



GERBANG DIGITAL
PARIWISATA INDONESIA

GERBANG DIGITAL PARIWISATA INDONESIA BERBASIS LOKALITAS

DASAR PEMIKIRAN

Pariwisata 4.0¹

Pariwisata di Era Teknologi Informasi²4.0

Ekonomi Kerakyatan

Siapa-siapa yang menguasai pasar, sesungguhnya ia akan mengendalikan alat produksi, sekaligus menggerakkan roda perekonomian, maka pasar pariwisata³ harus dikuasai oleh masyarakat pariwisata, berasaskan ekonomi kerakyatan untuk kesejahteraan rakyat Indonesia

BAB I

PENGERTIAN UMUM

Pasal 1

Gerbang Digital Pariwisata 4.0 Berbasis Lokalitas

1. **Gerbang Digital Pariwisata berbasis lokalitas** menempatkan masyarakat lokal sebagai pusat ekosistem pariwisata⁴, bertujuan untuk membangkitkan potensi kepariwisataan dengan azas ekonomi kerakyatan dan nilai-nilai wisata ramah⁵ serta menciptakan pengalaman wisata yang diperkaya dengan bantuan teknologi untuk kemudahan wisatawan dan pengusaha pariwisata⁶.
2. Gerbang Digital Pariwisata 4.0 berbasis lokalitas⁷ yang selanjutnya sebut **Gerbang Digital Pariwisata Indonesia** adalah himpunan dari entitas⁸ industri pariwisata⁹ dalam sistem informasi Gerbang Digital Pariwisata 4.0 Perwilayahan¹⁰ yang membentuk lanskap ekosistem digital¹¹ untuk pemasaran dan promosi pariwisata Indonesia.
3. Gerbang Digital Pariwisata 4.0 Perwilayahan yang selanjutnya disebut dengan **Gerbang Digital Pariwisata 4.0** adalah Perkumpulan¹², Manajemen dan Bisnis Pariwisata¹³ dengan Pustaka Perwilayahan sebagai sistem informasi¹⁴.
4. **Gerbang Digital Pariwisata Indonesia** adalah sekumpulan data dan informasi pariwisata dan usaha/ekonomi Kreatif¹⁵ yang terhimpun dalam aplikasi¹⁶ android, IOS maupun website dan dapat diakses secara umum/terbuka pada platform Pustaka Indonesia dan Pustaka Perwilayahan.
5. Lokalitas meliputi semua aspek kepariwisataan¹⁷ dan Usaha Kreatif, manajemen dan bisnis pariwisata yang berada pada kawasan pariwisata¹⁸ dan atau yang berada pada wilayah administratif kabupaten/kota dan Taman Nasional, dikelola oleh warga dan atau lembaga yang berkedudukan dan atau tinggal/menetap dan atau melakukan kegiatan kepariwisataan¹⁹ di perwilayahan.

Pasal 2

Lokalitas dalam Gerbang Digital Pariwisata Indonesia



GERBANG DIGITAL
PARIWISATA INDONESIA

1. Lokalitas pada **Gerbang Digital Pariwisata Indonesia** berkaitan dengan kehidupan sosial, kearifan lokal, seni, budaya dan lingkungan pembentuknya yang bersifat setempat. Dan, yang menjadi komponen sumber daya pariwisata pada suatu wilayah atau perwilayahan formal/fungsional.
2. Lokalitas dalam Gerbang Digital Pariwisata Indonesia merujuk pada perwilayahan dan bersifat setempat meliputi kawasan pariwisata, wilayah administratif kabupaten atau kota dan Taman Nasional.
3. Lokalitas dalam Gerbang Digital Pariwisata Indonesia meliputi semua aspek informasi pariwisata dan Usaha Kreatif, manajemen dan bisnis pada Gerbang Digital Pariwisata 4.0 yang bersifat setempat, dikelola oleh warga dan atau lembaga yang berkedudukan dan atau tinggal/menetap dan atau melakukan aktivitas pariwisata di perwilayahan.

Pasal 3

Pustaka Indonesia

1. **Pustaka Indonesia** adalah identitas merek dagang (*Brand Mark*) Platform Digital Gerbang Digital Pariwisata Indonesia yang disematkan pada aplikasi Android, IOS dan Website.
2. **Pustaka Indonesia** merupakan lanskap ekosistem digital pariwisata Indonesia, di mana setiap orang dapat berinteraksi dengan teknologi dan mendukung proses pariwisata pada tingkat nasional.

Pasal 4

Pustaka Perwilayahan

1. **Pustaka Perwilayahan** adalah identitas merek dagang Platform Digital Gerbang Digital Pariwisata 4.0 yang disematkan pada setiap kawasan pariwisata, wilayah administratif kabupaten, kota dan Taman Nasional yang ada di Indonesia dengan aplikasi Android, IOS dan Website.
2. **Pustaka Perwilayahan** merupakan sistem informasi (*SI*) dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (*TIK*), di mana setiap orang dapat berinteraksi dengan teknologi dan mendukung proses bisnis pariwisata di setiap kawasan pariwisata, wilayah administratif kabupaten/kota dan Taman Nasional yang ada di Indonesia..
3. **Pustaka perwilayahan** merupakan himpunan entitas industri pariwisata yang berada pada kawasan wisata, wilayah administratif kabupaten/kota dan Taman Nasional, terhimpun dalam sistem informasi perwilayahan dan tersambung pada lanskap ekosistem digital informasi pariwisata Indonesia.

Pasal 5

Pustaka Puncak

1. Pustaka kependekan dari Pusat Informasi Pariwisata kawasan/kota/kabupaten. Dan, Pustaka Puncak diartikan sebagai "*Pusat Informasi Pariwisata Kawasan Puncak*".



GERBANG DIGITAL
PARIWISATA INDONESIA

2. **Pustaka Puncak** adalah himpunan entitas industri pariwisata dalam sistem informasi (*SI*) dan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (*TIK*) untuk pemasaran dan usaha pariwisata dan kreatif di kawasan wisata Puncak.
3. **Pustaka Puncak** merupakan Pustaka Perwilayahan yang berkedudukan di kawasan pariwisata Puncak, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat.
4. **Pustaka Puncak** adalah role model Platform digital, manajemen dan bisnis Gerbang Digital Pariwisata 4.0 pada kawasan pariwisata Puncak di kabupaten Bogor.
5. Platform Digital Pustaka Puncak adalah himpunan/kumpulan pengetahuan dan informasi atas industri pariwisata yang berada dikawasan pariwisata Puncak Bogor dalam aplikasi android, IOS dan website, Pustaka Puncak menghadirkan informasi pariwisata dengan slogan “*Puncak dalam satu genggam*”.

BAB II

EKONOMI KERAKYATAN

DALAM GERBANG DIGITAL PARIWISATA INDONESIA

1. Ekonomi kerakyatan adalah sistem ekonomi yang berbasis pada kekuatan ekonomi rakyat, berasas kekeluargaan, dan pemihakan sungguh-sungguh pada ekonomi rakyat, yang selanjutnya disebut sebagai Usaha Kecil dan Menengah (*UKM*).
2. Ekonomi kerakyatan dalam Gerbang Digital Pariwisata Indonesia dimaksudkan sebagai kegiatan ekonomi dan atau usaha yang dijalankan oleh warga kebanyakan (*popular*) pada Gerbang Digital Pariwisata 4.0 yang bersama-sama mengelola sumber daya pariwisata dan usaha Kreatif, bertumpu pada mekanisme pasar yang berkeadilan dan persaingan sehat dengan Pustaka Perwilayahan sebagai media pemasaran dan promosi pariwisata..
3. Ekonomi kerakyatan dalam Gerbang Digital Pariwisata Indonesia adalah upaya penghapusan monopoli pasar pariwisata dan usaha kreatif dari sistem yang dikendalikan oleh pemilik swasta dan atau sekelompok orang dengan kekuatan modal dan teknologi dengan tujuan memperoleh keuntungan ekonomi sebesar-besarnya dalam ekonomi pasar. Selanjutnya, dikembalikan kepada penggiat dan pegiat pariwisata melalui penyelenggaraan dan mekanisme persaingan yang berkeadilan, berasas kekeluargaan dan berkedaulatan masyarakat pariwisata dengan platform digital Pustaka Perwilayahan sebagai media pemasaran dan promosi pariwisata.
4. Gerbang Digital Pariwisata 4.0 berasal dari masyarakat pariwisata yang dilakukan oleh para pegiat dan penggiat pariwisata untuk kesejahteraan rakyat Indonesia dan kemajuan dunia pariwisata Indonesia.

BAB III

PERKUMPULAN

GERBANG DIGITAL PARIWISATA INDONESIA

1. Perkumpulan Gerbang Digital Pariwisata Indonesia merupakan kumpulan penggiat dan pegiat pariwisata dan usaha kreatif, akademisi, pengusaha dan pemerintah untuk mewujudkan pariwisata 4.0 yang berasas kekeluargaan, berkedaulatan masyarakat pariwisata dan pemihakan sungguh-sungguh pada ekonomi rakyat.
2. Perkumpulan Gerbang Digital Pariwisata 4.0 terdiri dari pemilik tempat wisata, hotel dan tempat akomodasi lainnya, restaurant dan usaha sejenisnya, pedagang oleh-oleh /



GERBANG DIGITAL
PARIWISATA INDONESIA

- cinderamata, pengrajin dan usaha sejenisnya, EO pariwisata dan lainnya, masyarakat desa wisata, usaha kreatif dan lainnya, pegiat dan penggiat pariwisata dan kreatif yang terkait secara langsung dan tidak langsung dalam kegiatan pariwisata yang berkedudukan di setiap kawasan pariwisata, wilayah administratif kabupaten/kota dan Taman Nasional di Indonesia.
3. Perkumpulan Gerbang Digital Pariwisata 4.0 mengelola Pustaka Perwilayahan sebagai media informasi, pemasaran, usaha pariwisata dan kreatif untuk kepentingan anggota dan dunia pariwisata di perwilayahan.

Bogor, 12 Oktober 2020



GERBANG DIGITAL PARIWISATA INDONESIA

ADE ZAENAL MUTAQIN



GERBANG DIGITAL
PARIWISATA INDONESIA

PENJELASAN

-
- ¹ Pariwisata 4.0 adalah adaptasi sektor pariwisata dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pada revolusi industri 4.0 sehingga pariwisata menjadi lebih cerdas dan dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan dan pengusaha pariwisata.
- ² Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu mengubah, mengkomunikasikan, menyimpan dan menyebarkan informasi berbasis kombinasi komputasi dan telekomunikasi.
- ³ Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. (*Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata*)
- ⁴ Ekosistem Pariwisata sebagai suatu sistem yang mengaitkan dan mengoptimalkan komponen-komponen pariwisata untuk kesejahteraan, nilai tambah, kepuasan dan kelestarian meliputi produk dan jasa pariwisata, karakter pariwisata, penggerak sistem pariwisata dan sektor pariwisata.
- ⁵ Wisata Ramah meliputi nilai-nilai kebaikan yang berkelanjutan dan bertambahnya kebermanfaatan (*berkah*) terhadap lingkungan, masyarakat dan para pihak yang terlibat dalam kepariwisataan.
- ⁶ Pengusaha Pariwisata adalah orang atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan usaha pariwisata. (*Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata*)
- ⁷ Lokalitas berkaitan dengan tempat atau wilayah tertentu yang terbatas atau dibatasi oleh wilayah lain. Lokalitas mengasumsikan adanya sejumlah garis pembatas yang bersifat permanen, tegas, dan mutlak yang mengelilingi satu wilayah atau ruang tertentu. Dalam hal ini lokalitas adalah Perwilayahan meliputi kawasan pariwisata, wilayah administratif kabupaten / kota dan taman nasional.
- ⁸ Entitas dalam pariwisata meliputi tempat wisata, hotel dan tempat akomodasi lainnya, restaurant dan usaha sejenisnya, pedagang oleh-oleh / cinderamata, pengrajin dan usaha sejenisnya, EO pariwisata dan lainnya, masyarakat desa wisata, usaha kreatif dan lainnya, pegiat dan penggiat pariwisata dan Usaha kreatif yang terkait secara langsung dan tidak langsung dalam aktivitas kepariwisataan dan atau semua yang terhubung dengan usaha pariwisata.
- ⁹ Industri Pariwisata adalah kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata. (*Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata*)
- ¹⁰ Perwilayahan merupakan proses penggolongan wilayah berdasarkan ciri-ciri dan kriteria tertentu. meliputi kawasan pariwisata, wilayah kabupaten / kota dan Taman Nasional di Indonesia
- ¹¹ Ekosistem Digital adalah bentuk interaksi sosial melalui infrastruktur sistem teknologi informasi dan komunikasi yang saling memberikan dampak satu dengan lainnya.
- ¹² Perkumpulan adalah badan hukum yang merupakan kumpulan para penggiat dan pegiat pariwisata dan usaha kreatif, akademisi, pengusaha dan pemerintah yang didirikan untuk mewujudkan kesamaan maksud dan tujuan Gerbang Digital Pariwisata dan tidak membagikan keuntungan kepada anggotanya
- ¹³ Bisnis Pariwisata atau Usaha Pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata. (*Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata*)
- ¹⁴ sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas/alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud untuk menata jaringan komunikasi, proses atau transaksi tertentu dan rutin, di mana setiap orang dapat berinteraksi dengan teknologi dalam proses mendukung usaha pariwisata dan membangun jejaring sosial.



¹⁵ Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. (*UU 24/2019 tentang Ekonomi Kreatif*)

¹⁶ Aplikasi adalah suatu perangkat lunak atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu.

¹⁷ Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha. (*Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan*)

¹⁸ Kawasan Pariwisata adalah suatu wilayah geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administrasi yang memiliki ciri khas tertentu dan dengan sengaja dibangun serta dikembangkan untuk tujuan pariwisata.

¹⁹ Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha. (*Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan*)