



UNIVERSITAS DIPONEGORO

**POTENSI DAN TANTANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN KOTA
LAMA SEMARANG SEBAGAI DESTINASI WISATA DENGAN
PENDEKATAN *SMART TOURISM***

TUGAS AKHIR

NOVAL PINASTHIKA

21040113130090

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA**

SEMARANG

2018



UNIVERSITAS DIPONEGORO

**POTENSI DAN TANTANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN KOTA
LAMA SEMARANG SEBAGAI DESTINASI WISATA DENGAN
PENDEKATAN *SMART TOURISM***

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

**NOVAL PINASTHIKA
21040113130090**

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA**

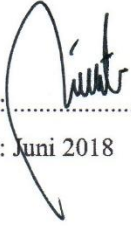
**SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir yang berjudul, "**Potensi dan Tantangan Pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang sebagai Destinasi Wisata dengan Pendekatan *Smart Tourism***" ini adalah hasil karya saya dengan dibimbing oleh **Dr-Ing. Wisnu Pradoto, S.T.,M.T.**, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

NAMA : Noval Pinasthika

NIM : 21040113130090

Tanda Tangan : 

Tanggal : Juni 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

NAMA : Noval Pinasthika
NIM : 21040113130090
Departemen : Perencanaan Wilayah & Kota
Judul Tugas Akhir : Potensi dan Tantangan Pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang sebagai Destinasi Wisata dengan Pendekatan *Smart Tourism*



Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar **Sarjana** pada Program Studi S1 Departemen Perencanaan Wilayah & Kota, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI


Pembimbing : Dr-Ing. Wisnu Pradoto, S.T., M.T.

Penguji I : Dr-Ing. Asnawi, S.T.

Penguji II : Dr. Jawoto Sih Setyono, S.T., MDP

()
()
()

Semarang, Juni 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi S1
Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota


Ir. Agung Sugiri, MPSt.
NIP. 196204031993031003

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Diponegoro, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Noval Pinasthika
NIM : 21040113130090
Jurusan/Program Studi : Perencanaan Wilayah dan Kota

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Diponegoro **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**POTENSI DAN TANTANGAN PENGEMBANGAN KAWASAN KOTA LAMA
SEMARANG SEBAGAI DESTINASI WISATA DENGAN PENDEKATAN
*SMART TOURISM***

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Diponegoro berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang
Pada Tanggal : Juni 2018

Yang menyatakan



NOVAL PINASTHIKA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul **“Potensi dan Tantangan Pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang sebagai Destinasi Wisata dengan Pendekatan *Smart Tourism*”** dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro. Penulis menyadari bahwa selama pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak sehingga penyusunan tugas akhir ini berjalan dengan lancar. Pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penyusun selama proses penyusunan tugas akhir hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan, yaitu terutama kepada:

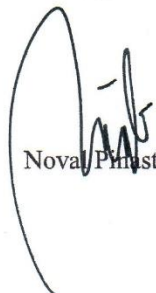
1. Bapak Dr. Ir. Hadi Wahyono, MA. selaku Ketua Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro;
2. Bapak Ir. Agung Sugiri, MPSt. selaku Ketua Program Studi (S1) Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro;
3. Bapak Dr-Ing. Wisnu Paradoto, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penyusun khususnya di dalam penyusunan tugas akhir ini;
4. Bapak Dr-Ing. Asnawi, S.T. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penyusun untuk menyempurnakan penyusunan tugas akhir ini;
5. Bapak Dr. Jawoto Sih Setyono, S.T., MDP selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penyusun untuk menyempurnakan penyusunan tugas akhir ini;
6. Seluruh Dosen dan Staff Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala ilmu, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penyusun selama proses perkuliahan maupun saat proses penyusunan skripsi;
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Zainal Arifin dan Ibu Erni Martani, serta adik Nadhira Paramarta terima kasih atas seluruh doa, kasih sayang, dan dukungan baik moril maupun materil yang selalu diberikan terus menerus setiap waktu tanpa henti kepada penyusun hingga penyusunan tugas akhir ini ini dapat diselesaikan;
8. Godlive Handel Imanuel Sitorus, Hafidz Satria Pratama, dan Yoshe Rezky Adhitama Mywa Putri yang telah memberikan dukungan, saran, dan saling bertukar pikiran selama pengerjaan tugas akhir ini;

9. Teman-teman dekat “Rombongan Raja Salman”, Guntur Pamungkas, Muhammad Austin Al-Ghifari, Alwan Fauzan Atmaja, Arief Adhika Widyatama, Hafidz Satria Pratama, Rakan Pramoe Izdihar, Julvian Resky Widiarta, dan Gilang Rizki Ramadhan sebagai bagian keluarga yang selalu ada;
10. Sahabat dari awal perkuliahan di Undip, Nadhira Rizki Yanti, Olyna Ayuning, Yustika Qastahri Primayanti, Nabila Anjani, Gilang Rizki Ramadhan, Rakan Pramoe Izdihar, dan Rachmad Winarko Suhar Putra yang selalu menjadi penyemangat dan tempat untuk bercerita;
11. Teman-teman “Semarangan”, Mazaya Ghaizani Nadiantika, Dhafina Almas, Deanira Chikita Edelweis, Intan Hapsari Hasmantika, Yoshe Rezky Adhitama Mywa Putri, Iffan Shahriztan, Septian Edo Avitchananda Putra, Firdaus Nugroho Aji, dan Dhita Mey Diana Kusumaningtyas yang memberikan semangat dan dukungan selama pengerjaan skripsi ini.
12. Semua teman-teman Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro angkatan 2013, khususnya kelas B yang telah memberikan semangat, dukungan, dan motivasi kepada penyusun baik di dalam kuliah maupun di dalam penyusunan skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa tugas akhir ini tidak luput dari segala kekurangan, sehingga penyusun memohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan tersebut. Penyusun juga sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna menyempurnakan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca, khususnya mahasiswa Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota.

Semarang, Juni 2018

Penyusun



Nova Prasthika

ABSTRAK

Undang-undang No.23 tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah telah memberikan kebebasan dan kewenangan masing-masing kota/kabupaten untuk menentukan arah pembangunan ekonomi melalui kemampuan mengidentifikasi dan mengembangkan potensi wilayah yang dimiliki. Salah satu potensi wilayah yang hampir dimiliki oleh setiap kota/kabupaten berada pada sektor pariwisata, dengan memanfaatkan kekayaan alam dan budaya. Pengembangan sektor pariwisata dipercaya mampu menyumbang sekitar 10% dari produk domestik bruto secara global. Terdapat enam indikator dalam pengembangan pariwisata antara lain attractions (atraksi), accessibility (aksesibilitas), amenity (amenitas), available packages (ketersediaan paket wisata), activities (aktivitas), dan ancillary services (layanan tambahan).

Salah satu objek pariwisata yang unggul di Kota Semarang berada di Kawasan Kota Lama Semarang yang menurut RTRW Kota Semarang tahun 2011-2031 merupakan kawasan strategis sosial budaya. Selain itu, Kota Lama Semarang juga sudah menjadi tentative list dari World Heritage City yang ditetapkan oleh UNESCO. Saat ini, pengembangan sektor pariwisata di Kawasan Kota Lama Semarang mengacu pada konsep smart tourism dengan menggabungkan enam indikator pariwisata dan konsep pembangunan smart city. Konsep smart tourism ini berorientasi pada kemudahan akses terkait informasi, transportasi, dan interaksi yang terjadi pada aktivitas pariwisata di Kawasan Kota Lama Semarang. Selain itu dengan adanya konsep smart tourism, karakteristik pariwisata yang dimiliki dapat dikelola dan dikembangkan dengan baik sesuai dengan nilai sosial-budaya yang dimiliki. Permasalahan yang muncul dari penerapan smart tourism pada Kawasan Kota Lama Semarang adalah perlu adanya identifikasi potensi dan tantangan yang dihadapi oleh Kawasan Kota Lama Semarang, sehingga konsep smart tourism dapat diterapkan secara optimal. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi dan tantangan pengembangan smart tourism di Kawasan Kota Lama Semarang sebagai daya tarik wisata.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis yang meliputi deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan karakter pariwisata yang dimiliki, service quality untuk mengukur tingkat kepuasan pengunjung, dan importance-performance analysis untuk mengukur tingkat kepentingan aspek smart tourism yang terkandung. Unit data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 85 pengunjung sebagai responden yang berada pada Kawasan Kota Lama Semarang seluas ± 40 ha dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan kuesioner.

Melalui analisis yang dilakukan, analisis service quality menunjukkan bahwa variabel aktivitas mendapatkan skor tertinggi sedangkan variabel layanan tambahan mendapatkan skor terendah berdasarkan penilaian wisatawan. Untuk analisis importance performance analysis menunjukkan bahwa variabel aksesibilitas dan atraksi harus dipertahankan performanya, variabel amenitas, layanan tambahan, dan ketersediaan paket wisata harus ditingkatkan performanya, sedangkan untuk variabel aktivitas harus disesuaikan.

Penelitian ini menjelaskan bahwa Kawasan Kota Lama Semarang memiliki potensi pariwisata yang telah mendukung elemen-elemen smart tourism antara lain e-tourism recommendation, online information access, smart card, smart-vehicle scheduling, dan real time traffic broadcast. Hal tersebut menunjukkan bahwa Kawasan Kota Lama Semarang masih memiliki banyak tantangan karena dari 13 elemen penting smart tourism Kawasan Kota Lama Semarang hanya memiliki 5 elemen. Elemen-elemen tersebut adalah yang memiliki tingkat kinerja belum optimal.

Kata Kunci: Pariwisata, Smart Tourism, Kota Lama Semarang

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	3
1.3.1 Tujuan.....	3
1.3.2 Sasaran.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup	3
1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah.....	3
1.5.2 Ruang Lingkup Materi.....	4
1.6 Kerangka Pemikiran.....	6
1.7 Metode Penelitian	7
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data	7
1.7.2 Teknik Sampling	9
1.7.3 Definisi Operasional	10
1.7.4 Data Penelitian	12
1.7.5 Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	16
1.7.6 Teknik Analisis Data	16
1.8 Sistematika Penulisan	21
BAB II KAJIAN LITERATUR	22
2.1 Pariwisata	22
2.1.1 Dimensi dan Karakteristik Wisatawan	25
2.1.2 Pembagian Peran dalam Parwisata	26
2.2 Smart Tourism	27
2.2.1 Karakteristik dan Komponen Smart Tourism	28

2.2.2 Tantangan Smart Tourism.....	33
2.3 Pelestarian.....	34
2.4 <i>Best Practice</i>	36
2.5 Sintesa Literatur.....	45
BAB III GAMBARAN UMUM.....	46
3.1 Profil Kawasan Kota Lama Semarang.....	46
3.2 Kawasan Kota Lama Semarang sebagai <i>World Heritage City</i>	53
3.3 Penggunaan Lahan.....	54
3.4 Potensi Pariwisata.....	56
3.5 Identifikasi Karakteristik Responden.....	64
BAB IV ANALISIS POTENSI DAN TANTANGAN PENGEMBANGAN <i>SMART TOURISM</i>	
DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG.....	74
4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	74
4.1.1 Uji Validitas.....	74
4.1.2 Uji Reliabilitas.....	76
4.2 Analisis Karakteristik Pariwisata Berdasarkan Indikator Smart Tourism di Kawasan	
Kota Lama Semarang.....	76
4.3.1 Atraksi.....	78
4.3.2 Aksesibilitas.....	81
4.3.3 Amenitas.....	82
4.3.4 Aktivitas.....	84
4.3.5 Layanan Tambahan.....	84
4.3.6 Ketersediaan Paket Wisata.....	86
4.3 Analisis Potensi dan Tantangan Pengembangan Kota Lama Semarang sebagai Daya	
Tarik Wisata dengan Pendekatan <i>Smart Tourism</i>	87
4.4.1 Tingkat Kesesuaian.....	87
4.4.2 Diagram Cartesius.....	93
4.4.3 Analisis Potensi dan Tantangan <i>Smart Tourism</i>	96
4.4 Hasil Temuan Studi.....	109
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Rekomendasi.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	: Definisi Operasional	10
Tabel I.2	: Data Penelitian	12
Tabel II.1	: Kekuatan, Kelemahan, dan Peluang Pengembangan Pariwisata di Indonesia	22
Tabel II.2	: 6 Komponen <i>Smart City</i>	28
Tabel II.3	: Hubungan Antara Faktor 6A dengan Indikator <i>Smart City</i>	29
Tabel II.4	: Inovasi Teknologi Informasi Pada Wisata di Apulia	38
Tabel II.5	: Penerapan <i>Smart City</i> Pada Cagar Budaya.....	43
Tabel II.6	: Sintesa Literatur	44
Tabel III.1	: Tabulasi Silang Jenis Kelamin Dengan Intensitas Berkunjung, Preferensi Hari Berkunjung, Preferensi Jam Berkunjung, Lama Berkunjung, dan Preferensi Moda Transportasi.....	64
Tabel III.2	: Tabulasi Silang Domisili Pengunjung Dengan Intensitas Berkunjung, Preferensi Hari Berkunjung, Preferensi Jam Berkunjung, Lama Berkunjung, dan Preferensi Moda Transportasi.....	66
Tabel III.3	: Tabulasi Silang Intensitas Berkunjung (Hari) dengan Aktivitas yang Dilakukan ...	69
Tabel IV.1	: Hasil Uji Validitas Data Tingkat Kinerja dan Tingkat Kepentingan	74
Tabel IV.2	: Hasil Uji Reliabilitas Data Tingkat Kinerja dan Tingkat Kepentingan.....	76
Tabel IV.3	: Hasil Perhitungan Skor SERVQUAL Berdasarkan Variabel 6A Pariwisata.....	77
Tabel IV.4	: Hubungan Antara Variabel (Atraksi), Sub Variabel (<i>Smart City</i>), dan Indikator ...	79
Tabel IV.5	: Hubungan Antara Variabel (Aksesibilitas), Sub Variabel (<i>Smart City</i>), dan Indikator	81
Tabel IV.6	: Hubungan Antara Variabel (Amenitas), Sub Variabel (<i>Smart City</i>), dan Indikator	82
Tabel IV.7	: Hubungan Antara Variabel (Aktivitas), Sub Variabel (<i>Smart City</i>), dan Indikator	84
Tabel IV.8	: Hubungan Antara Variabel (Layanan Tambahan), Sub Variabel (<i>Smart City</i>), dan Indikator	85
Tabel IV.9	: Hubungan Antara Variabel (Ketersediaan Paket Wisata), Sub Variabel (<i>Smart City</i>), dan Indikator	86
Tabel IV.10	: Hasil Perhitungan Skor SERVQUAL Berdasarkan Variabel <i>Smart City</i>	87
Tabel IV.11	: Hasil Perhitungan Skor Tingkat Kesesuaian.....	88

Tabel IV.12: Hasil Perhitungan Skor Rata-Rata Tingkat Kinerja Dan Skor Rata-Rata Tingkat Kepentingan (Variabel Pariwisata).....	93
Tabel IV.13: Hasil Importance-Performance Analysis Variabel Pariwisata	96
Tabel IV.14: Potensi dan Tantangan <i>Smart Tourism</i> di Kawasan Kota Lama Semarang.....	102
Tabel IV.15: Hasil Temuan Studi	109

PERPUSTAKAAN PLANOLOGI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2	: Kerangka Pemikiran	6
Gambar 1.3	: Diagram Cartesius Importance-Performance Analysis	18
Gambar 1.4	: Kerangka Analisis	19
Gambar 2.1	: Castel del Monte	35
Gambar 2.3	: The Trulli of Alberobello	36
Gambar 2.4	: The Sanctuary of San Michele Angelo	36
Gambar 2.5	: Homepage pada Website dan Aplikasi	37
Gambar 2.6	: Archeological Site of Herculaneum.....	41
Gambar 2.7	: Aplikasi SNOOPS.....	41
Gambar 2.8	: Aplikasi KTO's GusukGusuk App.....	42
Gambar 2.9	: <i>Augmented Reality</i> KTO's GusukGusuk App.....	42
Gambar 3.1	: Peta Kawasan Kota Lama Semarang Tahun 1787.....	47
Gambar 3.2	: Peta Kawasan Kota Lama Semarang Tahun 2016.....	48
Gambar 3.7	: Transformasi Bangunan Kota Lama Semarang yang Modern Namun Tetap Mempertahankan Nilai Sejarah.....	54
Gambar 3.9	: Keragaman Objek Wisata di Kawasan Kota Lama Semarang.....	57
Gambar 3.10	: Jalan dengan Pengkerasan Paving Block di Kota Lama Semarang.....	58
Gambar 3.11	: Amenities yang Ada di Kawasan Kota Lama Semarang.....	59
Gambar 3.12	: Kegiatan yang Dilakukan Oleh Komunitas di Kota Lama Semarang.....	59
Gambar 3.13	: Fasilitas Penunjang yang Ada di Kawasan Kota Lama Semarang.....	60
Gambar 3.14	: Pelayanan Pusat Informasi Yang Kurang Optimal	61
Gambar 3.15	: Fitur Aplikasi Wis Semar	62
Gambar 3.16	: Fitur Aplikasi BRT Kota Semarang.....	63
Gambar 3.17	: Fitur Aplikasi Semarang <i>Smart City</i>	64
Gambar 3.18	: Persentase Pengunjung Berdasarkan Usia.....	67
Gambar 3.19	: Persentase Pengunjung Berdasarkan Jenis Kelamin	67
Gambar 3.20	: Persentase Pengunjung Berdasarkan Domisili	68
Gambar 3.21	: Intensitas Berkunjung (Bulan)	68
Gambar 3.22	: Intensitas Berkunjung (Hari).....	69
Gambar 3.23	: Preferensi Waktu Berkunjung (Hari).....	70
Gambar 3.24	: Preferensi Kunjungan (Jam).....	71

Gambar 3.25 : Preferensi Tujuan Berkunjung	71
Gambar 3.26 : Preferensi Objek Wisata.....	72
Gambar 3.24 : Preferensi Moda Transportasi.....	73
Gambar 4.1 : Bangunan Terbangkai Di Kawasan Kota Lama Semarang.....	80
Gambar 4.2 : Papan Penanda Free Wi-Fi Yang Seringkali Tidak Diketahui Pengunjung	80
Gambar 4.3 : Peningkatan Kualitas Pedestrian	82
Gambar 4.4 : Terbatasnya Makanan Khas Semarang Di Antara Keragaman Café dan Restoran.....	83
Gambar 4.5 : Aktivitas Terpusat Pada Taman Srigunting Karena Lokasi yang Startegis	84
Gambar 4.6 : Buruknya Pelayanan Toilet Umum	85
Gambar 4.7 : Penawaran Paket Wisata yang Kurang Informatif.....	86
Gambar 4.8 : Diagram Cartesius <i>Importance-Performance Analysis</i> Variabel Pariwisata	94
Gambar 4.9 : Perbandingan Fitur Aplikasi Wis Semar (a) dengan Aplikasi <i>Visit Puglia</i> (b)....	105
Gambar 4.10 : Perbandingan Fitur Aplikasi Wis Semar dan BRT Semarang (a) dengan Aplikasi <i>Visit Puglia</i> (b).....	106
Gambar 4.11 : Perbandingan Fitur Aplikasi Wis Semar dan Semarang <i>Smart City</i> (a) dengan Aplikasi <i>Visti Puglia</i> (b).....	107
Gambar 4.12 : Fitur Aplikasi <i>Visit Puglia</i>	107
Gambar 4.13 : Fitur Aplikasi Semarang <i>Smart City</i> (a) dan Wis Semar (b).....	108
Gambar 4.14 : Fitur Aplikasi <i>Visit Puglia</i>	109

DAFTAR PETA

Gambar 1.1 : Peta Citra Kota Lama Semarang.....	5
Gambar 3.3 : Peta Administrasi Kecamatan Semarang Utara, Kecamatan Semarang Timur, dan Kecamatan Semarang Tengah.....	49
Gambar 3.4 : Peta Administrasi Kelurahan Bandarharjo, Kelurahan Kemijen, Kelurahan Purwodinatan, Kelurahan Rejomulyo, dan Kelurahan Tanjungmas...	50
Gambar 3.5 : Peta Adminitrasi Kawasan Kota Lama Semarang.....	51
Gambar 3.6 : Peta Citra Kawasan Kota Lama Semarang.....	52
Gambar 3.8 : Peta Segmentasi Kota Lama Semarang.....	55

PERPUSTAKAAN PLANOLOGI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Semarang mulai dikenal sebagai salah satu kota yang menerapkan konsep *Smart City* dengan diraihnya penghargaan dari *Indonesia Smart Nation Award (ISNA)* pada tahun 2015. Kota Semarang telah menjadi kiblat pembangunan kota yang menerapkan konsep *smart city* dengan diraihnya indeks *smart city* tertinggi bersama dengan Kota Surabaya, Kota Bandung, dan Kota Makassar. Konsentrasi pengembangan Kota Semarang untuk menjadi sebuah kota cerdas adalah dengan mengedepankan teknologi. *Smart city* dapat diartikan sebagai sebuah kota dengan teknologi tinggi yang menghubungkan antara masyarakat dengan berbagai informasi dan elemen kota, sehingga membentuk sebuah kota keberlanjutan, kota yang lebih hijau, kota dengan perdagangan yang kompetitif dan inovatif, serta mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Bakici, Amirall, & Wareham, 2013).

Menurut Buhalis (2000) dalam Buhalis & Amaranggana (2014), 6 faktor A dalam destinasi wisata adalah *attractions, accessibility, amenity, available packages, activities, ancillary services*. Jika dikaitkan dengan konsep *smart city*, pengembangan sektor wisata pada Kawasan Kota Lama Semarang dapat disesuaikan melalui konsep *smart tourism* yang memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan pergerakan (mobilitas), mengakses informasi, dan memudahkan mendapatkan kebutuhan lain dalam aktivitas wisata. Didukung dengan pernyataan Kusuma (2014) yang menjelaskan bahwa pariwisata menjadi sektor yang sangat menarik dan menjanjikan untuk dikembangkan dimana diperkirakan bahwa sektor pariwisata menyumbang hingga 10% dari produk domestik bruto global, sehingga pariwisata menjadi industri terbesar di dunia.

Berkaitan dengan berlakunya UU No. 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah yang membahas tentang kewenangan daerah untuk menentukan arah pembangunan ekonomi melalui kemampuan pengembangan potensi daerah, Kota Semarang menerapkan konsep *smart tourism* sebagai konsep pengembangan salah satu potensi daerah yaitu pariwisata. Konsentrasi pengembangan wisata Kota Semarang berada pada kawasan Kota Lama Semarang. Menurut RTRW Kota Semarang tahun 2011-2031, Kota Lama merupakan kawasan strategis sosial budaya. Kawasan strategis adalah kawasan yang penataan ruangnya diprioritaskan karena mempunyai pengaruh sangat penting dalam lingkup daerah terhadap ekonomi, sosial, budaya, dan / atau lingkungan. Sehingga, Kota Lama bagi Kota Semarang termasuk ke dalam kawasan yang memiliki pengaruh terhadap sosial dan budaya. Menurut artikel yang diterbitkan oleh tribunnews.com pada 17 April 2017 menyebutkan

bahwa Kota Lama Semarang juga sudah menjadi *tentative list* dari *World Heritage City* yang ditetapkan oleh UNESCO. Berdasarkan ”*The Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage 1972*”, Kota Pusaka Dunia ini ditetapkan karena kota tersebut memiliki ”*Outstanding Universal Value* (Keunggulan Nilai Sejadad)”. Selain dengan adanya rekam sejarah Kota Semarang yang relatif lengkap, Kota Semarang juga memiliki fasilitas transportasi berskala internasional yaitu Bandara Ahmad Yani.

Kota Semarang sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah juga memiliki potensi pariwisata untuk dikembangkan. Menurut RTRW Provinsi Jawa Tengah tahun 2009-2029, bahwa Kota Semarang termasuk pada Kawasan Pengembangan Pariwisata B dimana kawasan tersebut meliputi Koridor Semarang-Demak-Kudus-Jepara-Pati-Rembang-Blora dan Koridor Semarang-Ambarawa-Salatiga. Pusat pengembangan pariwisata B terletak di Kota Semarang dengan daya tarik wisata budaya. Menurut Ismiyati et al. (2016), Kota Semarang masih belum menarik untuk menjadi tujuan wisata dibandingkan dengan Kota Solo atau Kota Jogjakarta, dimana Kota Semarang hanya berfungsi sebagai kota transit untuk tujuan wisata. Namun, Kawasan Kota Lama Semarang masih perlu melakukan kajian lebih lanjut terkait konsep *smart tourism* tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana potensi dan tantangan pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang untuk menerapkan konsep *smart tourism* yang merupakan turunan dari konsep *smart city*, sehingga dapat berjalan selaras dengan pengembangan kawasan Kota Lama Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Kota Lama Semarang sudah ditetapkan oleh UNESCO menjadi salah satu *tentative list* dari *World Heritage City*. Selain itu, Kota Lama Semarang juga menjadi salah satu kawasan strategis sosial budaya bagi Kota Semarang. Hal tersebut didukung dengan adanya rekam sejarah Kota Semarang yang relatif lengkap dan fasilitas transportasi berskala internasional dengan adanya Bandara Ahmad Yani. Keunggulan Kawasan Kota Lama Semarang ini seharusnya dapat dijadikan potensi wisata yang menarik bagi Kota Semarang. Namun ada beberapa tantangan yang dihadapi, salah satunya yaitu pemeliharaan dan pengelolaan aset-aset bangunan bersejarah yang merupakan potensi wisata dari Kawasan Kota Lama Semarang. Aset tersebut menjadi daya tarik yang kuat bagi pengunjung sesuai dengan penghargaan yang diperolehnya yaitu sebagai *World Heritage City*.

Melalui hal tersebut, Kawasan Kota Lama Semarang identik sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Semarang yang menawarkan wisata sejarah. Jika dikaitkan dengan konsep pengembangan Kota Semarang, pengembangan sektor wisata pada Kawasan Kota Lama Semarang dapat menerapkan konsep *smart tourism*, yang mengacu kepada faktor 6A pariwisata (*tourism*) yang dikombinasikan dengan komponen *smart city*. Konsep ini dapat digunakan untuk mengembangkan Kawasan Kota Lama secara cerdas yang diharapkan mampu mengembangkan potensi dan menghadapi tantangan yang muncul. Hasilnya, nilai-nilai budaya dan sejarah di Kawasan Kota Lama

Semarang akan tetap terjaga dan menjadi destinasi wisata unggulan di Kota Semarang. Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi, kegiatan promosi wisata maupun kegiatan wisata lainnya sudah mulai beralih. Penerapan konsep smart tourism juga memiliki tujuan untuk mempromosikan sebuah destinasi wisata secara lebih menarik dan lebih mudah. Sehingga, dalam pengembangan dan meningkatkan daya tarik wisata dari Kota Lama Semarang dapat menggunakan konsep smart tourism. Rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah “*bagaimana potensi dan tantangan pengembangan smart tourism di Kota Lama Semarang?*”

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui potensi dan tantangan pengembangan *smart tourism* di Kota Lama Semarang guna meningkatkan daya tarik wisata.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis karakteristik pariwisata berdasarkan indikator *smart tourism* di Kawasan Kota Lama Semarang
2. Menganalisis potensi dan tantangan pengembangan Kota Lama Semarang sebagai daya tarik wisata dengan pendekatan *smart tourism*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui potensi dan tantangan yang akan muncul saat pengembangan konsep *smart tourism* di Kota Lama Semarang. Tujuan dari konsep *smart tourism* adalah meningkatkan daya tarik Kota Lama Semarang sebagai destinasi wisata. Manfaat lain yang dapat diambil dari penelitian ini adalah terjaganya kelestarian budaya atau sejarah dari kawasan Kota Lama Semarang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dan pembelajaran terhadap permasalahan terkait konsep pengembangan pariwisata. Sehingga selain dapat membantu pemerintah kota untuk mengembangkan pariwisata di Kota Lama Semarang, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu perencanaan wilayah dan kota, khususnya terkait konsep pembangunan kota.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah

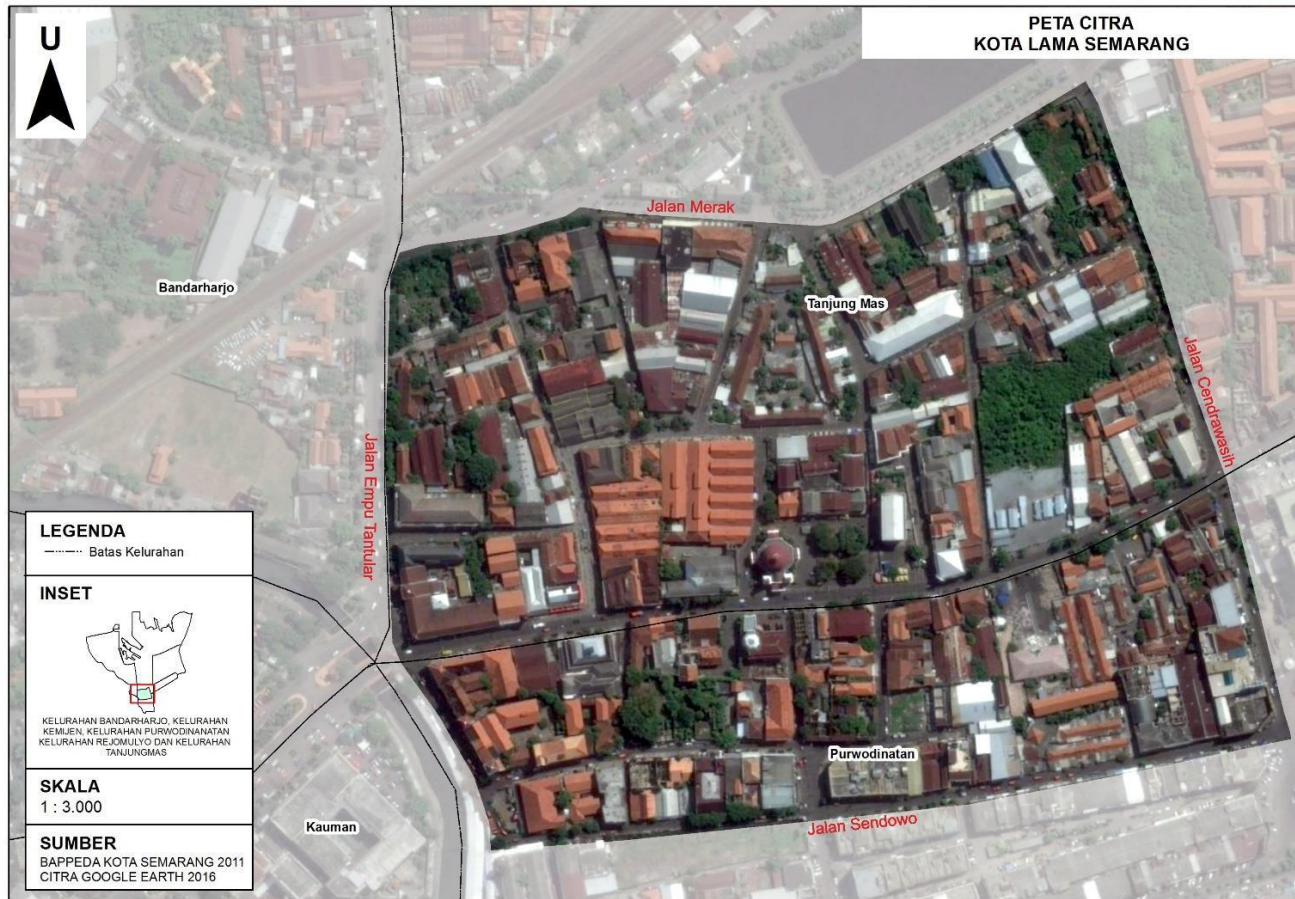
Lokasi penelitian berada di kawasan Kota Lama Semarang yang secara administrasi terletak pada lima kelurahan yaitu Kelurahan Tanjungmas, Kelurahan Bandarharjo, Kelurahan

Rejomulyo, Kelurahan Kemijen dan Kelurahan Purwodinatan, dimana kelima kelurahan tersebut secara administrasi berada di kecamatan yang berbeda. Kelurahan Tanjungmas dan Kelurahan Bandarharjo berada di Kecamatan Semarang Utara, Kelurahan Rejomulyo dan Kelurahan Kemijen berada di Kecamatan Semarang Timur sedangkan Kelurahan Purwodinatan berada di Kecamatan Semarang Tengah. Menurut Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2003, Kawasan Kota Lama Semarang memiliki luas sebesar ± 40 ha, dimana kawasan tersebut dibagi menjadi kawasan inti (Kota Lama Semarang) dan kawasan pengaruh. Peta Kota Lama Semarang yang digambarkan menggunakan citra dapat dilihat pada **Gambar I.1**. Secara keseluruhan, batas kawasan Kota Lama adalah sebagai berikut, Stasiun Kereta Api Tawang (utara), Jalan Haji Agus Salim (selatan), Kali Semarang (barat), Jalan Ronggowarsito (timur).

1.5.2 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi yang akan dikaji dalam penelitian ini memiliki peran untuk membatasi penelitian agar dapat fokus pada pembahasan yang sesuai dengan tema penelitian. Berikut adalah penjelasan ruang lingkup materi yang akan dibahas pada penelitian ini:

1. Mengidentifikasi karakteristik pariwisata berdasarkan indikator *smart tourism* di Kawasan Kota Lama Semarang
Identifikasi karakteristik pariwisata yang ada di Kawasan Kota Lama Semarang berdasarkan indikator *smart tourism* yang terdiri dari faktor 6A pariwisata yaitu *attractions* (atraksi), *accessibility* (aksesibilitas), *amenity* (amenitas), *available packages* (ketersediaan paket wisata), *activities* (aktivitas), dan *ancillary services* (layanan tambahan).
2. Menganalisis potensi dan tantangan pengembangan Kota Lama Semarang sebagai daya tarik wisata dengan pendekatan *smart tourism*.
Potensi yang dimaksud pada penelitian ini adalah hal-hal yang sudah dimiliki oleh Kawasan Kota Lama Semarang yang dapat mendukung pengembangan konsep *smart tourism*, sedangkan tantangan yang dimaksud pada penelitian ini adalah hal-hal yang harus ditambahkan ataupun dikembangkan oleh Kawasan Kota Lama Semarang untuk mendukung pengembangan konsep *smart tourism*. Hasil analisis yang telah dilakukan nantinya akan digunakan sebagai rekomendasi kepada pihak pemerintah atau *stakeholder* tentang penerapan konsep *smart city* yang dapat mendukung pariwisata di Kawasan Kota Lama Semarang dengan pendekatan *smart tourism*.

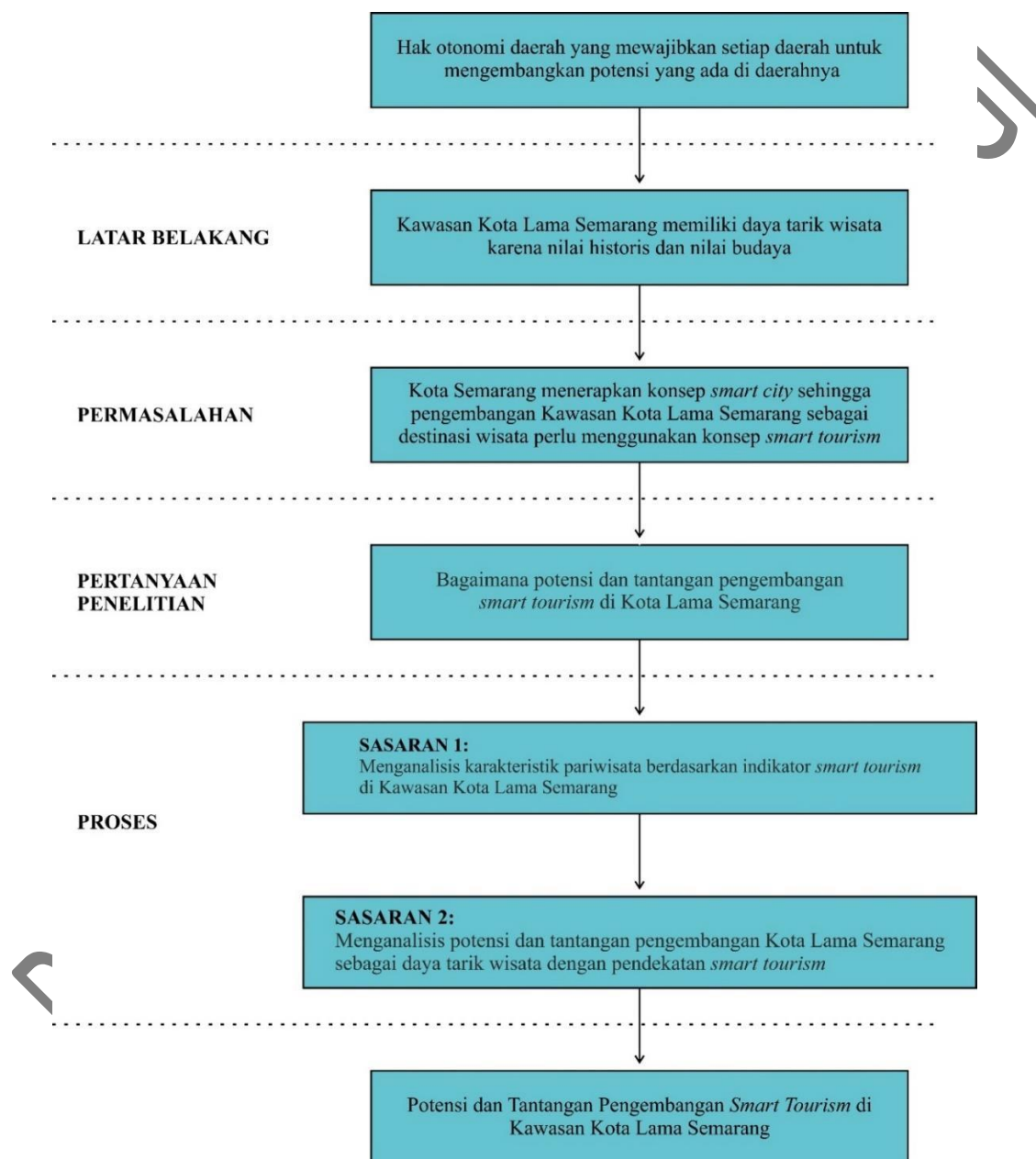


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 1.1
PETA CITRA KOTA LAMASEMARANG

1.6 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini bertujuan mengetahui potensi dan tantangan pengembangan *smart tourism* di Kota Lama Semarang guna meningkatkan daya tarik wisata. Proses analisis pada penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan sasaran yang memberikan keluaran potensi dan tantangan yang di Kawasan Kota Lama Semarang. Berikut adalah kerangka pemikiran pada penelitian ini:



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 1.2
KERANGKA PEMIKIRAN

1.7 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2009), metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data-data yang valid untuk dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, serta merupakan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran kepada suatu objek penelitian melalui data atau sampel yang telah terkumpul (Sugiyono, 2009). Secara singkat, metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu fenomena dengan tujuan membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diteliti.

Sedangkan penelitian kuantitatif secara umum melibatkan proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Menurut Creswell (2014), penelitian kuantitatif adalah cara untuk menguji sasaran teori dengan mengkaji hubungan antara beberapa variabel yang dapat diukur. Secara umum dalam penelitian kuantitatif dilakukan pendekatan yang menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena yang diteliti. Pengukuran yang dilakukan didasarkan oleh variabel atau indikator yang sudah ditentukan.

Metode deskriptif kuantitatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebuah metode untuk melakukan pengukuran dan pengolahan data-data yang didasarkan pada faktor 6A pariwisata (*attractions, accessibility, amenity, available packages, activities, ancillary services*) dan indikator dari konsep *smart city* yang akan diterapkan di Kawasan Kota Lama Semarang. Data-data tersebut didapatkan dari wawancara, telaah dokumen, atau observasi lapangan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui potensi yang ada di Kawasan Kota Lama Semarang jika akan dikembangkan dengan konsep *smart tourism*. Selanjutnya akan dilakukan analisis untuk mengetahui aspek-aspek yang unggul, sehingga sebagai acuan dalam pengembangan konsep *smart tourism* di Kawasan Kota Lama Semarang.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik pengumpulan data ini juga menjadi pedoman untuk mencapai penelitian yang berkualitas dengan menggunakan beberapa instrumen-instrumen. Penelitian tentunya harus terfokus pada tujuan, sasaran, dan variabel-variabel sehingga instrumen yang dibuat terfokus sesuai dengan data-data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data ini dibedakan berdasarkan sumber datanya, yakni teknik pengumpulan data primer dan teknik pengumpulan data sekunder.

1. Teknik Pengumpulan Data Primer

Data primer merupakan data dengan sumber yang langsung memberikan jawaban terkait data-data tersebut kepada peneliti. Biasanya, data primer ini didapat langsung dari responden yang ditemui langsung atau pada kondisi lapangan yang diamati secara langsung. Tujuan dari pengumpulan data primer adalah untuk mengetahui secara langsung fenomena yang terjadi di Kawasan Kota Lama Semarang. Teknik yang akan digunakan dalam mengumpulkan data primer antara lain observasi lapangan, kuesioner (angket), dan wawancara.

a. Observasi Lapangan

Observasi lapangan diartikan sebagai teknik dengan proses yang cukup kompleks, karena tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis serta melibatkan pengamatan dan ingatan (Hadi dalam Sugiyono, 2014). Sehingga teknik observasi lapangan merupakan teknik untuk mengamati langsung kondisi lokasi penelitian. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana penilaian wisatawan terkait kondisi Kawasan Kota Lama Semarang sebagai destinasi wisata, selain itu juga untuk mengamati kondisi fisik Kawasan Kota Lama Semarang baik dari segi infrastruktur maupun bangunan untuk disesuaikan dengan indikator 6A sebagai destinasi pariwisata.

b. Kuesioner/Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner ini digunakan untuk penelitian dengan jumlah responden yang cukup banyak. Pada penelitian ini, kuesioner disebarkan kepada pengunjung atau wisatawan yang sedang berada di Kawasan Kota Lama Semarang. Pengunjung tersebut akan disediakan beberapa pertanyaan tertulis terkait pengembangan potensi Kawasan Kota Lama Semarang. Pengunjung juga dapat memberikan pernyataan terkait pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang yang diinginkan.

c. Wawancara

Wawancara merupakan teknik dengan cara memberikan pertanyaan mendalam kepada tokoh-tokoh yang berperan atau memiliki wewenang dalam pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang. Teknik wawancara dapat dilakukan sebagai penggalan informasi awal untuk mengenali sebuah fenomena, tetapi juga dapat dilakukan sebagai penajaman dari informasi-informasi yang telah didapatkan. Pada penelitian ini, teknik wawancara akan dilakukan kepada Badan Pengelola Kawasan Kota Lama (BPK2L) Semarang.

2. Teknik Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh langsung dari sumbernya. Data ini didapatkan dari dokumen, buku, berita, website, dan lain sebagainya. Teknik pengumpulan data sekunder ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum atau dapat sebagai pelengkap dari data primer yang sudah didapatkan. Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data sekunder yaitu dengan survei instansi dan studi literatur.

a. Survei Instansi

Survei instansi yaitu dengan mencari dokumen-dokumen yang tidak terpublikasi di internet. Tujuannya adalah untuk mengetahui arah pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang. Selain itu, pengumpulan data pengunjung atau wisatawan diperoleh dari Badan Pengelola Kawasan Kota Lama (BPK2L) Semarang.

b. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data sekunder yang bersumber dari teori atau penelitian terdahulu. Pada penelitian ini studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan variabel dan indikator dalam pengembangan potensi Kawasan Kota Lama Semarang untuk menjadi *smart tourism*.

1.7.2 Teknik Sampling

Populasi jumlahnya sangat luas hal ini dikarenakan tidak hanya mengacu pada objek tetapi juga karakteristik lainnya. Oleh karena itu diperlukan sampel untuk mewakili populasi yang ada di suatu wilayah penelitian. Sampel yang diambil harus dapat menggambarkan karakteristik populasi secara utuh. Teknik sampling diartikan sebagai teknik pengambilan sampel. Teknik sampling ini dipilih berdasarkan pertimbangan biaya dan waktu dari peneliti. Pada penelitian ini, digunakan teknik sampling berupa *accidental sampling* atau sampling insidental. Sampling insidental merupakan teknik penentuan sampel atas dasar kebetulan (Sugiyono, 2014). Sampling ini digunakan ketika peneliti secara tiba-tiba bertemu dengan responden yang dibutuhkan. Karena responden penelitian ini merupakan pengunjung atau wisatawan dan tidak diketahui jumlah populasinya, maka digunakan teknik sampling berupa sampling insidental. Pengunjung atau wisatawan Kawasan Kota Lama Semarang diharapkan dapat menggambarkan kondisi pariwisata Kawasan Kota Lama Semarang.

Untuk menentukan jumlah sampel yang mampu mewakili jumlah populasi, digunakan rumus *Lemeshow*. Hal ini dikarenakan populasi dari pengunjung Kawasan Kota Lama Semarang belum diketahui. Oleh karena itu, penentuan jumlah sampel dengan rumus *Lemeshow* dilakukan dengan formula sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 P(1-P)}{d^2}$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

n = jumlah sampel

Z = skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

P = maksimal estingasi = 0,5

$d = \alpha = 0,05$ (*margin error*)

Maka diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5 (1-0,5)}{0,05^2} = 384$$

Jumlah sampel untuk Kawasan Kota Lama Semarang yang memiliki luas kawasan sebesar 9 Ha adalah 384 responden. Sementara pusat wisata Kawasan Kota Lama Semarang berada di Gereja Blenduk dan Taman Srigunting yang memiliki luas 2 Ha. Sehingga jumlah sampel yang diambil hanyalah sebanyak 2/9 dari jumlah sampel Kawasan Kota Lama Semarang atau sebanyak 85 responden yang akan digunakan sebagai sampel.

1.7.3 Definisi Operasional

Sebuah penelitian tentunya memerlukan variabel dan indikator untuk mengukur dan membatasi data penelitian. Variabel merupakan atribut yang mempunyai variasi tertentu sebagai hal yang dilihat dan diamati. Untuk itu diperlukan adanya definisi operasional dari setiap variabel untuk kemudian diturunkan menjadi indikator. Definisi operasional ini dibentuk dari teori-teori yang digunakan, kemudian diadopsi untuk definisi yang digunakan di lapangan. Variabel dan indikator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL 1.1
TABEL DEFINISI OPERASIONAL

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
<i>Attraction</i> (Atraksi)	Segala sesuatu di Kawasan Kota Lama Semarang baik bangunan maupun aktivitas manusia, yang bersifat alami atau buatan sehingga memberikan daya tarik tersendiri. Kemudian bagaimana penerapan teknologi informasi mampu meningkatkan atraksi di Kawasan Kota Lama Semarang tersebut, sehingga dapat menarik wisatawan.	Tingkat keaslian bangunan
		Tingkat keragaman objek wisata
		Tingkat pelayanan objek wisata
		Tingkat pelayanan fasilitas ICT
<i>Accessibility</i> (Aksesibilitas)	Segala sistem transportasi yang mendukung terbentuknya kemudahan akses bagi wisatawan (baik melalui teknologi informasi maupun fasilitas)	Tingkat kenyamanan pejalan kaki
		Tingkat keamanan pejalan kaki
		Tingkat kemudahan akses pejalan kaki

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
	untuk menuju atau yang sedang berada di Kawasan Kota Lama Semarang, sehingga terbentuk keamanan dan kenyamanan perjalanan wisata.	Kondisi pedestrian Tingkat kemudahan akses transportasi pribadi Tingkat kemudahan akses transportasi umum Tingkat kemudahan akses parkir Kondisi jalan Kondisi penerangan Jarak dari pusat kota
<i>Amenity</i> (Amenitas)	Semua layanan yang disediakan (baik sarana maupun prasarana lingkungan) untuk mendukung kenyamanan wisatawan selama berada di Kawasan Kota Lama Semarang. Kemudian apakah teknologi atau inovasi telah dikembangkan untuk membentuk lingkungan yang nyaman di Kawasan Kota Lama Semarang tersebut.	Kondisi penghijauan lingkungan Tingkat polusi udara Tingkat kebisingan Tingkat pelayanan air bersih Tingkat pelayanan persampahan Kondisi dan kelengkapan fasilitas tempat berkumpul Kondisi dan kelengkapan fasilitas restoran Kondisi dan kelengkapan fasilitas hotel/penginapan Kondisi dan kelengkapan fasilitas toko/warung/retail Kondisi dan kelengkapan fasilitas pusat informasi Keberadaan peta wisata/denah
<i>Activities</i> (Aktivitas)	Segala aktivitas dan pergerakan yang dapat dilakukan wisatawan di Kawasan Kota Lama Semarang	Tingkat aktivitas yang dapat dilakukan Jenis aktivitas yang dapat dilakukan Tingkat pergerakan dari suatu objek wisata ke objek wisata lainnya
<i>Ancillary Services</i> (Layanan Tambahan)	Semua layanan pemerintah (berupa fasilitas umum) yang menunjang kebutuhan wisatawan dan masyarakat setempat. Melalui fasilitas-fasilitas tersebut dapat pula diketahui bagaimana peran teknologi informasi dalam memudahkan akses ke fasilitas terkait di Kawasan Kota Lama Semarang	Tingkat kemudahan akses dan kondisi ATM Tingkat kemudahan akses dan kondisi Tingkat kemudahan akses dan kondisi tempat ibadah
<i>Available Packages</i> (Ketersediaan Paket Wisata)	Segala bentuk kegiatan dari pengelola untuk memasarkan/mempromosikan Kawasan Kota Lama Semarang sebagai objek wisata, baik melalui teknologi informasi maupun ketersediaan pelayanan khusus seperti paket wisata dan sebagainya.	Tingkat kegiatan promosi Ketersediaan paket wisata

Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

1.7.4 Data Penelitian

Data penelitian merupakan daftar dari data-data yang digunakan dalam penelitian ini. Dimana data-data tersebut sebagai input dari analisis yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah tabel kebutuhan data dalam penelitian ini:

TABEL I.2
DATA PENELITIAN

No.	Variabel	Sub Variabel	Nama Data	Tahun	Jenis Data	Bentuk Data	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Attraction (Atraksi)	<i>Smart People</i>	Tingkat Keaslian Bangunan Sejarah	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
2		<i>Smart People</i>	Keaslian Bangunan Sejarah	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
3		<i>Smart People</i>	Tingkat Keragaman Objek Wisata	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
4		<i>Smart People</i>	Keragaman Objek Wisata	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
5		<i>Smart People</i>	Tingkat Pelayanan Objek Wisata	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
6		<i>Smart Mobility</i>	Tingkat Pelayanan Fasilitas ICT	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
7		<i>Smart Mobility</i>	Pelayanan Fasilitas ICT	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
8	Accessibility (Aksesibilitas)	<i>Smart Living</i>	Tingkat Kenyamanan Pejalan Kaki	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
9		<i>Smart Living</i>	Tingkat Keamanan Pejalan Kaki	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
10		<i>Smart Living</i>	Tingkat Kemudahan Akses Pejalan Kaki	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
11		<i>Smart Living</i>	Kondisi Pedestrian	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
12		<i>Smart Mobility</i>	Tingkat Kemudahan Akses Transportasi Pribadi	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan

No.	Variabel	Sub Variabel	Nama Data	Tahun	Jenis Data	Bentuk Data	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	
13		<i>Smart Mobility</i>	Tingkat Kemudahan Akses Transportasi Umum	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
14		<i>Smart Mobility</i>	Tingkat Kemudahan Akses Parkir	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
15		<i>Smart Mobility</i>	Kondisi Jalan	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
16		<i>Smart Mobility</i>	Kondisi Jalan	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan	
17		<i>Smart Mobility</i>	Kondisi Penerangan	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
18		<i>Smart Mobility</i>	Kondisi Penerangan	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan	
19		<i>Smart Mobility</i>	Jarak dari Pusat Kota	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
20		<i>Amenity (Amenitas)</i>	<i>Smart Environment</i>	Kondisi Penghijauan Lingkungan	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
21			<i>Smart Environment</i>	Kondisi Penghijauan Lingkungan	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
22	<i>Smart Environment</i>		Tingkat Polusi Udara	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
23	<i>Smart Environment</i>		Tingkat Kebisingan	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
24	<i>Smart Environment</i>		Tingkat Pelayanan Air Bersih	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
25	<i>Smart Environment</i>		Tingkat Pelayanan Persampahan	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
26	<i>Smart Environment</i>		Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Tempat Berkumpul	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
27	<i>Smart Environment</i>		Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Tempat Berkumpul	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan	
28	<i>Smart Environment</i>		Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Restoran	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan	
29	<i>Smart Environment</i>		Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Restoran	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan	

No.	Variabel	Sub Variabel	Nama Data	Tahun	Jenis Data	Bentuk Data	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
30		<i>Smart Environment</i>	Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Hotel/Penginapan	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
31		<i>Smart Environment</i>	Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Hotel/Penginapan	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
32		<i>Smart Environment</i>	Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Toko/Warung/Retail	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
33		<i>Smart Environment</i>	Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Toko/Warung/Retail	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
34		<i>Smart Environment</i>	Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Pusat Informasi	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
35		<i>Smart Environment</i>	Kondisi dan Kelengkapan Fasilitas Pusat Informasi	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
36		<i>Smart Environment</i>	Peta Wisata/Denah	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
37	<i>Activity (Aktivitas)</i>	<i>Smart Mobility</i>	Tingkat Aktivitas yang dapat dilakukan	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
38		<i>Smart Mobility</i>	Jenis Aktivitas yang dapat dilakukan	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
39		<i>Smart Mobility</i>	Tingkat Pergerakan dari satu objek wisata ke objek lainnya	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
40	<i>Ancillary Service (Layanan Tambahan)</i>	<i>Smart Living</i>	Tingkat Kemudahan Akses ke ATM	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
41		<i>Smart Living</i>	Kondisi ATM	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan
42		<i>Smart Living</i>	Tingkat Kemudahan Akses ke Toilet Umum	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
43		<i>Smart Living</i>	Kondisi Toilet Umum	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
44		<i>Smart Living</i>	Tingkat Kemudahan Akses ke Tempat Ibadah	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
45		<i>Smart Living</i>	Kondisi Tempat Ibadah	Terbaru	Primer	Gambar	Observasi	Lapangan

No.	Variabel	Sub Variabel	Nama Data	Tahun	Jenis Data	Bentuk Data	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
46	<i>Available Packages</i> (Ketersediaan Paket Wisata)	Smart People	Tingkat Kegiatan Promosi	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
47		Smart People	Ketersediaan Paket Wisata	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan
48		Smart Mobility	Ketersediaan Paket Wisata	Terbaru	Primer	Teks	Kuesioner	Pengunjung/Wisatawan

Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

PERPUSTAKAAN PLANOLOG

1.7.5 Teknik Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen dalam penelitian. Tingkat validitas dan reliabilitas instrumen sangat mempengaruhi kualitas hasil analisis yang diperoleh. Sehingga dalam penelitian ini perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen agar mendapatkan hasil analisis yang baik.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang ada dapat mengukur fenomena yang terjadi. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas adalah *Bivariate Pearson Correlation*. Teknik ini akan menghubungkan masing-masing skor dari variabel dengan skor total dari tiap variabel. Hasil dari pengujian ini dianggap valid apabila nilai r hitung \geq nilai r tabel, dimana r tabel yang digunakan adalah r tabel *two-tailed* dengan sig. 0,05.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang ada dapat dipercaya. Teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah pendekatan *alpha cronbach*. Hasil dari pengujian ini dianggap reliabel apabila nilai $\alpha >$ nilai r tabel, selain itu tingkat kepercayaan dapat dilihat dari nilai α yang semakin mendekati 1. Nilai α minimal yang harus didapatkan adalah sebesar 0,70.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Tahapan terakhir dalam penelitian adalah dengan menganalisis data-data yang telah diperoleh menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan. Sebelum mengolah data, perlu dilakukan adanya rekapitulasi data berdasarkan variabel. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis deskrip kuantitatif, analisis *service quality*, dan *importance-performance analysis*.

1. Deskriptif Kuantitatif

Berdasarkan data-data yang diperoleh dan direkapitulasi, data tersebut dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif. Analisis deskripsi kuantitatif dapat disebut dengan analisis statistik deskriptif. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data melalui gambar, tabel, dan diagram (Sugiyono, 2014). Sedangkan analisis deskripsi kualitatif adalah untuk mendeskripsikan secara jelas bagaimana respon atau penjelasan dari pernyataan-pernyataan yang diberikan oleh responden.

2. Service Quality (SERVQUAL)

Metode *Service Quality (SERVQUAL)* adalah metode yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan dari pelanggan tentang sebuah pelayanan melalui analisis *gap* antara persepsi dan ekspektasi (Naik, Gantasala, & Prabhakar, 2010). Menurut Parasuraman, Zeithaml, & Berry, (1985), untuk mengukur sebuah kualitas pelayanan dapat menggunakan 5 dimensi, yaitu *tangibles*,

reliability, responsiveness, assurance, empathy. Berikut adalah penjelasan dari kelima dimensi pengukuran kualitas pelayanan:

- *Tangibles*, meliputi fasilitas fisik, peralatan, dan penampilan dari personil/pegawai
- *Reliability*, meliputi kemampuan untuk memberikan layanan yang dijanjikan secara akurat
- *Responsiveness*, meliputi kesediaan untuk membantu dan memberikan pelayanan yang cepat kepada pelanggan
- *Assurance*, meliputi kemampuan dari personil/pegawai untuk mendapatkan kepercayaan dan kepercayaan diri
- *Empathy*, meliputi kemampuan penyedia layanan untuk memberikan perhatian secara penuh kepada pelanggan

Menurut Pitt, Watson, & Kavan, (1995), untuk mengukur kualitas pelayanan menggunakan metode ini adalah didasarkan pada *G (Gap)*. Rumus perhitungan nilai *G (Gap)* adalah sebagai berikut:

Keterangan: $G = P - E$

$G (Gap)$ = skor SERVQUAL

$P (Perception)$ = nilai rata-rata dari persepsi

$E (Expectation)$ = nilai rata-rata dari ekspektasi

Hasil dari perhitungan tersebut dapat menggambarkan tingkat kepuasan dari konsumen terhadap kualitas pelayanan yang diberikan. Jika nilai $G (Gap) < 0$, maka kualitas pelayanan yang diberikan masih kurang memuaskan, jika nilai $G (Gap) = 0$, maka kualitas pelayanan yang diberikan sudah memuaskan, sedangkan jika nilai $G (Gap) > 0$, maka kualitas pelayanan yang diberikan sudah lebih dari cukup/sangat memuaskan. Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat potensi dan permasalahan yang ada di Kawasan Kota Lama Semarang.

3. Importance-Performance Analysis

Importance-performance analysis (IPA) adalah sebuah metode yang telah banyak diterapkan pada berbagai industri pelayanan sejak diperkenalkan oleh Martilla dan James pada tahun 1970. Metode ini dikenal sederhana namun menjadi alat yang efektif dalam menganalisa kualitas kinerja dan kepentingan (Lai & Hitchcock, 2015). Selain industri pelayanan, metode ini sudah sering digunakan dalam manajemen pariwisata. Menurut Boley, Gard, & Hammett, (2017), metode *importance-performance analysis* adalah salah satu metode terbanyak yang digunakan dalam pariwisata. Metode ini fokus terhadap pengalaman, pelayanan yang didapatkan, produk, dan seberapa baik bisnis pariwisata yang dibandingkan dengan ekspektasi dari wisatawan (Boley et al., 2017). Hasil dari analisis ini adalah diagram cartesius yang terbagi menjadi empat kuadran. Empat kuadran tersebut adalah *concentrate here, keep up with the good work, low priority*, dan *possible overkill*

(Martilla & James, 1997). Diagram tersebut dapat digunakan untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan ataupun pelaksanaan. Selain diagram terdapat pula tingkat kesesuaian. Menurut Yola & Budianto, (2013), pada metode *importance-performance analysis* terdapat analisis tingkat kesesuaian yang didapatkan dari nilai total kinerja dan kepentingan, sedangkan nilai rata-rata kinerja dan kepentingan digunakan untuk diagram cartesius.

Untuk menghitung tingkat kesesuaian dibutuhkan perbandingan antara skor kinerja dan skor kepentingan. Tingkat kesesuaian ini yang akan menentukan urutan prioritas dari peningkatan pelayanan yang harus diperhatikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesesuaian adalah:

Keterangan:

$$Tk_i = \frac{\sum X_i}{\sum Y_i} \times 100\%$$

Tk_i: Tingkat kesesuaian

X_i: Skor penilaian kinerja indikator ke_i
 Y_i: Skor penilaian kepentingan indikator ke_i

Untuk mengukur tingkat kesesuaian menggunakan ketentuan sebagai berikut, jika Tk_i < 100% maka pelayanan yang diberikan belum sesuai atau kurang memuaskan sehingga perlu ditingkatkan, jika Tk_i = 100% maka pelayanan yang diberikan sudah sesuai atau sudah memuaskan sehingga perlu dipertahankan kinerjanya, dan jika Tk_i > 100% maka pelayanan yang diberikan sudah lebih dari sesuai atau sudah sangat memuaskan sehingga perlu dilakukan penyesuaian. Sedangkan untuk diagram cartesius dibutuhkan skor rata-rata dari setiap indikator dan skor rata-rata dari rata-rata setiap indikator. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Keterangan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} \quad \text{dan} \quad \bar{Y} = \frac{\sum Y_i}{n}$$

\bar{X} : Skor rata-rata nilai kinerja
 \bar{Y} : Skor rata-rata nilai kepentingan
 $\sum X_i$: Skor total nilai kinerja
 $\sum Y_i$: Skor total nilai kepentingan
 n: Jumlah responden

$$\bar{X}_k = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{X}_i}{k} \quad \text{dan} \quad \bar{Y}_k = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{Y}_i}{k}$$

Keterangan:

\bar{X}_k : Skor rata-rata dari rata-rata nilai kinerja
 \bar{Y}_k : Skor rata-rata dari rata-rata nilai kepentingan
 $\sum_{i=1}^n \bar{X}_i$: Total dari skor rata-rata nilai kinerja
 $\sum_{i=1}^n \bar{Y}_i$: Total dari skor rata-rata nilai kepentingan

k: Jumlah indikator

Hasil perhitungan nilai \bar{x} dan \bar{y} digunakan sebagai koordinat pada diagram cartesius, sedangkan nilai s_x dan s_y digunakan sebagai pembagi diagram cartesius menjadi empat kuadran yaitu, *concentrate here*, *keep up with the good work*, *low priority*, dan *possible overkill*. Berikut adalah penjelasan setiap diagram tersebut menurut Sever, (2015):

a. *Concentrate here*

Pada kuadran (A) atau yang disebut *concentrate here* adalah letak dari variabel yang memiliki kinerja buruk namun memiliki kepentingan yang tinggi, sehingga bisa disebut sebagai kelemahan dan ancaman.

b. *Keep up with the good work*

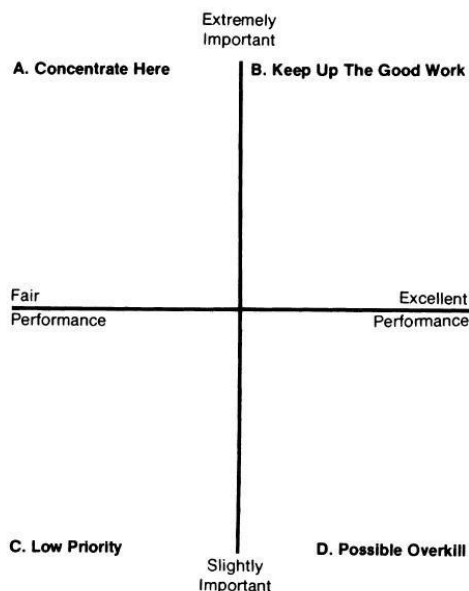
Pada kuadran (B) atau yang disebut *keep up with the good work* adalah letak dari variabel yang memiliki kinerja baik dan kepentingan yang tinggi, sehingga bisa disebut sebagai kekuatan besar dan keunggulan.

c. *Low priority*

Pada kuadran (C) atau yang disebut *low priority* adalah letak variabel yang memiliki kinerja yang buruk dan kepentingan yang rendah, sehingga variabel yang berada pada kuadran ini tidak perlu terlalu diperhatikan.

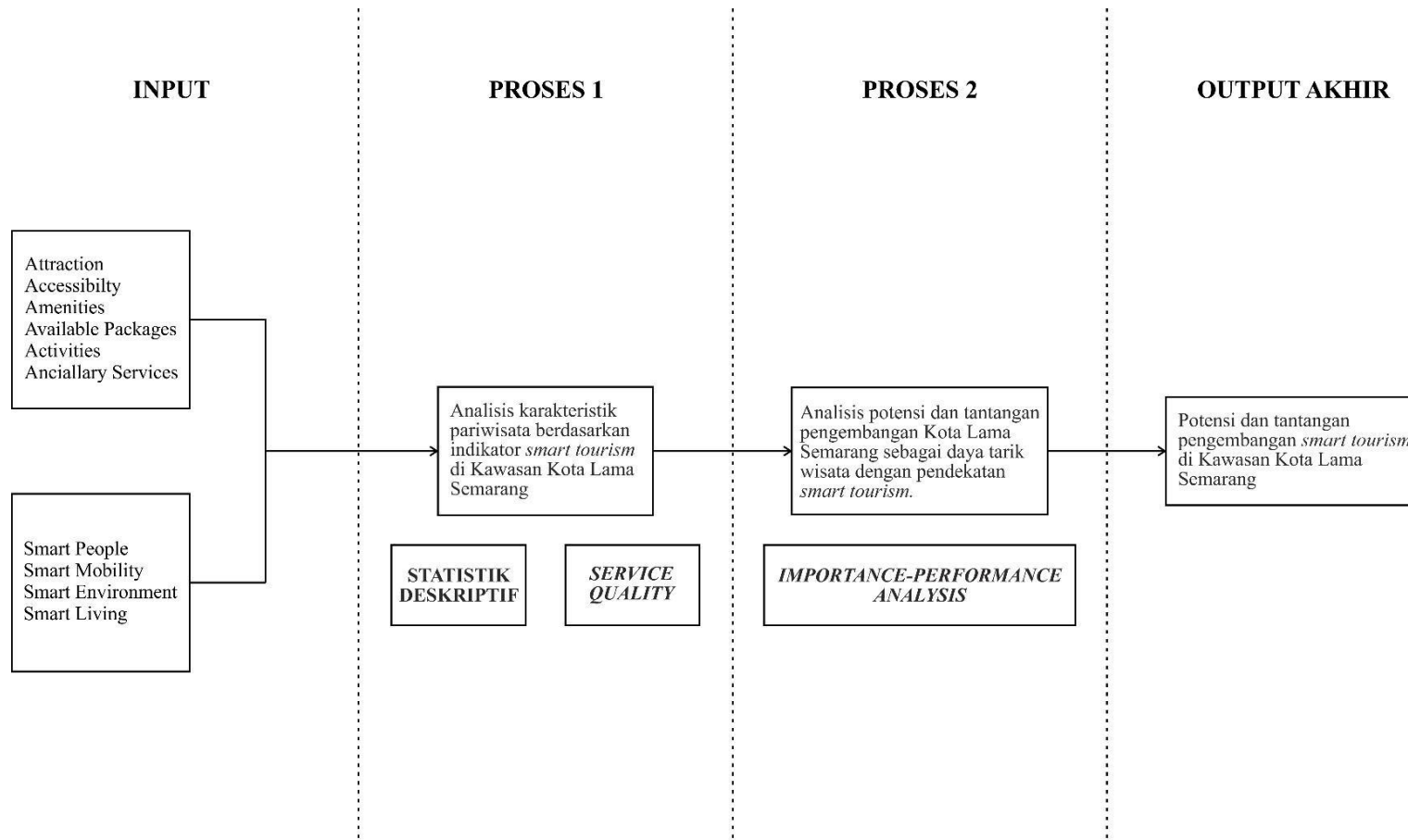
d. *Possible overkill*

Pada kuadran (D) atau yang disebut *possible overkill* adalah letak variabel yang memiliki kinerja yang baik namun memiliki kepentingan yang rendah, sehingga variabel yang berada pada kuadran ini perlu dilakukan penyesuaian agar tidak terjadi pemborosan.



Sumber: (Martilla & James, 1997)

GAMBAR 1.3
DIAGRAM CARTESIUS IMPORTANCE-PERFORMANCE ANALYSIS



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 14
KERANGKA ANALISIS

PERPU

1.8 Sistematika Penulisan

Pembahasan di dalam penelitian ini tertuang pada sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran penelitian, ruang lingkup wilayah dan materi, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan yang akan dilakukan dalam penulisan penelitian ini.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab ini menjelaskan mengenai kajian literatur mengenai pariwisata, konsep *smart city*, konsep *smart tourism*, dan pelestarian kawasan.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum dari kawasan Kota Lama Semarang sebagai lokasi penelitian, meliputi kondisi fisik dan kondisi non fisik eksisting kawasan Kota Lama Semarang

BAB IV ANALISIS POTENSI DAN TANTANGAN PENGEMBANGAN SMART TOURISM DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

Bab ini menjelaskan keseluruhan hasil dari tahapan analisis dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu uji validitas dan realibilitas instrumen, identifikasi karakteristik responden, analisis *service quality*, dan analisis *importance-performance* sehingga dapat mengetahui potensi dan permasalahan yang ada di Kota Lama Semarang.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

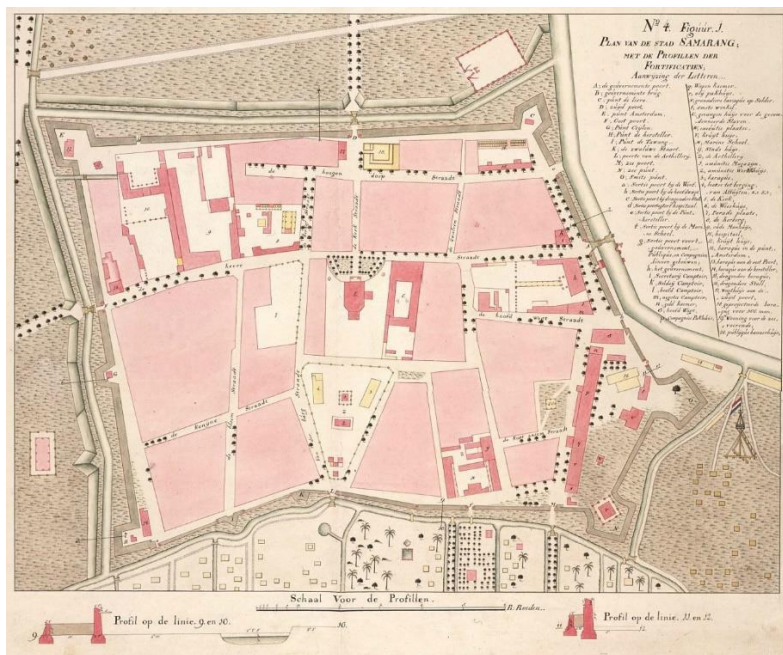
Bab ini menjelaskan kesimpulan dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang diberikan berdasarkan dengan hasil temuan setelah proses analisis. Rekomendasi akan diberikan kepada pihak terkait.

BAB III GAMBARAN UMUM

3.1 Profil Kawasan Kota Lama Semarang

Menurut Peraturan Daerah Kota Semarang No. 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang tahun 2011-2031, dijelaskan bahwa kawasan Kota Lama Semarang yang terletak di Kecamatan Semarang Utara termasuk dalam kawasan cagar budaya. Pengelolaan yang dapat dilakukan pada kawasan cagar budaya meliputi (1) pelestarian pola sosial budaya masyarakat, (2) pengaturan perubahan ukuran dan bentuk bangunan, dan (3) pengembangan kegiatan kepariwisataan. Selain sebagai kawasan cagar budaya, kawasan Kota Lama Semarang juga ditetapkan sebagai kawasan strategis sosial budaya. Penetapan ini tidak hanya tercantum pada Peraturan Daerah Kota Semarang No. 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang tahun 2011-2031, namun tercantum juga pada Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No. 6 tahun 2010 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Jawa Tengah tahun 2009-2029 yang menyebutkan bahwa kawasan Kota Lama Semarang sebagai kawasan strategis dari sudut kepentingan sosial dan budaya. Untuk penanganan kawasan strategis sosial budaya yang dapat dilakukan meliputi (1) pemeliharaan dan pelestarian bangunan, (2) revitalisasi fungsi dan penggunaan bangunan, dan (3) pengembangan sistem kepariwisataan yang terintegrasi dengan pengembangan Kawasan Kota Lama Semarang. Secara umum, peraturan zonasi pada Kawasan Kota Lama Semarang meliputi (1) diizinkan pengembangan penataan bangunan dan lingkungan dengan mempertimbangkan aspek budaya dan sejarah sesuai dengan kaidah konservasi, (2) diizinkan memanfaatkan bangunan untuk kegiatan yang sesuai rencana tata ruang, (3) dilarang melakukan perubahan kondisi kawasan yang menghilangkan nilai sejarah dan budaya, dan (4) diizinkan untuk kegiatan wisata.

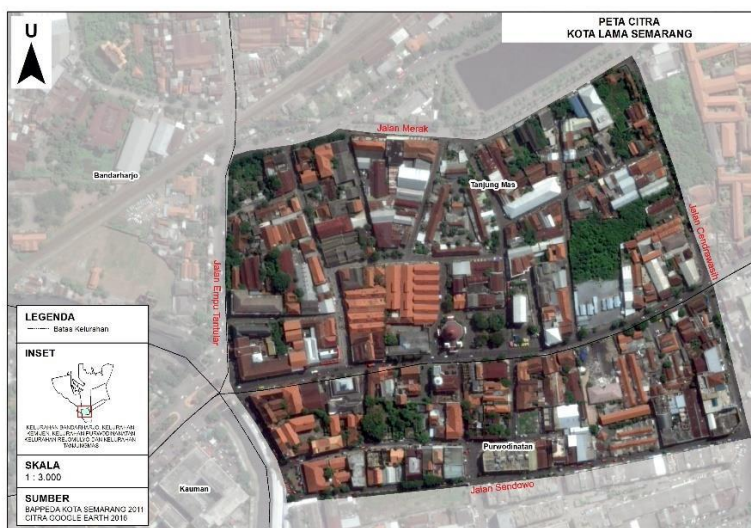
Secara umum, hampir pada seluruh rencana pengembangan ataupun pengelolaan yang akan dilakukan pada kawasan Kota Lama Semarang adalah sebagai kegiatan pariwisata. Dimana kegiatan wisata disini adalah wisata budaya dengan keunikan bangunan yang bergaya Belanda. Kota Lama Semarang atau yang sering disebut *Outstadt* atau *Litle Netherland* memiliki bangunan bergaya eropa pada tahun 1700-an. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan ukuran pintu dan jendal yang besar, penggunaan kaca-kaca berwarna, bentuk atap yang unik, dan keberadaan ruang bawah tanah.



Sumber: seputarsemarang.com, 2012

GAMBAR 3.1
PETA KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG TAHUN 1787

Julukan *Little Netherland* tidak hanya berasal dari segi langgam bangunan saja, namun letaknya yang dikelilingi kanal-kanal juga menjadikan kawasan ini seperti kota layaknya yang berada di Belanda. Pusat kawasan Kota Lama Semarang berada pada Taman Srigunting, yang dulunya adalah sebuah lapangan bernama *parade plein*. Alasan lain menjadi pusat dari kawasan ini adalah keberadaan Gereja Blenduk atau *Nederlandsch Indische Kerk*, dimana dulunya gereja ini menjadi pusat pemerintahan pada zaman Belanda. Seiring dengan perkembangan zaman, untuk tetap mengenang keberadaan benteng yang dulunya mengelilingi Kota Lama Semarang terdapat perubahan pada nama jalan yang mengelilingi Kota Lama Semarang. Seperti *Noorderwalstaat* (Jalan Tembok Utara) yang sekarang menjadi Jalan Merak, *Oosterwalstraat* (Jalan Tembok Timur) yang sekarang menjadi Jalan Cendrawasih, *Zuiderwalstraat* (Jalan Tembok Selatan) yang sekarang menjadi Jalan Kepodang dan *Westerwalstraat* (Jalan Tembok Barat) yang sekarang menjadi Jalan Mpu Tantular.

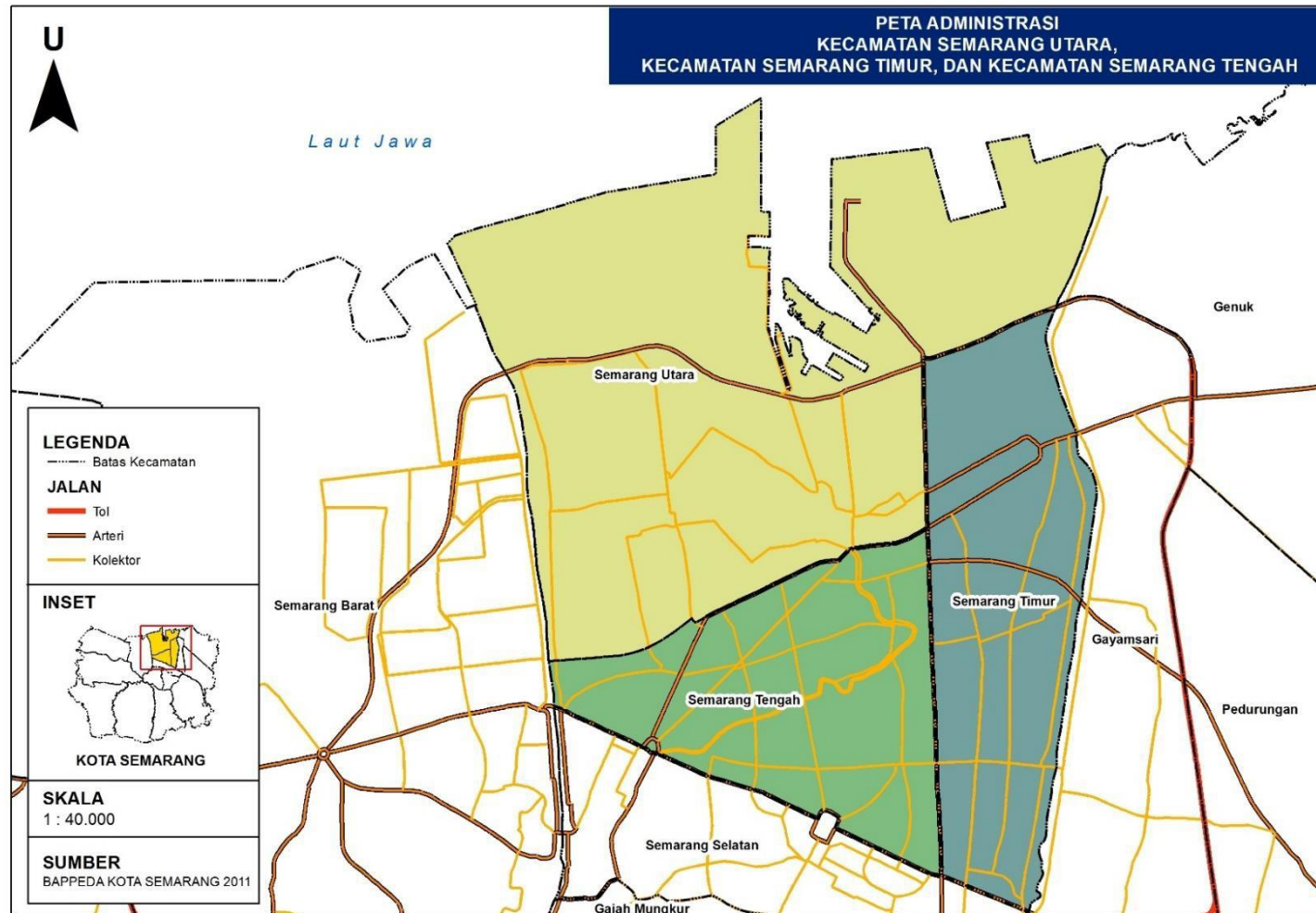


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.2
PETA KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG TAHUN 2016

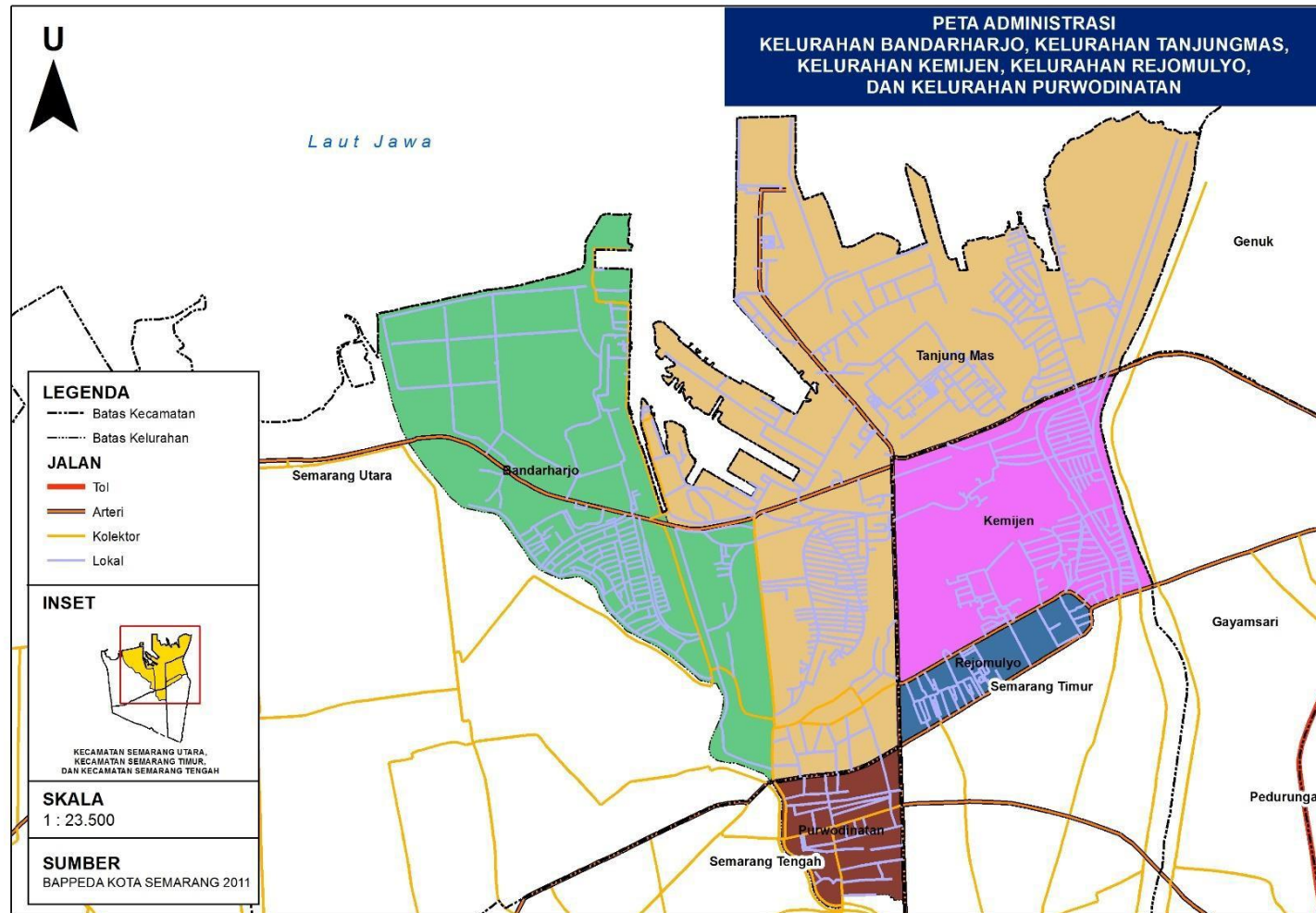
Kawasan Kota Lama Semarang yang secara administrasi terletak pada lima kelurahan yaitu Kelurahan Tanjungmas, Kelurahan Bandarharjo, Kelurahan Rejomulyo, Kelurahan Kemijen dan Kelurahan Purwodinatan, dimana kelima kelurahan tersebut secara administrasi berada di kecamatan yang berbeda. Kelurahan Tanjungmas dan Kelurahan Bandarharjo berada di Kecamatan Semarang Utara, Kelurahan Rejomulyo dan Kelurahan Kemijen berada di Kecamatan Semarang Timur sedangkan Kelurahan Purwodinatan berada di Kecamatan Semarang Tengah. Menurut Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2003, Kawasan Kota Lama Semarang memiliki luas sebesar ± 40 ha, dimana kawasan tersebut dibagi menjadi kawasan inti (Kota Lama Semarang) dan kawasan pengaruh. Secara keseluruhan, batas kawasan Kota Lama adalah sebagai berikut:

- a. Utara: Stasiun Kereta Api Tawang
- b. Selatan: Jalan Haji Agus Salim.
- c. Barat: Kali Semarang.
- d. Timur: Jalan Ronggowarsito



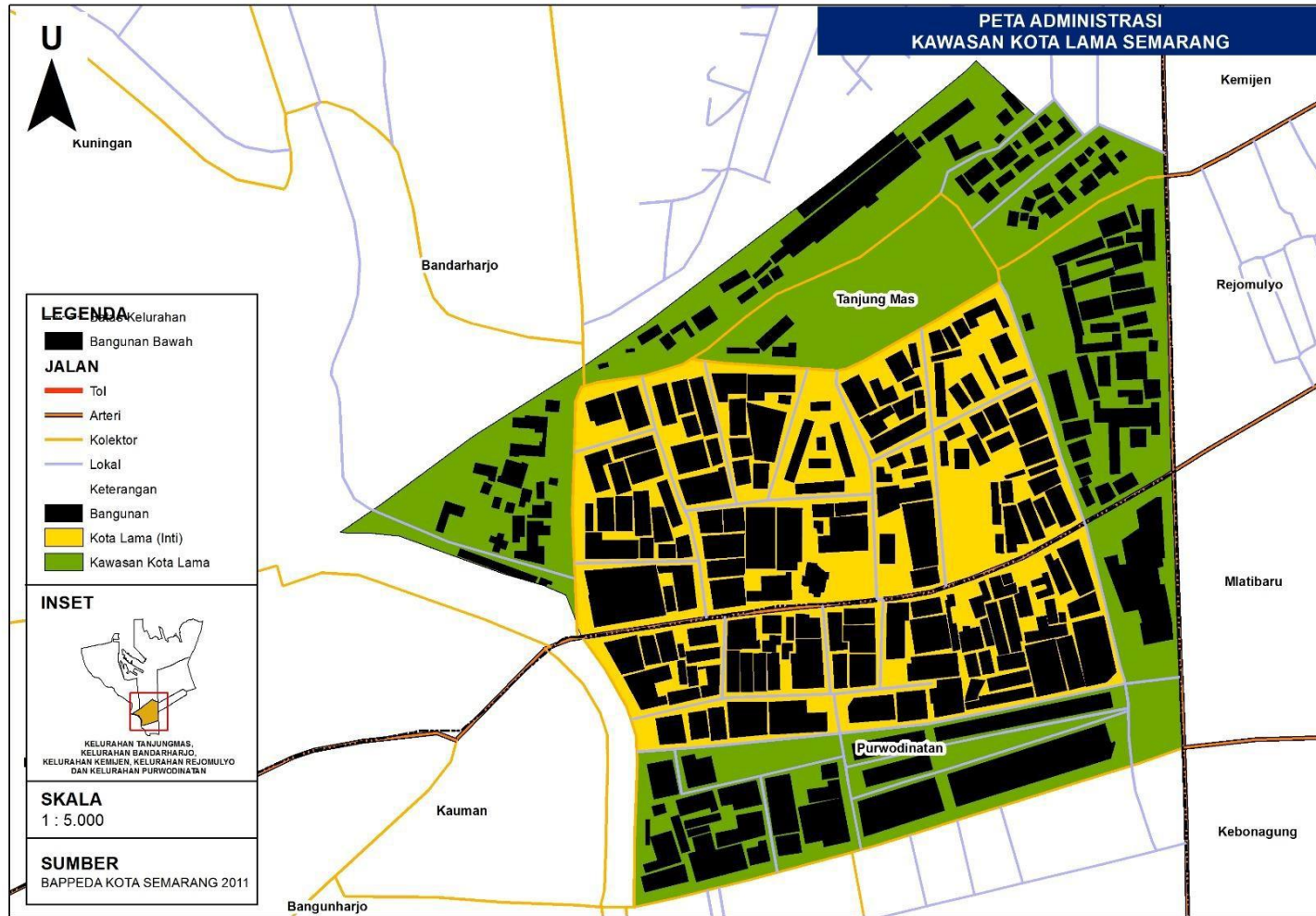
Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3,3
PETA ADMINISTRASI KECAMATAN SEMARANG UTARA, KECAMATAN SEMARANG TIMUR, DAN KECAMATAN SEMARANG TENGAH



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.4
**PETA ADMINISTRASI KELURAHAN BANDARHARJO, KELURAHAN KEMIJEN, KELURAHAN PURWODINATAN, KELURAHAN REJOMULYO, DAN
KELURAHAN TANJUNGMAS**



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

PERT

GAMBAR 3.5
PETA ADMINISTRASI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.6
PETA CITRA KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

3.2 Kawasan Kota Lama Semarang sebagai *World Heritage City*

Menurut artikel “Kota Lama Semarang Tercatat di UNESCO sebagai *Old Town Semarang*” yang diterbitkan oleh *tribunnews.com* pada 17 April 2017 menyebutkan bahwa Kota Lama Semarang juga sudah menjadi *tentative list* dari *World Heritage City* yang ditetapkan oleh UNESCO. Menurut UNESCO, yang ditetapkan sebagai *World Heritage City* atau Kota Pusaka Dunia adalah kota yang memiliki “*Outstanding Universal Value* (Keunggulan Nilai Sejangad)” berdasarkan “*The Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage 1972*”. Berikut adalah 7 kriteria untuk Kategori Situs Budaya :

1. Melambangkan mahakarya kreativitas dan kecerdasan manusia serta nilai yang berpengaruh secara signifikan terhadap budaya.
2. Menunjukkan keutamaan pada nilai-nilai kemanusiaan yang tidak berubah selama kurun waktu tertentu dalam hal arsitektur, teknologi, seni monumental, perencanaan tata kota atau desain lanskap.
3. Mengandung kekhasan atau bukti bahwa pernah ada ritual peradaban di masa lampau yang tersisa atau telah lenyap.
4. Wujud mengagumkan pada sebuah bangunan, arsitektur atau teknologi yang memiliki penggambaran tentang tahapan penting dalam sejarah peradaban manusia.
5. Wujud mengagumkan pada sebuah tempat tinggal, tanah, atau perairan yang dapat melambangkan budaya atau interaksi manusia dengan lingkungan, khususnya yang masih terpelihara terhadap perubahan zaman yang signifikan.
6. Memiliki kaitan yang erat pada suatu peristiwa atau tradisi tertentu, dari sisi pemikiran, kepercayaan, artistik dan sastra.
7. Merupakan fenomena alam yang luar biasa atau kawasan dengan keindahan alam serta estetika yang luar biasa penting.

Untuk menjadi salah satu *World Heritage City*, sebuah cagar budaya harus memenuhi minimal satu dari 7 kriteria tersebut. Kota Lama Semarang sudah memenuhi 2 kriteria yaitu kriteria ii dan kriteria iv. Kriteria ii dapat dibuktikan dengan keberadaan Kota Lama Semarang sebagai perdagangan multi kultur di Asia Tenggara (Jawa, Melayu, Cina, dan Arab) serta adanya kolonial Belanda selama hampir 350 tahun yang mengakibatkan adanya pertukaran penting dari segi arsitektur, bentuk perkotaan, teknologi, serta nilai-nilai kemanusiaan. Sedangkan untuk kriteria iv dapat dibuktikan dengan adanya campuran pengaruh yang menciptakan arsitektur, budaya dan lanskap kota unik tanpa persamaan dimanapun di Asia Tenggara. Secara khusus, percampuran tersebut menunjukkan beragam jenis luar biasa dari kantor, gudang, *townhouse*, dan ruko. Bangunan-bangunan tersebut menunjukkan beragam jenis dan tahapan perkembangan jenis bangunan, seperti: abad pertengahan, *baroque*, dan kolonial modern.



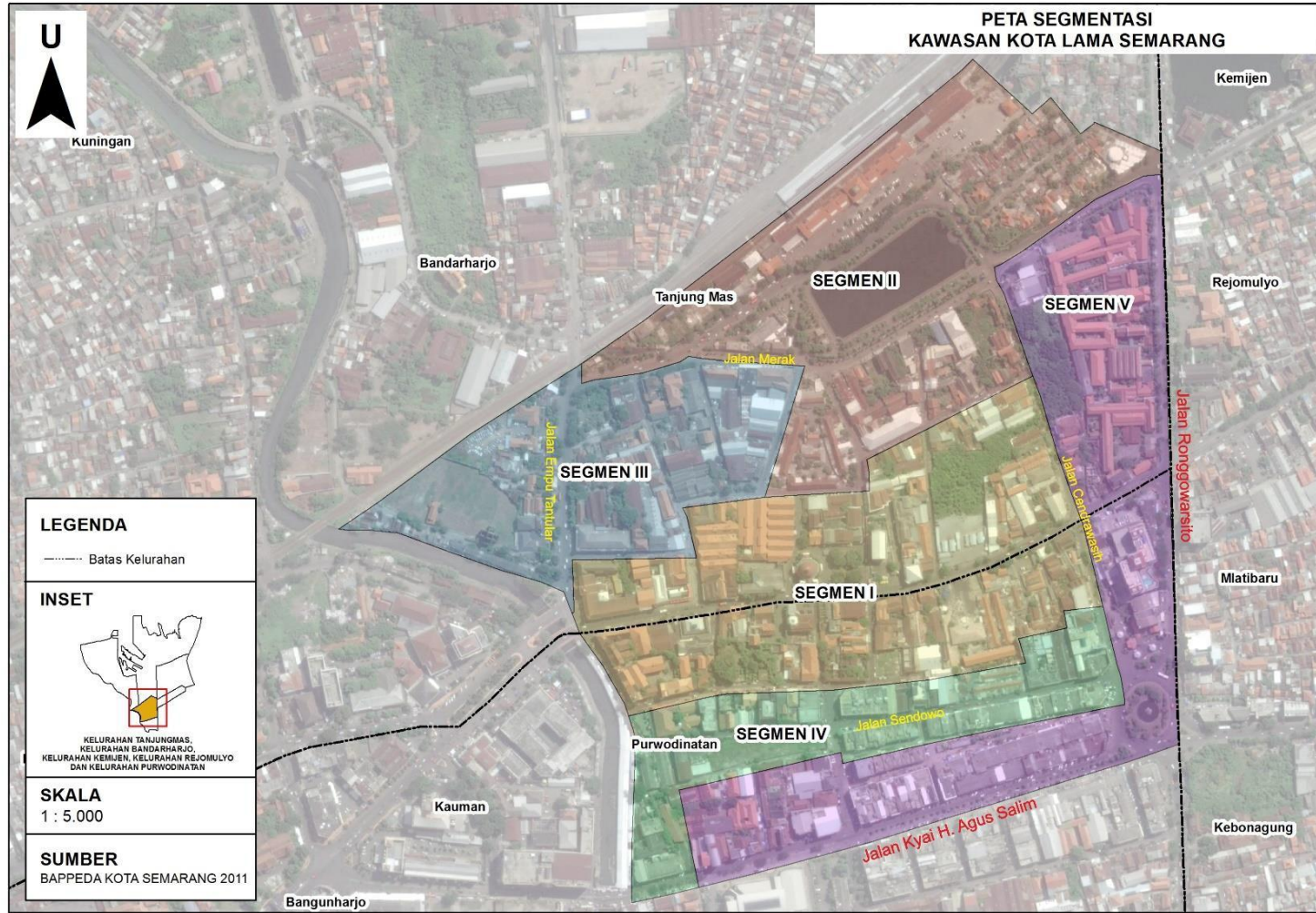
Sumber: BPK2L, 2017

GAMBAR 3.7
TRANSFORMASIBANGUNAN KOTA LAMA SEMARANG YANG MODERN NAMUN TETAP
MEMPERTAHANKAN NILAISEJARAH

3.3 Penggunaan Lahan

Menurut Peraturan Daerah Kota Semarang No. 8 tahun 2003 tentang Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kawasan Kota Lama, dijelaskan bahwa penggunaan lahan pada Kawasan Kota Lama Semarang dibagi menjadi 3 fungsi yaitu, (1) fungsi hunian, (2) fungsi perdagangan dan perkantoran, (3) fungsi rekreasi dan budaya. Mengacu pada 3 fungsi kawasan yang telah direncanakan, maka Kawasan Kota Lama Semarang dibagi menjadi 5 segmentasi tata guna lahan. Berikut adalah pembagian 5 segmentasi tata guna lahan Kawasan Kota Lama Semarang:

1. Segmen I dengan tema Budaya, berlokasi di Jl. Letjend Suprpto;
2. Segmen II dengan tema Rekreatif, berlokasi disekitar Jl. Tawang, Jl. Merak, Jl. Garuda, Jl. Nuri, Jl. Srigunting dan Jl. Cendrawasih;
3. Segmen III dengan tema Komersial dan Perkantoran berlokasi disekitar Jl. Mpu Tantular, Jl. Nuri dan Jl. Garuda, sisi utara Jembatan Berok sampai batas rencana jalan tembus sejajar jalur kereta api tawang ke Jl. Kolonel Soegiono.
4. Segmen IV dengan tema Perkantoran, Komersial dan Perdagangan Tradisional, berlokasi disekitar Jl.Mpu Tantular sisi Selatan, Jl.Kepodang dan Kawasan Jurnatan.
5. Segmen V dengan tema Perdagangan Modern, Pendidikan dan Perkantoran, berlokasi disekitar Jl. Haji Agus Salim, Bundaran Jurnatan, Jl. MT. Haryono. Jl. Ronggowarsito, Jl. Widoharjo dan sebagian Jl. Cendrawasih.



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.8
PETA SEGMENTASI KOTA LAMA SEMARANG

3.4 Potensi Pariwisata

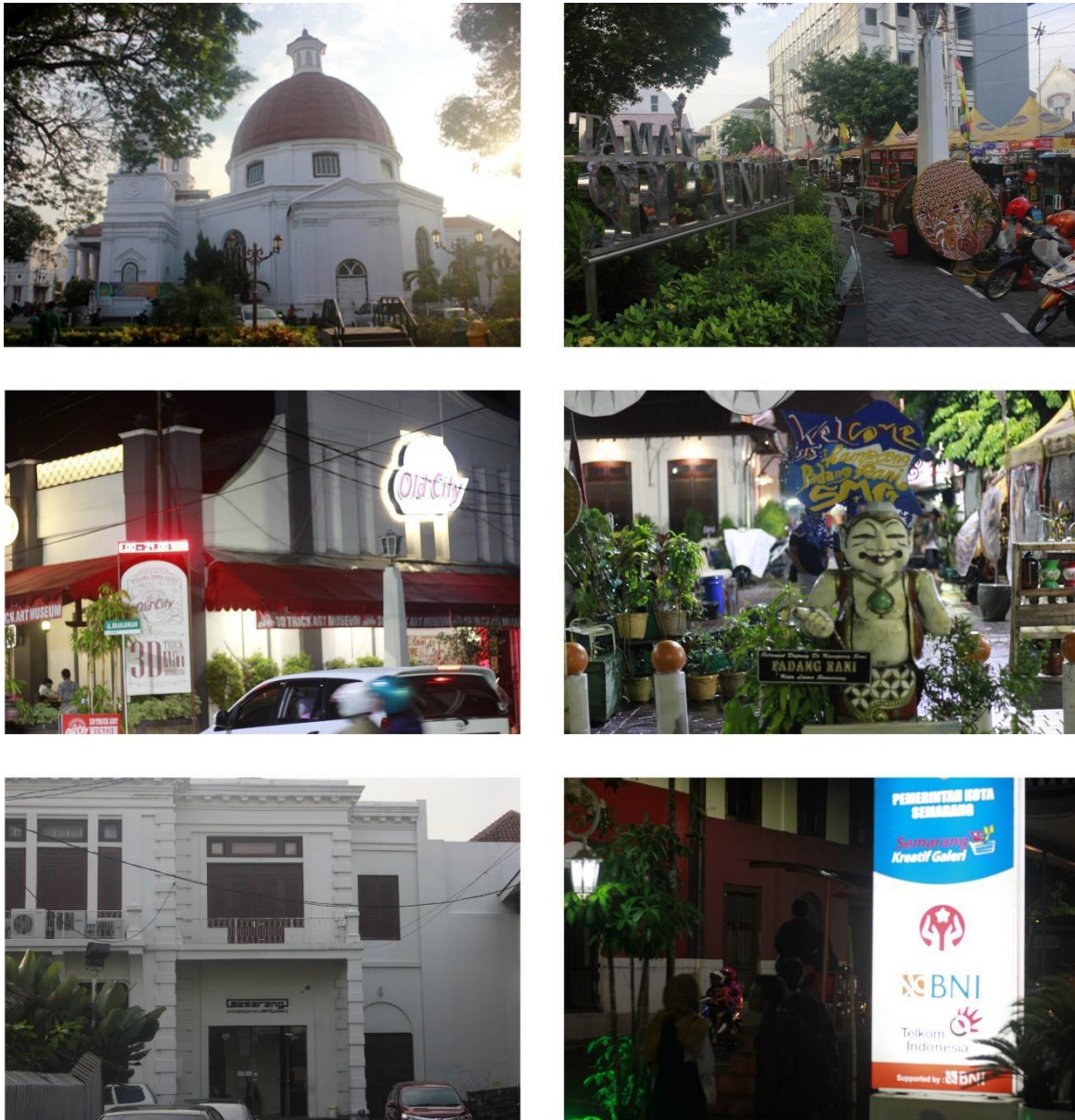
Berdasarkan rencana pengembangan dan pengelolaan Kawasan Kota Lama Semarang, salah satu rencananya adalah menjadikan Kawasan Kota Lama Semarang sebagai destinasi wisata. Menurut Buhalis (2000) dalam Buhalis & Amaranggana (2014), 6 faktor A dalam destinasi wisata adalah *attractions* (atraksi), *accessibility* (aksesibilitas), *amenity* (amenitas), *available packages* (ketersediaan paket wisata), *activities* (aktivitas), dan *ancillary services* (layanan tambahan). Berikut adalah potensi pariwisata berdasarkan 6 indikator tersebut:

1. Atraksi

Atraksi adalah suatu daya tarik yang ada pada destinasi wisata. Kawasan Kota Lama Semarang atau *Little Netherland* memiliki berbagai bangunan kuno zaman Belanda yang menjadi daya tarik wisata. Selain itu di kawasan ini juga terdapat berbagai atraksi wisata baik wisata sejarah ataupun seni. Salah satu bangunan yang cukup memikat adalah Gereja Blenduk. Sebuah bangunan gereja dengan kubah yang *mblenduk* atau *blenduk*. Gereja ini juga salah satu gereja tertua yang ada di Jawa Tengah, dimana gereja ini dibangun pada tahun 1753. Saat ini selain berfungsi sebagai objek wisata, Gereja Blenduk juga digunakan untuk ibadah. Selain Gereja Blenduk, daya tarik lain adalah Taman Srigunting. Taman Srigunting adalah salah satu taman favorit para wisatawan. Hal tersebut disebabkan lokasi Taman Srigunting yang berada pada pusat Kawasan Kota Lama Semarang, sehingga memudahkan para wisatawan untuk mengakses taman tersebut.

Selain menjadi salah satu lokasi wisata sejarah, Kota Lama Semarang juga memiliki Pasar Seni Padangrani. Padangrani adalah singkatan dari Paguyuban Pedagang Barang Seni, dimana barang yang ditawarkan berupa barang bekas, barang antik, dan hasil karya seniman Semarang. Selain Pasar Seni Padangrani, terdapat pula Semarang Kreatif Galeri yang menyediakan barang-barang hasil produksi dari UKM Kota Semarang seperti aksesoris, kaos semarangan, batik, dan produk kerajinan lainnya.

Untuk wisata seni, para wisatawan dapat mengunjungi *Semarang Contemporary Art Gallery* atau *Old City 3D Trick Museum*. *Semarang Contemporary Art Gallery* atau bisa disebut dengan Galeri Semarang (GALSEM) yang memamerkan berbagai karya seni kontemporer baik berupa lukisan atau patung. Sedangkan *Old City 3D Trick Museum* berisi gambar 3D yang disajikan dengan sentuhan seni modern sehingga terlihat nyata.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.9
KERAGAMAN OBJEK WISATA DIKAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

2. Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah akses untuk mencapai destinasi wisata. Untuk Kawasan Kota Lama sendiri didukung dengan keberadaan Bandara Ahmad Yani dan Stasiun Tawang. Letak Kawasan Kota Lama hanya sejauh 2.5 km dari Tugu Muda. Selain itu, terdapat pula Bus Trans Semarang sebagai sarana transportasi umum untuk menjangkau Kawasan Kota Lama Semarang. Kondisi jalan pada Kawasan Kota Lama Semarang juga sudah memadai untuk dilewati kendaraan bermotor,

dimana jalan pada kawasan ini diperkeras dengan *paving block*. Sehingga baik kendaraan umum maupun pribadi dapat menjangkau kawasan tersebut. Perkerasan *paving block* ini sesuai dengan Pasal 20 (1) Perda Kota Semarang Nomor 8 Tahun 2003 tentang Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kawasan Kota Lama, dimana pada pasal tersebut tertulis material penutup jalan untuk kendaraan bermotor dan *pedestrian* menggunakan bahan dari *paving*. Kawasan Kota Lama Semarang juga dilewati oleh BRT Kota Semarang Koridor II dan Koridor 4 serta sebagai rute dari bus pariwisata Kota Semarang.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.10
JALAN DENGAN PERKERASAN PAVING BLOCK DI KOTA LAMA SEMARANG

3. Amenitas

Amenitas adalah fasilitas yang mendukung kegiatan pariwisata. Fasilitas yang disediakan berfungsi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Pada Kawasan Kota Lama Semarang terdapat berbagai fasilitas pendukung antara lain akomodasi, toko, restoran, kafe, dan transportasi umum. Akomodasi terdekat dari Kawasan Kota Lama Semarang adalah Hotel Pelangi Indah yang terletak didekat *polder*. Selain itu salah satu kafe yang terkenal di Kota Lama adalah *Spiegel* selain lokasi yang berada pada pusat kawasan, bentuk bangunan dari kafe ini juga menarik untuk dikunjungi wisatawan. Selain *Spiegel*, terdapat restoran Ikan Bakar Cianjur yang menggunakan gaya bangunan sebagai salah satu daya tariknya. Sehingga para wisatawan dimanjakan dengan suasana bergaya Belanda saat berkunjung ke restoran ini. Selain kafe dan restoran, pada Kawasan Kota Lama

Semarang juga terdapat *minimarket* untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. *Minimarket* ini terletak pada pusat kawasan Kota Lama Semarang, tepatnya berada disebelang kafe *Spiegel*.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.11
AMENITY YANG ADA DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

4. Aktivitas

Aktivitas adalah semua kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan di destinasi wisata. Pada Kawasan Kota Lama Semarang wisatawan dapat melakukan berbagai aktivitas seperti berkumpul, *hunting* foto, mengunjungi objek wisata, ataupun wisata kuliner. Selain para wisatawan, komunitas yang ada di Kota Semarang juga menggunakan kawasan ini sebagai lokasi dari kegiatan mereka.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.12
KEGIATAN YANG DILAKUKAN OLEH KOMUNITAS DI KOTA LAMA SEMARANG

5. Layanan Tambahan

Layanan tambahan adalah layanan penggunaan sehari-hari yang terutama ditujukan untuk wisatawan seperti toilet umum, tempat ibadah, bank, kantor pos dan rumah sakit. Untuk fasilitas yang melengkapi kebutuhan wisatawan tersedia di sekitar Kawasan Kota Lama terdapat Kantor Pos dan berbagai Bank. Untuk fasilitas toilet umum masih belum sesuai standar, sedangkan tempat ibadah masih belum tersedia. Selain itu, untuk fasilitas kesehatan dapat ditemukan di pusat Kota Semarang yang jaraknya tidak terlalu jauh.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.13
FASILITAS PENUNJANG YANG ADA DI KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG

6. Ketersediaan Paket Wisata

Ketersediaan paket wisata adalah paket layanan yang disediakan oleh pemerintah atau pihak pengelola untuk menarik wisatawan. Sejauh ini paket wisata yang ditawarkan adalah paket wisata "jalur gula", dimana paket ini dikelola oleh para Duta Kola yang berperan sebagai *tour guide* di Kawasan Kota Lama Semarang. Namun sangat disayangkan bahwa pusat informasi belum tersedia dengan baik. Para Duta Kola masih belum memiliki tempat berkumpul yang tetap, sehingga para pengunjung kesulitan untuk mencari.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.14
PELAYANAN PUSAT INFORMASI YANG KURANG OPTIMAL

7. Aplikasi Pendukung Pariwisata

Penerapan konsep *smart city* pada Kota Semarang mulai diterapkan dengan adanya layanan aplikasi *mobile* untuk memberikan kemudahan akses informasi bagi masyarakat. Keberadaan aplikasi ini tentunya akan membantu Kota Semarang dalam memberikan layanan yang cerdas terhadap potensi-potensi yang dimiliki. Melalui aplikasi yang disediakan, masyarakat dapat dengan mudah mengetahui fasilitas umum dan sosial terdekat yang dibutuhkan. Selain itu, masyarakat juga dapat mengetahui rute yang dibutuhkan juga halte terdekat untuk mengakses transportasi umum. Beberapa aplikasi yang cukup membantu dalam pengembangan kegiatan pariwisata di Kawasan Kota Lama Semarang antara lain yaitu Wis Semar (Wisata Semarang), BRT Semarang, dan Semarang *Smart City*. Kawasan Kota Lama Semarang tidak dijelaskan secara khusus pada aplikasi yang disediakan, melainkan sebagai bagian dari potensi wisata lain di Kota Semarang. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung/wisatawan yang ingin mengetahui potensi-potensi wisata lainnya di Kota Semarang. Berikut penjelasan dari ketiga aplikasi tersebut:

a. Aplikasi Wis Semar

Pada aplikasi ini, wisatawan dapat mengetahui informasi tentang lokasi dari tempat yang ingin mereka ketahui. Lokasi yang dapat dicari pada aplikasi ini antarlain objek wisata, fasilitas akomodasi, fasilitas umum, dan transportasi. Selain itu terdapat pula rekomendasi bagi para wisatawan yang masih belum mengetahui tujuannya. Selain itu untuk membantu wisatawan, terdapat pula tersedia nomor penting yang dapat dihubungi saat dibutuhkan. Seperti nomor pemadam kebakaran, kantor polisi, rumah sakit, dan sebagainya. Selain itu terdapat pula nomor untuk menghubungi bandara, terminal, dan stasiun. Keberadaan aplikasi ini mendukung variabel atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan layanan tambahan.

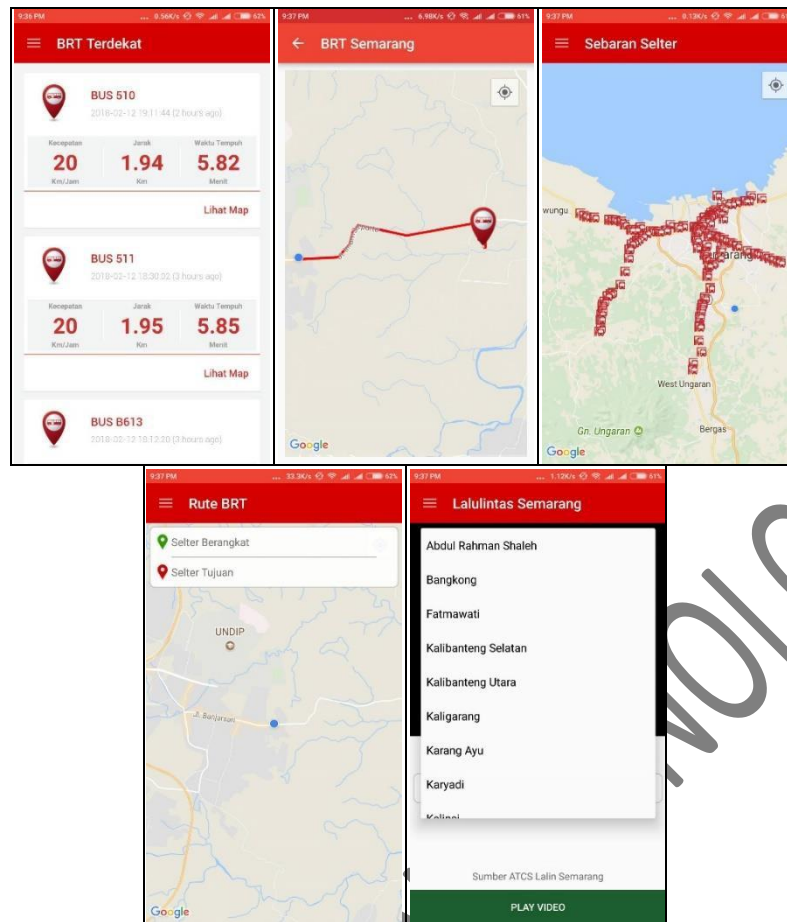


Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.15
FITUR APLIKASI WIS SEMAR

b. Aplikasi BRT Kota Semarang

Pada aplikasi ini menyediakan informasi terkait kecepatan, jarak, waktu tempuh dari bus BRT yang akan dipilih oleh penggunanya. Selain itu lokasi bus juga bisa dipantau melalui maps. Selain itu terdapat peta sebaran halte yang ada di Kota Semarang, dan juga terdapat fitur untuk mengetahui rute mana yang harus dipilih dan letak halte untuk transit. Pada aplikasi ini tersedia juga pantauan lalu lintas berdasarkan CCTV yang ada pada beberapa titik di Kota Semarang. Secara keseluruhan, aplikasi ini sangat mendukung variabel aksesibilitas.

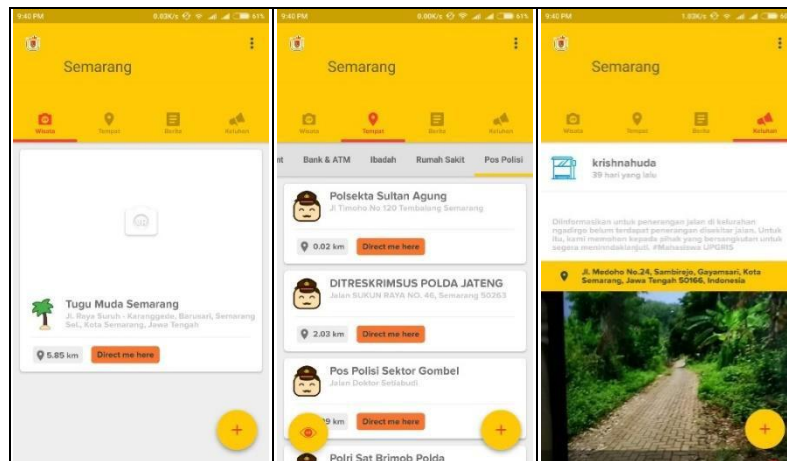


Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.16
FITUR APLIKASI BRT KOTA SEMARANG

c. Aplikasi Semarang *Smart City*

Pada aplikasi ini terdapat sebuah *virtual reality* dari tempat wisata yang ada di Kota Semarang. Dimana terdapat sebuah gambar 360° terkait lokasi tersebut. Selain itu terdapat pula estimasi jarak dan peta untuk menuju ke lokasi tersebut. Selain itu terdapat daftar lokasi dan peta untuk menuju restoran, bank, tempat ibadah, rumah sakit, dan pos polisi terdekat. Aplikasi ini juga memungkinkan masyarakat untuk melakukan pelaporan kepada pemerintah terkait dengan fasilitas yang disediakan oleh pemerintah. Secara keseluruhan, aplikasi ini mendukung variabel atraksi, amenitas, dan layanan tambahan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

GAMBAR 3.17
FITUR APLIKASI SEMARANG SMART CITY

3.5 Identifikasi Karakteristik Responden

Identifikasi karakteristik responden menggunakan analisis statistik deskriptif. Identifikasi responden yang dimaksud adalah pengunjung Kawasan Kota Lama Semarang sebanyak 85 orang.

TABEL III.1
TABULASISILANGJENIS KELAMIN DENGAN INTENSITAS BERKUNJUNG, PREFERENSI HARI BERKUNJUNG, PREFERENSI JAM BERKUNJUNG, LAMA BERKUNJUNG, DAN PREFERENSI MODA TRANSPORTASI

		Jenis Kelamin		TOTAL
		Laki-Laki	Perempuan	
Intensitas Berkunjung (per bulan)	1 kali	22	30	52
	2 -3 kali	11	9	20
	> 3 kali	3	10	13
	TOTAL	36	49	85
Preferensi Hari Berkunjung	Weekdays (Senin-Jumat)	5	12	17
	Weekend (Sabtu/Minggu)	31	37	68
	TOTAL	36	49	85
Preferensi Jam Berkunjung	06.00 - 12.00	1	2	3
	12.00 - 18.00	28	41	69
	18.00 - 00.00	7	6	13
	TOTAL	36	49	85
Lama Berkunjung	< 3 jam sehari	21	30	51
	3 - 6 jam sehari	3	1	4
	> 6 jam sehari	12	18	30
	TOTAL	36	49	85

		Jenis Kelamin		TOTAL
		Laki-Laki	Perempuan	
Preferensi Moda Transportasi	Angkutan Umum	0	4	4
	Mobil	11	8	19
	Sepeda Motor	25	37	62
TOTAL		36	49	85

Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa pengunjung perempuan lebih banyak daripada laki-laki, selain itu perempuan lebih sering mengulangi kunjungan ke Kawasan Kota Lama Semarang dan tidak terikat dengan hari. Dimana pengunjung perempuan tidak memilih untuk berkunjung pada *weekend* atau *weekdays*, walaupun pada *weekend* jumlah yang berkunjung lebih banyak daripada *weekdays*. Biasanya pengunjung perempuan mengunjungi Kawasan Kota Lama Semarang selama kurang dari 3 jam dalam satu hari dan pada pukul 12.00 – 18.00, sedangkan pengunjung laki-laki memilih datang pada malam hari yaitu pukul 18.00 – 00.00. Sedangkan untuk preferensi moda transportasi, para pengunjung perempuan biasanya memilih angkutan umum atau sepeda motor sedangkan pengunjung laki-laki menggunakan mobil.

TABEL III.2
TABULASISILANG DOMISILI PENGUNJUNG DENGAN INTENSITAS BERKUNJUNG, PREFERENSI HARI BERKUNJUNG, PREFERENSI JAM BERKUNJUNG, LAMA BERKUNJUNG, DAN PREFERENSI MODA TRANSPORTASI

		Domisili		TOTAL
		Luar Semarang	Semarang	
Intensitas Berkunjung (per bulan)	1 kali	36	16	52
	2-3 kali	11	9	20
	> 3 kali	6	7	13
TOTAL		53	32	85
Preferensi Hari Berkunjung	Weekdays (Senin-Jumat)	10	7	17
	Weekend (Sabtu/Minggu)	43	25	68
TOTAL		53	32	85
Preferensi Jam Berkunjung	06.00 - 12.00	2	1	3
	12.00 - 18.00	42	27	69
	18.00 - 00.00	9	4	13
TOTAL		53	32	85
Lama Berkunjung	< 3 jam sehari	36	15	51
	3 - 6 jam sehari	15	15	30
	> 6 jam sehari	2	2	4
TOTAL		53	32	85

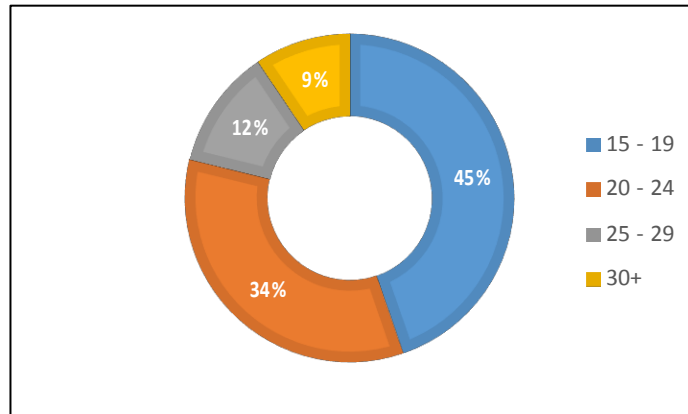
		Domisili		TOTAL
		Luar Semarang	Semarang	
Preferensi Moda Transportasi	Angkutan Umum	4	0	4
	Mobil	15	4	19
	Sepeda Motor	34	28	62
TOTAL		53	32	85

Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa pengunjung yang berasal dari luar Kota Semarang memiliki keinginan berkunjung ke Kawasan Kota Lama Semarang lebih tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah pengunjung yang berasal dari luar Kota Semarang lebih banyak daripada pengunjung yang berasal dari Kota Semarang. Namun untuk intensitas berkunjung dalam satu bulan didominasi oleh pengunjung dari Kota Semarang dimana kebanyakan pengunjung dari luar Kota Semarang hanya mengunjungi satu bulan sekali. Selain itu, para pengunjung dari luar Kota Semarang rata-rata berkunjung pada hari Sabtu/Minggu, sehingga tidak mengganggu rutinitas sehari hari. Biasanya para pengunjung dari luar Kota Semarang berkunjung pada jam 12.00 – 18.00 dan menetap kurang dari 3 jam. Pilihan waktu berkunjung dan lamanya waktu berkunjung berhubungan dengan kendaraan yang digunakan. Bisa dilihat bahwa pengunjung yang berasal dari luar Kota Semarang paling banyak menggunakan sepeda motor. Sehingga akan menghindari pulang ke tempat asal pada malam hari.

1. Usia

Dari 85 responden yang didapatkan, usia terendah adalah 15 tahun dan tertinggi adalah 52 tahun. Pada penelitian ini, usia responden dibagi menjadi 4 kelas yaitu 15–19 tahun, 20-24 tahun, 25-29 tahun, dan 30 tahun keatas. Pengunjung Kawasan Kota Lama Semarang didominasi oleh para remaja dengan umur 15-19 tahun dengan persentase sebesar 43% dari keseluruhan responden. Hal tersebut dikarenakan para remaja umur 15-19 tahun masih memiliki banyak waktu luang selain itu banyak kegiatan tidak berbayar yang dapat mereka lakukan di Kawasan Kota Lama Semarang, seperti *hunting* foto atau hanya berkumpul bersama teman-teman.

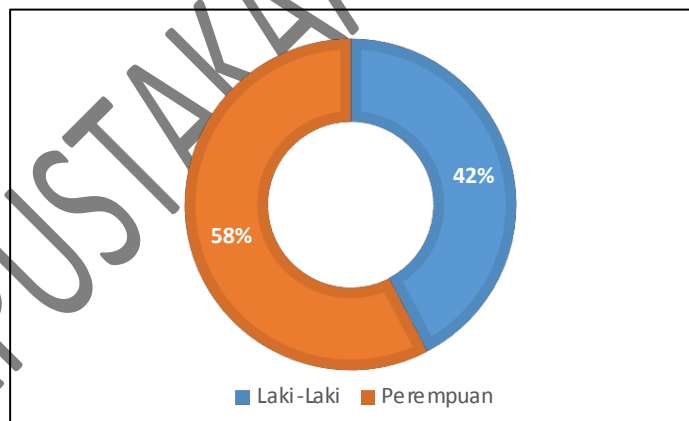


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.18
PERSENTASE PENGUNJUNG BERDASARKAN USIA

2. Jenis Kelamin

Pada penelitian ini, jenis kelamin dibagi menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan. Dari 85 responden yang mengunjungi Kawasan Kota Lama Semarang, lebih dari setengah responden atau tepatnya 58% dari keseluruhan responden memiliki jenis kelamin perempuan. Hal tersebut disebabkan pengunjung dengan jenis kelamin perempuan mengunjungi Kawasan Kota Lama Semarang secara umum dengan berkelompok.

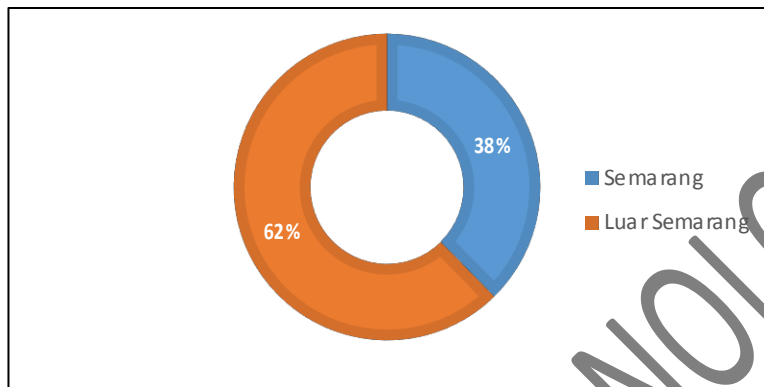


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.19
PERSENTASE PENGUNJUNG BERDASARKAN JENIS KELAMIN

3. Domisili

Domisili atau asal dari para pengunjung mempengaruhi keinginan untuk mengunjungi Kawasan Kota Lama Semarang. Dari 85 responden, lebih dari setengah responden atau tepatnya 62% dari keseluruhan responden berasal dari luar Kota Semarang. Rata-rata mereka adalah mahasiswa yang kuliah di Kota Semarang dan alasan mereka berkunjung adalah belum pernah mengunjungi dan ingin tahu terhadap wisata yang ada di Kawasan Kota Lama Semarang.

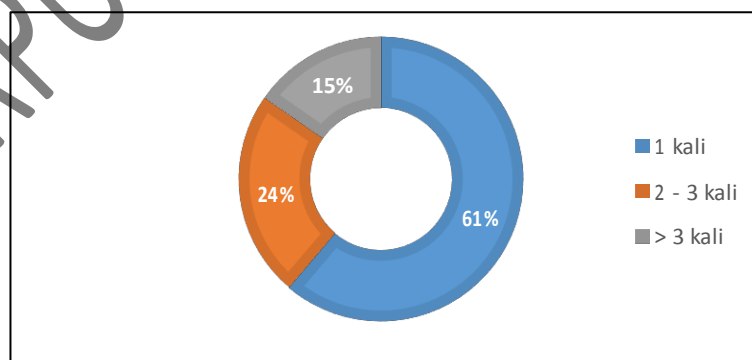


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.20
PERSENTASE PENGUNJUNG BERDASARKAN DOMISILI

4. Intensitas Berkunjung (Bulan)

Intensitas berkunjung pada penelitian ini dilihat dalam kurun waktu sebulan. Dimana intensitas kunjungan dibagi menjadi 3 yaitu, 1 kali, 2-3 kali, dan >3 kali dalam sebulan. Dari 85 responden, sebanyak 61% hanya berkunjung satu kali dalam sebulan. Alasannya adalah tidak ada hal baru yang dapat dilakukan di Kawasan Kota Lama Semarang, sehingga intensitas berkunjung juga rendah.

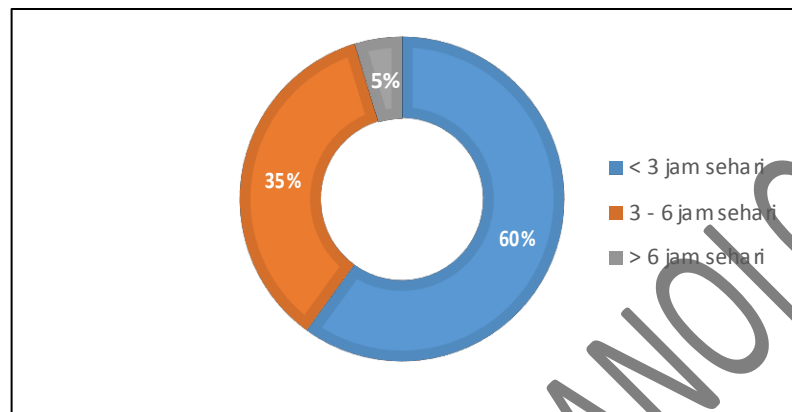


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.21
INTENSITAS KUNJUNGAN DALAMSATU BULAN

5. Intensitas Berkunjung (Hari)

Intensitas kunjungan pada penelitian ini selain dilihat dalam kurun waktu sebulan juga dilihat intensitas kunjungan dalam kurun waktu sehari. Untuk intensitas kunjungan dalam sehari dibagi menjadi tiga yaitu, < 3 jam sehari, 3 – 6 jam sehari, dan > 6 jam sehari. Sebanyak 60% dari 85 responden hanya mengunjungi Kawasan Kota Lama Semarang < 3 jam dalam sehari.



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.22
INTENSITAS KUNJUNGAN DALAMSATU HARI

TABEL III.3
TABULASISILANG INTESITAS BERKUNJUNG (HARI) DENGAN AKTIVITAS YANG DILAKUKAN

		Aktivitas							TOTAL
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
Lama Berkunjung	< 3 jam sehari	4	0	18	16	0	2	11	51
	3 - 6 jam sehari	1	6	7	5	1	3	7	30
	> 6 jam sehari	0	3	1	0	0	0	0	4
TOTAL		5	9	26	21	1	5	18	85

Keterangan:

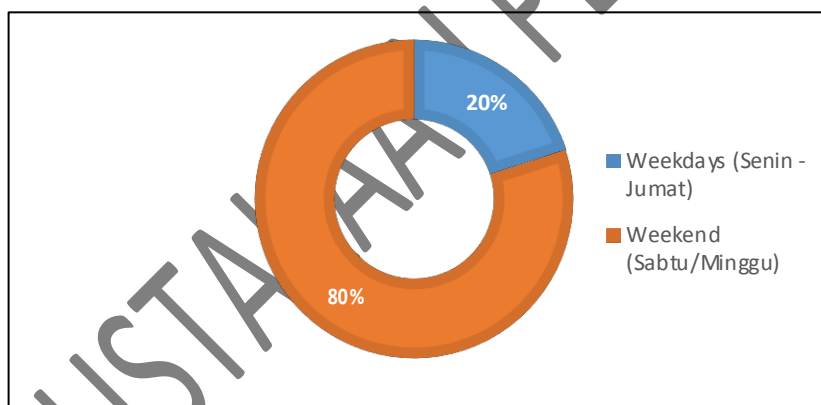
- 1: Berkumpul
- 2: Berkumpul dan Hunting Foto
- 3: Hunting Foto
- 4: Mengunjungi Objek Wisata
- 5: Mengunjungi Objek Wisata dan Berkumpul
- 6: Mengunjungi Objek Wisata, Berkumpul, dan Hunting Foto
- 7: Mengunjungi Objek Wisata dan Hunting Foto

Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa pengunjung yang menghabiskan waktu kurang dari 3 jam dalam satu hari di Kawasan Kota Lama Semarang kebanyakan hanya melakukan *hunting* foto di sekitar kawasan tersebut atau mengunjungi objek wisata yang ada. Untuk para pengunjung yang menghabiskan waktu 3-6 jam dalam satu hari, kebanyakan dari mereka mengunjungi objek wisata yang ada dan *hunting* foto. Sedangkan untuk para pengunjung yang menghabiskan waktu > 6 jam dalam satu hari kebanyakan melakukan kegiatan berkumpul dengan teman-teman dan *hunting* foto, namun untuk para pengunjung yang *hunting* foto didominasi oleh fotografer profesional.

6. Preferensi Waktu Berkunjung (Hari)

Preferensi waktu kunjungan pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu berdasarkan hari dan jam berkunjung. Untuk preferensi waktu berkunjung berdasarkan hari dibagi menjadi dua, yaitu *weekdays* (senin – jum'at) dan *weekend* (sabtu/minggu). Dari 85 responden sebanyak 80% berkunjung pada *weekend*. Hal tersebut disebabkan pada *weekend* lebih banyak memiliki waktu luang dibandingkan *weekdays*.



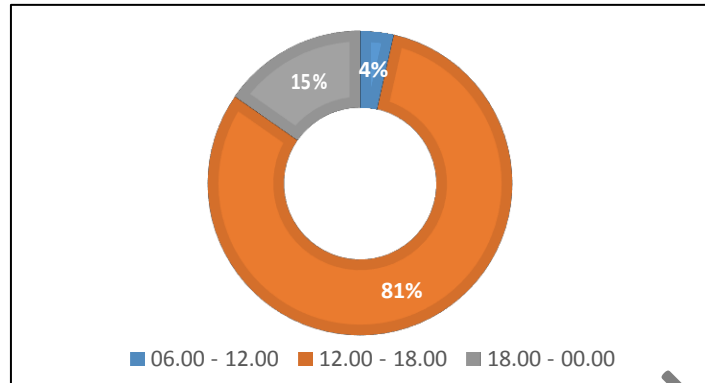
Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.23
PREFERENSI KUNJUNGAN BERDASARKAN HARI

7. Preferensi Waktu Berkunjung (Jam)

Preferensi waktu kunjungan berdasarkan jam pada penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu, 06.00 – 12.00, 12.00 – 18.00, dan 18.00 – 00.00. Untuk pukul 00.00 – 06.00 tidak ada dikarenakan sangat jarang orang berwisata ke Kota Lama Semarang pada jam tersebut. Dari 85 responden, sebanyak 81% berkunjung ke Kawasan Kota Lama Semarang pada pukul 12.00 – 18.00. Alasan

berkunjung pada jam tersebut adalah cuaca Kota Lama Semarang yang tidak terlalu panas tapi masih terang untuk digunakan berfoto maupun berkeliling.

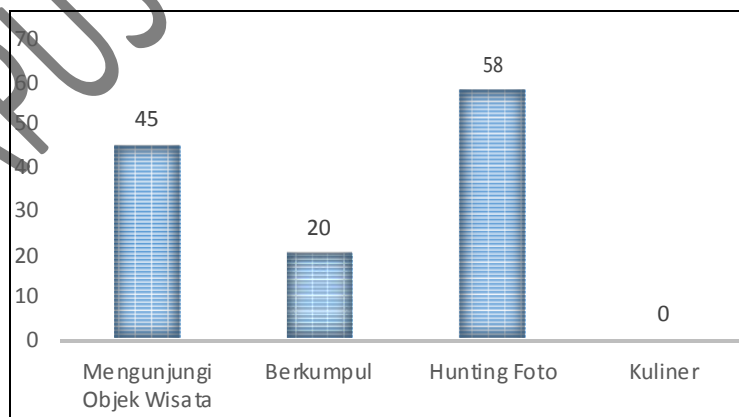


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.24
PREFERENSI KUNJUNGAN (JAM)

8. Preferensi Tujuan Berkunjung

Tujuan berkunjung ke Kawasan Kota Lama pada penelitian ini dibagi menjadi empat yaitu, untuk mengunjungi objek wisata, untuk berkumpul, untuk *hunting* foto, dan untuk berburu kuliner. Pada penelitian ini, responden berhak untuk memilih lebih dari satu kegiatan. Dari hasil kuesioner, pilihan kegiatan terbanyak adalah *hunting* foto. Dimana Kawasan Kota Lama Semarang yang terkenal dengan bangunan bergaya belanda membuat para pengunjung tertarik untuk berfoto di gedung-gedung tersebut.

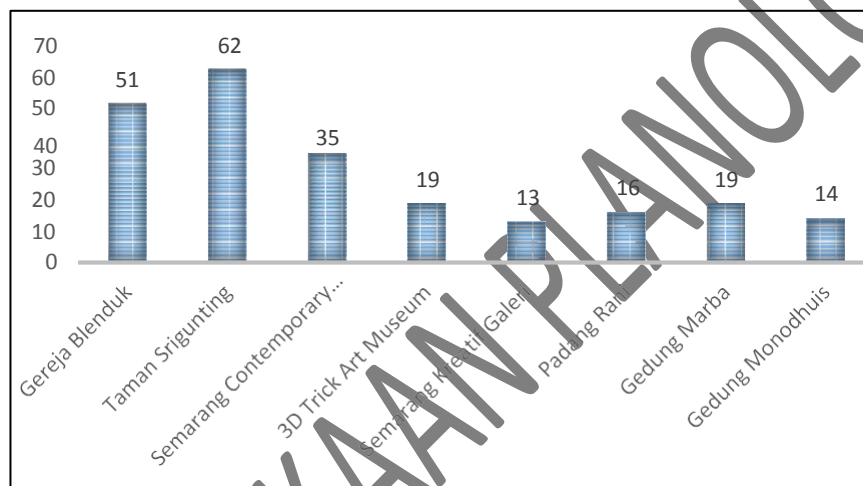


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.25
PREFERENSI TUJUAN BERKUNJUNG

9. Preferensi Objek Wisata

Banyak sekali objek wisata yang ada di Kawasan Kota Lama Semarang, baik yang berbayar maupun tidak berbayar. Berikut adalah objek wisata yang sering dikunjungi di Kawasan Kota Lama Semarang yaitu, Gereja Blenduk, Taman Srigunting, Semarang *Contemporary Art Gallery*, *3D Trick Art Museum*, Semarang Kreatif Galeri, Padang Rani, Gedung Marba, dan Gedung Monodhuis. Pada penelitian ini, responden diperbolehkan memilih lebih dari satu objek wisata yang mereka kunjungi. Hasilnya adalah sebanyak 62 orang pernah mengunjungi Taman Srigunting. Hal tersebut Taman Srigunting adalah pusat dai Kawasan Kota Lama Semarang. Selain itu, akses untuk menuju Taman Srigunting juga sangat mudah.

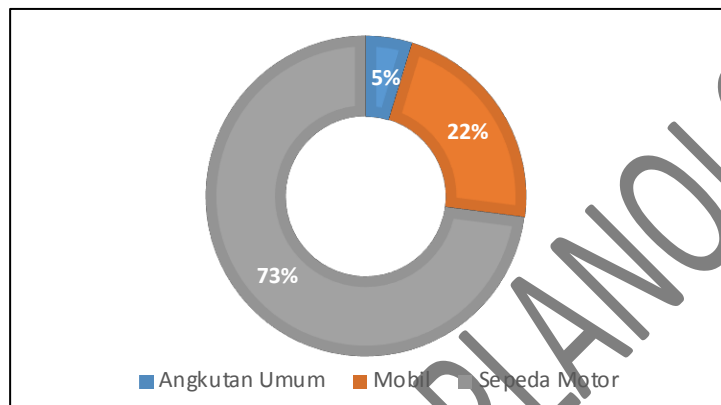


Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.26
PREFERENSI OBJEK WISATA

10. Preferensi Moda Transportasi

Jenis moda pada penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu sepeda motor, mobil, dan angkutan umum. Dari 85 responden, sebanyak 73% menggunakan sepeda motor untuk mengunjungi Kawasan Kota Lama Semarang. Hal tersebut disebabkan kemudahan untuk mencari parkir dan kemudahan akses untuk menuju ke Kawasan Kota Lama Semarang. Untuk pengunjung yang menggunakan angkutan umum atau transportasi masal masih sangat sedikit. Dimana dari 85 responden hanya 7% yang pernah menggunakan Bus Semarjawi atau yang sekarang menjadi Bus Wisata Semarang.



Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2017

GAMBAR 3.27
PREFERENSI MODA TRANSPORTASI