

BAB II

KAJIAN LITERATUR DAN METODE ANALISIS

2.1 Manajemen Pengunjung

Menejemen Pengunjung atau *Visitor Management* merupakan strategi pengelolaan yang lebih diarahkan kepada pendekatan yang mampu memberikan keseimbangan baik dalam pemanfaatnya, kelestariaanya, dan pengelolaan suatu obyek wisata agar bersifat berkelanjutan menurut Hall and McArthur (1993) dalam (Ratnadewi, 2010). *Visitor Management* selalu berkaitan antara pengunjung dan pariwisata, berikut merupakan penjelasan dari pengunjung atau wisatawan dan pariwisata:

a. Wisatawan

Menurut (Damasino, 2015) karakteristik wisatawan memiliki bahasan yang mencakup empat aspek yaitu :

1. Karakteristik Geografis

karakteristik geografis yang dibahas mencakup daerah atau wilayah asal dari wisatawan yang datang ke obyek wisata.

2. Karakteristik Sosiodemografis

Karakteristik Sosiodemografis memiliki bahasan mencakup umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, dan penghasilan dari wisatawan yang datang ke obyek wisata.

3. Karakteristik Psikografis

Karakteristik Psikografis memiliki bahasan mencakup karakter personaliti, kepribadian, dan gaya hidup dari wisatawan yang datang ke obyek wisata.

4. Karakteristik tingkah laku

Karakteristik tingkah laku membahas tingkah laku yang biasa dilakukan wisatawan saat berkunjung ke obyek wisata, seperti pengeluaran yang dihabiskan saat berwisata, jenis kunjungan, lama waktu yang dihabiskan, lama waktu perjalanan ke obyek wisata.

Menurut (Kustini, 2015) Wisatawan memiliki arti yaitu seseorang atau sekelompok yang mengunjungi suatu tempat dengan sifat sementara atau tidak permanen. Menurut Soekadijo 2000 dalam (Hutasoit, 2013) wisatawan atau pengunjung yang datang ke suatau obyek wisata minimal 1 hari dengan beberapa motivasi atau dorongan yaitu:

1. Motivasi berkunjung ke obyek wisata untuk berlibur dan bersenang-senang di waktu senggang dengan keluarga atau menikmati waktu sendiri. Tidak hanya itu alasan berkunjung ke suatu juga untuk alasan berobat atau kesehatan dan studi.
2. Alasan melakukan perjalanan wisata dengan tujuan perjalanan mengurus pekerjaan.
3. Alasan melakukan perjalanan wisata dengan tujuan melakukan pertemuan penting seperti pertemuan diplomatik, pertemuan keagamaan, pertemuan olahraga dan lainnya.

Menurut McIntosh 1977 dan Murphy 1985 dalam buku (Suwena & Widyatmaja, 2010) mengatakan bahwa terdapat empat motivasi yang mendorong perjalanan dari wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata, berikut merupakan penjelasannya:

1. *Physical or physiological motivation* merupakan motivasi perjalanan yang berhubungan dengan fisik atau fisiologi, contohnya seperti menghabiskan waktu luang dengan bersenang-senang mencari kenyamanan, menenangkan pikiran dan bersantai. Bisa juga berkaitan dengan kesehatan dan berpartisipasi dalam kegiatan olah raga.
2. *Cultural motivation* merupakan motivasi perjalanan wisata dikarena budaya. wisatawan tertarik untuk mempelajari dan melihat adat istiadat, budaya, kesenian, dan peninggalan budaya di suatu daerah tertentu.
3. *Social motivation atau interpersonal motivation* merupakan motivasi perjalanan wisata dikarena motivasi yang bersifat sosial. Seperti dimana perjalanan wisata dikarenakan ingin bersosialisasi dengan teman dan keluarga atau rekan bisnis dengan tujuan untuk menghabiskan waktu yang membosankan atau waktu luang.
4. *Fantasy motivation* merupakan motivasi perjalanan wisata dikarena motivasi fantasi.

b. Pariwisata

Pariwisata berasal dari istilah sandekerta yang terdiri 2 kata yaitu "pari" dan "wisata". Dimana "pari" memiliki arti berulang-ulang, sedangkan wisata memiliki arti berpergian dengan sifat sementara atau perjalanan. Sehingga pariwisata memiliki arti perjalanan dari satu tempat ke tempat lain dengan secara berulang-ulang, menurut musanaf (1955) dalam (Kustini, 2015). Menurut (Suwena & Widyatmaja, 2010) jenis pariwisata digolongkan menjadi 10 yaitu berdasarkan letak geografis, berdasarkan pengaruhnya terhadap neraca pembayaran, berdasarkan

alasan/tujuan perjalanan, berdasarkan waktu kunjungan, berdasarkan obyeknya, berdasarkan jumlah orang yang melakukan perjalanan, berdasarkan alat pengangkut yang digunakan, berdasarkan umur yang melakukan perjalanan, berdasarkan jenis kelamin, berdasarkan harga atau tingkat sosial. Salah satu penjelasan dari jenis pariwisata sebagai berikut:

Menurut Obyeknya jenis pariwisata dibedakan menjadi 8 yaitu *Cultural tourism*, *Recuperational tourism*, *Commercial tourism*, *Sport tourism*, *Political tourism*, *Social tourism*, *Religion tourism*, *Marine tourism* , berikut adalah penjelasannya:

1. *Cultural tourism* merupakan salah satu jenis pariwisata dimana alasan pengunjung atau wisatawan untuk melakukan perjalanan disebabkan oleh daya tarik dari seni dan budaya yang ada di suatu tempat atau daerah.
2. *Recuperational tourism* merupakan salah satu jenis pariwisata dimana alasan pengunjung atau wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata disebabkan karena untuk menyembuhkan penyakit dari pengunjung tersebut, seperti mandi di sumber air panas, mandi lumpur, dan lain-lain.
3. *Commercial tourism* merupakan salah satu jenis pariwisata dimana alasan pengunjung untuk melakukan perjalanan wisata selalu berhubungan dengan kegiatan atau aktivitas perdagangan nasional maupun internasional.
4. *Sport tourism* merupakan salah satu jenis pariwisata dimana penyebab atau alasan pengunjung untuk melakukan perjalanan wisata yaitu disebabkan untuk melihat atau menyaksikan suatu pesta olahraga di suatu tempat atau negara tertentu. Misalnya asian games, olimpiade, dan lainnya.
5. *Political tourism* merupakan salah satu jenis pariwisata dimana alasan pengunjung atau wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata memiliki tujuan untuk menyaksikan suatu peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan kegiatan suatu negara atau hari besar suatu negara.
6. *Social tourism* merupakan salah satu jenis pariwisata dimana mengutamakan sisi sosial dengan kata lain segi penyelenggaraannya tidak menekankan untuk mencari keuntungan, misalnya pariwisata yang diadakan sekolah dan lain-lain.
7. *Religion tourism* merupakan salah satu jenis pariwisata dimana alasan pengunjung atau wisatawan untuk melakukan perjalanan untuk melihat atau menyaksikan kegiatan yang berhubungan dengan aspek keagamaan, seperti upacara ngaben di Bali, haji umroh bagi agama Islam, ziarah kubur dan lain-lain.
8. *Marine tourism* merupakan salah satu aktivitas wisata yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap digunakan seperti berenang, memancing,

menyelam, dan olah raga lainnya, tidak hanya itu sarana dan prasarana juga harus dilengkapi sarana untuk bersenang-senang, istirahat, tempat untuk makan dan minum.

2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kunjungan Wisatawan

Suatu obyek wisata dalam pengelolaan dan pengembangannya harus memperhatikan tiga komponen pokok yaitu wisatawan, wilayah (obyek /atraksi) dan informasi mengenai wilayah. Obyek wisata harus memenuhi kebutuhan dan pelayanan wisatawan agar tujuan kunjungan seorang wisatawan dapat terpenuhi sehingga wisatawan merasa puas berkunjung ke obyek wisata tersebut dan akan berkunjung kembali dikemudian hari. Menurut Cooper, etal 1993 dalam (Kustini, 2015) Agar kebutuhan dan pelayanan tersebut terpenuhi maka suatu obyek wisata harus memiliki empat komponen utama yaitu:

1. Atraksi

Atraksi atau daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki daya tarik untuk dilihat dan layak untuk dinikmati dalam bidang pariwisata. Daya tarik dapat berupa obyek wisata dan atraksi wisata. Obyek wisata merupakan daya tarik yang bersifat statis atau pasif tanpa melakukan persiapan. Sedangkan atraksi wisata merupakan daya tarik yang perlu adanya persiapan dan dilihat serta dinikmati lewat pertunjukan menurut Zaenuri (2012) dalam (Aprilia & Pangestuti, 2017). Obyek wisata merupakan sesuatu tempat yang tercipta karena aktivitas manusia, tata hidup, kondisi alam, sejarah dan seni budaya suatu tempat yang mempunyai daya tarik dan keunikan untuk dikunjungi oleh pengunjung menurut Kodhyat & Ramaini (1992) dalam (Kustini, 2015). Suatu obyek wisata harus memiliki daya tarik sehingga dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi obyek wisata, sehingga bisa dikatakan semakin banyak atau tinggi daya tarik yang dimiliki suatu obyek wisata maka akan semakin menarik wisatawan untuk berkunjung ke suatu obyek wisata. Menurut (Kustini, 2015) juga mengatakan bahwa obyek daya tarik wisata dapat dibedakan menjadi empat yaitu:

a. Obyek Wisata Alam

Obyek wisata alam merupakan obyek wisata yang memiliki daya tarik dari sisi alam, tercipta dengan sendirinya tanpa ada orang yang merancang. Seperti pantai, pegunungan, danau dan lain sebagainya.

b. Obyek Wisata Budaya

Obyek wisata budaya merupakan obyek wisata yang memiliki daya tarik dari segi budaya seperti daya tarik adat istiadat, budaya, peninggalan sejarah dan lain sebagainya.

c. Obyek Wisata Buatan

Obyek wisata buatan merupakan obyek wisata yang daya tariknya buatan seperti dibangun sarana prasarana yang sengaja dibuat untuk menarik pengunjung seperti taman bermain dan lainnya.

d. Toko Cinderamata dan Pusat Kerajiana

Obyek wisata harus memiliki daya tarik yaitu ciri khas atau hal yang menarik dari suatu tempat wisata yang bisa dibawa pulang untuk oleh-oleh.

Menurut (Kustini, 2015) suatu obyek wisata pada prinsipnya harus memenuhi tiga persyaratan atau memiliki daya tarik sebagai berikut:

- a. *Something to see*, merupakan semua sesuatu yang menarik untuk dilihat
- b. *Something to do*, merupakan segala sesuatu yang dapat di kerjakan atau dilakukan di tempat tersebut.
- c. *Something to buy* merupakan segala sesuatu yang dapat dibeli memiliki ciri khusus dari tempat tersebut dan menarik untuk dijadikan cinderamata.

Menurut (Abdulhaji & Yusuf, 2016) dalam mengelola dan membangun suatu obyek wisata harus adanya daya tarik sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke obyek wisata tersebut. Daya tarik wisata berdasarkan pada beberapa hal seperti:

- a. Setiap obyek wisata harus memiliki sumber daya yang dapat menciptakan rasa nyaman aman, rasa senang, dan indah.
- b. Setiap obyek wisata harus memiliki aksesibilitas yang berkualitas, sehingga wisatawan dapat mudah mengunjungi suatu obyek wisata.
- c. Setiap obyek wisata harus memiliki ciri khas yang berbeda dari yang lain dan memiliki keunikan tersendiri yang bersifat langka.
- d. Setiap obyek wisata harus menyediakan sarana dan prasarana penunjang untuk melayani dan memenuhi kebutuhan para wisatawan yang berkunjung di obyek wisata.
- e. Obyek wisata alam memiliki daya tarik yang tinggi karena memiliki keindahan alam seperti pegunungan, danau, pantai, hutan dan lainnya.

Atraksi pada obyek wisata yang ideal memiliki sifat membuat wisatawan memilih berkunjung di obyek wisata tersebut, mendatangkan wisatawan sebanyak mungkin dengan waktu yang dihabiskan di obyek wisata cukup lama serta memberikan pelayanan yang memuaskan terhadap wisatawan yang

berkunjung. Menurut (Abdulhaji & Yusuf, 2016) syarat yang harus dipenuhi untuk mencapai tujuan tersebut maka kegiatan dan obyek yang merupakan atraksi harus dalam keadaan sebagai berikut:

- a. Atraksi wisata yang ada di obyek wisata harus disajikan dihadapan wisatawan dengan cara yang unik dan khas dan penyajiannya harus tepat sehingga wisatawan dapat bertahan lama di obyek wisata dengan menyaksikan atraksi yang ada.
- b. Atraksi wisata harus memenuhi semua determinan mobilitas spasial yaitu akomodasi, transportasi, dan promosi serta pemasaran.
- c. Atraksi wisata diadakan pada tempat yang nyaman dan aman bagi wisatawan sehingga wisatawan nyaman sehingga menghabiskan waktu yang lama di obyek wisata.

2. Fasilitas

Minimal fasilitas yang harus dimiliki suatu obyek wisata yaitu fasilitas akomodasi, tempat makan dan minuman, serta fasilitas dasar seperti kamar mandi, tempat ibadah dan lainnya.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas harus mudah dijangkau, terdapat transportasi umum menuju ketempat wisata, dan infrastruktur yang memadai.

4. Pelayanan

Pelayanan sangat diperlukan dalam suatu obyek wisata karena bertujuan agar wisatawan atau pengunjung merasa nyaman dan aman.

Menurut UNWTO (2000 dan 2001) dalam (Fletcher, Fyall, Gilbert, & Wanhill, 2018) industri pariwisata dapat didefinisikan menjadi berbagai komponen yaitu:

1. *accommodation;*
2. *restaurants and similar;*
3. *railway passenger transport;*
4. *road passenger transport;*
5. *water passenger transport;*
6. *air passenger transport;*
7. *transport equipment rental;*
8. *travel, tour and guide services;*
9. *cultural activities;*
10. *sporting and recreational activities;*
11. *country-specific tourism characteristic activities.*

Menurut (Yoeti, 2016) untuk memenuhi pelayanan pada wisatawan dari tempat tinggalnya sampai ke obyek wisata hingga sampai kembali ke tempat asalnya, maka

perlu adanya pengembangan produk dalam pariwisata, pengembangan produk tersebut yaitu:

2. *Travel agent*

Fasilitas dan pelayanan yang ada di kantor baiknya diperbarui dalam periode tertentu. Sehingga pelayanan yang dilakukan kepada wisatawan dapat berjalan dengan baik dan efektif. Seperti di kantor pelayanan hendaknya memperlihatkan atraksi atau daya tarik apa saja yang terdapat di obyek wisata serta fasilitas yang ada di sana.

3. *Tourist Transportations*

Transportasi yang digunakan oleh wisatawan hendaknya harus memperhatikan kecepatan sehingga mempercepat waktu tempuh namun juga harus memperhatikan faktor kenyamanan dan keamanan wisatawan.

4. *Hotel*

Dalam penyediaan penginapan pengelola harus memperhatikan 3 hal penting yaitu lokasi, teknologi yang digunakan, dan pemeliharannya. Lokasi suatu penginapan harus strategis dan mudah diakses. Perlengkapan yang digunakan dipenginapan hendaknya tidak ketinggalan jaman karena pengunjung cenderung memilih penginapan yang memiliki perlengkapan yang modern, sehingga sangat berpengaruh besar terhadap pengunjung yang akan menginap. Suatu penginapan atau hotel harus

5. *Bar dan Restoran*

Makanan dan minuman yang ditawarkan dapat diterima oleh wisatawan pada umumnya atau sesuai dengan selera wisatawan yang datang, pelayanannya cepat dan terjangkau. Rumah makan atau warung makan yang ada harus bersih sehingga wisatawan yang datang dapat menghabiskan makanan dengan nyaman.

6. *Tour Operator*

Tour Operator harus memperhatikan kepuasan wisatawan dengan cara menambah atau mencari daya tarik yang baru serta melakukan pelayanan tambahan tanpa tambahan bayaran. Sehingga wisatawan yang berkunjung akan kembali berkunjung ke obyek wisata karena merasa puas terhadap pelayanan yang ada.

7. *Tourist Objects*

Obyek pariwisata merupakan berbagai macam hal yang dapat dilihat, disaksikan, dilakukan atau dirasakan. Suatu obyek wisata harus memiliki daya tarik utama sehingga wisatawan tertarik berkunjung ke obyek wisata tersebut.

obyek pariwisata dibagi menjadi dua yaitu:

- a. obyek pariwisata yang berasal dari alam
- b. obyek pariwisata hasil kebudayaan

Faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan wisatawan menurut para ahli diatas maka dalam penelitian ini ter bagi menjadi 6 komponen berdasarkan literatur di atas. Komponen tersebut yaitu restoran dan sejenisnya, layanan perjalanan dan pemandu wisata, kegiatan budaya, kegiatan olahraga dan rekreasi, fasilitas, dan aksesibilitas. Penjelasan dari 6 komponen tersebut sebagai berikut :

2.2.1 Restoran dan Sejenisnya

Restoran atau rumah makan merupakan suatu tempat yang menyediakan makanan dan minuman. suatu restoran atau sejenisnya merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pariwisata karena restoran dan sejenisnya akan mempermudah wisatawan yang berkunjung ke suatu obyek wisata dalam memenuhi kebutuhannya seperti makan dan minum. Menurut (Fletcher et al., 2018) restoran dan sejenisnya dapat dideskripsikan menjadi rumah makan dan klub yang berlisensi, rumah makan dan kafe tanpa lisensi, toko makanan cepat saji dan penjual makanan berkeliling, dan kegiatan katering acara. Menurut (Yoeti, 2016) restoran dan sejenisnya yang ada di obyek wisata harus menawarkan makanan dan minuman yang dapat diterima oleh wisatawan pada umumnya atau sesuai dengan selera wisatawan yang datang, pelayanannya cepat dan terjangkau. Rumah makan atau warung makan yang ada harus bersih dan sesuai kapasitas sehingga wisatawan yang datang dapat menghabiskan makanan dengan nyaman. Menurut (Febrianti, 2017) standar Rumah makan atau restoran yang ada di obyek wisata yaitu :

1. Ruang makan dan minum

Restoran atau rumah makan yang ada di obyek wisata harus memperhatikan ruang makan dan minuman, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam ruang makan dan minuman yaitu luas ruangan sesuai dengan kapasitas tempat duduk, memiliki sirkulasi udara dan pencahayaan yang cukup.

2. Penyediaan Makanan dan Minuman

Penyediaan makanan dan minuman pada restoran atau rumah makan yang ada di obyek wisata harus memiliki penyimpanan makanan dan minuman yang

memenuhi syarat dan juga makanan dan minuman telah dipersiapkan sebelumnya sehingga mempersingkat waktu penyajian.

3. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang yang harus dimiliki rumah makan atau restoran yang ada di obyek wisata yaitu memiliki meja dan kursi serta peralatan makanan yang memenuhi syarat, memiliki daftar menu beserta harga.

Pelayanan Pelayanan pada rumah makan atau restoran yang ada di obyek wisata harus memiliki tata cara pelayanan yang sederhana seperti penyajian makanan dan minum secara langsung ke meja pengunjung sesuai pesanan, pembayaran secara langsung antara pengunjung dengan pihak rumah makan, dan juga menerima keluhan pengunjung secara langsung.

2.2.2 Layanan Perjalanan dan Pemandu Wisata

Menurut (Fletcher et al., 2018) layanan perjalanan dan pemandu wisata dapat dideskripsikan menjadi kegiatan yang berhubungan dengan agen perjalanan, operator tur, pemandu wisata dan kegiatan layanan pemesanan lainnya. Layanan perjalanan dan pemandu wisata merupakan segala sesuatu pendukung dalam kegiatan wisata. Adanya layanan perjalanan dan pemandu wisata juga memiliki posisi penting dalam pengelolaan obyek wisata karena jika layanan perjalanan dan pemandu wisata dari suatu obyek wisata bagus maka akan menjadi nilai tambah bagi wisatawan yang berkunjung ke suatu obyek wisata tersebut. Layanan perjalan dan pemandu wisata juga bisa dijadikan daya tarik karena akan menjadi pembedaan dari pelayan yang diberikan suatu obyek wisata dengan obyek wisata lainnya. Pelayanan bertujuan untuk memberikan memuaskan wisatawan maka wisatawan akan nyaman dan aman saat berada di obyek wisata, hal tersebut juga dapat memberi alasan kepada wisatawan untuk berkunjung kembali di obyek wisata tersebut. Menurut (Syahadat, 2018) pelayanan merupakan perilaku dalam memberikan jasa pelayanan terhadap wisatawan atau pengunjung dengan beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Keramahan
- b. Kecepatan
- c. Keakuratan dalam memberikan informasi
- d. Kualitas pemandu wisata dalam menjelaskan tentang obyek wisata tersebut.

2.2.3 Kegiatan Budaya

Menurut (Fletcher et al., 2018) kegiatan budaya dapat dideskripsikan menjadi seni pertunjukan, Kegiatan pendukung untuk seni pertunjukan, pengoperasian museum, penciptaan artistik, pengoperasian fasilitas seni, pengoperasian situs sejarah, bangunan dan tempat-tempat wisata serupa. Menurut (Kartika, 2019) kegiatan budaya merupakan kegiatan seni pertunjukan yang berkaitan dengan tari,

musik, drama, seni rupa, kerajinan dan bercerita. Kegiatan budaya yang ada di obyek wisata memberikan wisatawan tentang keadaan masyarakat seperti adat istiadat, kebiasaan, cara hidup, kebudayaan dan seni mereka. Kegiatan budaya yang ada di suatu obyek wisata dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke obyek wisata tersebut.

2.2.4 Kegiatan Olahraga dan Rekreasi

Menurut (Hernawan, 2017) kegiatan olahraga dan rekreasi merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan hidup manusia. Rekreasi merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang bersifat fisik, mental maupun emosional yang dilakukan pada waktu luang dan dilakukan secara bebas, secara sukarela dan tanpa paksaan karena ada dorongan oleh suatu motif, bentuk, dan macam aktivitas yang memiliki tujuan untuk mencapai kepuasan atau kesenangan. Olahraga merupakan kegiatan jasmani atau kegiatan fisik manusia, dimana dapat mempengaruhi kepribadian dan perilaku dari pelakunya. Olahraga selain dapat mempengaruhi kepribadian dan perilaku dari pelakunya, olahraga juga memiliki fungsi yang sangat penting yaitu sebagai reaksi, pelepasan, dan untuk menyegarkan pikiran. Menurut (Fletcher et al., 2018) kegiatan olahraga dan rekreasi dapat didefinisikan sebagai pengoperasian fasilitas olahraga, berbagai kegiatan olahraga, menyewa dan menyewakan barang-barang yang berhubungan dengan rekreasi dan olahraga, aktivitas yang berhubungan dengan hiburan dan rekreasi lainnya. Menurut John Home dkk dalam (Hernawan, 2017) menyatakan bahwa dasar-dasar olahraga yang mempengaruhi kehidupan seseorang yaitu fisik, psikologis, dan social, berikut penjelasannya :

1. Olahraga bersifat fisik

Olahraga bersifat fisik yaitu olahraga yang memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap kesehatan misalnya pertumbuhan otot, peredaran darah, pernafasan, pencernaan dan sebagainya.

2. Olahraga bersifat psikologis

Olahraga bersifat psikologis yaitu olahraga yang memiliki sifat atau tujuan agar pelaku memiliki keberanian, ketekunan hati, jujur, meningkatkan kepercayaan diri dan juga percaya pada orang lain.

3. Olahraga bersifat sosial

Olahraga bersifat sosial yaitu olahraga yang memiliki sifat untuk memperbanyak pertemanan, pergaulan dan mengisi waktu luang.

2.2.5 Fasilitas

Fasilitas fisik merupakan semua sarana yang ada dan disediakan oleh pengurus obyek wisata yang bertujuan untuk melayani dan memenuhi kebutuhan wisatawan yang datang ke obyek wisata serta wisatawan dapat menikmati fasilitas yang disediakan. Adanya fasilitas merupakan salah satu aspek yang penting dalam menarik wisatawan untuk datang ke obyek wisata. Tidak hanya itu adanya fasilitas juga dapat mempengaruhi durasi waktu yang dihabiskan wisatawan untuk menikmati liburan di obyek wisata. Serta jika suatu obyek wisata memiliki fasilitas yang baik akan memotivasi wisatawan untuk kembali berkunjung ke obyek wisata tersebut menurut Spillane 2000 dalam (Abdulhaji & Yusuf, 2016). Menurut Yoeti 2005 dalam (Abdulhaji & Yusuf, 2016) sarana pariwisata harus saling melengkapi satu sama lainnya. dalam aspek usaha obyek wisata memiliki beberapa tujuan yaitu mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, wisatawan datang dengan kurun waktu yang lama, dan mengeluarkan uang sebanyak-banyaknya yang dihabiskan di obyek wisata yang didatangi. Sehingga adanya fasilitas sangat penting dalam proses tersebut. Berikut merupakan penjelasan sarana-sarana yang dimaksud:

1. Sarana pokok kepariwisataan

Sarana pokok kepariwisataan merupakan sarana utama atau pokok yang disediakan oleh pengelola untuk memberikan pelayanan terhadap wisatawan yang datang ke obyek wisata tersebut.

2. *Receptive tourist plant*

Receptive tourist plant yang dimaksud yaitu usaha pengusaha atau pengelola obyek wisata untuk mempersiapkan perjalanan dan penyelenggaraan *tour* bagi wisatawan, seperti *travel agent*, *tour operator* dan lain sebagainya.

3. *Residential tourist plant*

Residential tourist plant usaha pengusaha atau pengelola obyek wisata yang memberikan pelayanan atau fasilitas untuk tempat beristirahat atau menginap serta menyediakan makanan dan minuman yang ada di daerah obyek wisata, contohnya uaitu seperti hotel, motel, area perkemahan, restaurant, *coffe shop* dan lain sebagainya.

4. Sarana pelengkap kepariwisataan

Sarana pelengkap kepariwisataan merupakan sarana yang disediakan pengelola obyek wisata untuk melengkapi sarana pokok atau utama dengan tujuan membuat wisatawan lebih betah di obyek wisata sehingga waktu berkunjung lebih lama, misalnyafasilitas olah raga dan rekreasi dengan segala perlengkapannya.

5. Sarana penunjang kepariwisataan

Sarana penunjang kepariwisataan merupakan fasilitas yang memiliki fungsi yang berbeda dengan sarana pokok kepariwisataan dan sarana pelengkap kepariwisataan, dimana adanya sarana penunjang kepariwisataan memiliki tujuan agar wisatawan lebih banyak menghabiskan uangnya saat berwisata di obyek wisata, misalnya toko oleh-oleh.

6. Prasarana umum

Prasarana umum yang dimaksud yaitu prasarana umum yang terdapat di lokasi obyek wisata misalnya fasilitas komunikasi, sistem penyediaan air bersih, pembangkit tenaga listrik dan yang lainnya.

Sedangkan menurut teori Spillane dalam (Marhanah & Wahadi, 2016) fasilitas dibagi menjadi tiga kelompok yaitu fasilitas umum, fasilitas pendukung, dan fasilitas penunjang, berikut penjelasan dari pengkelompokan tersebut:

1. Fasilitas utama

Fasilitas utama merupakan sarana yang paling dibutuhkan dibandingkan sarana lain selama wisatawan berada di suatu obyek wisata.

2. Fasilitas pendukung

Fasilitas pendukung merupakan sarana yang memiliki tujuan sebagai pelengkap dari fasilitas utama. Adanya fasilitas pendukung bertujuan agar wisatawan lebih lama menghabiskan waktu di obyek wisata.

3. Fasilitas penunjang

Fasilitas penunjang merupakan sarana yang memiliki tujuan untuk memenuhi segala sesuatu kebutuhan wisatawan selama ada di obyek wisata. Fasilitas penunjang memiliki sifat pelengkap untuk fasilitas utama dan fasilitas pendukung.

2.2.6 Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan salah satu aspek penting yang sangat berpengaruh dalam proses pengembangan dan pengelolaan pariwisata, karena aksesibilitas menyangkut atau berhubungan dengan pengembangan lintas sektoral. Suatu obyek wisata harus mudah dicapai dan mudah ditemukan, sehingga suatu obyek wisata harus memiliki atau memenuhi syarat aksesibilitas. Obyek wisata harus dihubungkan dengan jaringan transportasi sehingga wisatawan dapat mudah untuk ke obyek wisata tersebut. Menurut Soekadijo (2003) dalam (Abdulhaji & Yusuf, 2016) aksesibilitas terdiri dari akses informasi, akses kondisi jalan yang dapat dilalui dan sampai ke tempat obyek wisata, dan tempat akhir suatu perjalanan. Berikut penjelasannya:

1. Akses informasi

Pada jaman sekarang dimana berkembangnya teknologi yang pesat sangat membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang obyek wisata yang

akan didatangi. Wisatawan akan dengan mudah mendapatkan informasi apa saja yang ada di obyek wisata tersebut. Informasi tersebut dapat berupa promosi dan publikasi. Promosi merupakan kegiatan dimana memperkenalkan sesuatu ke masyarakat dengan intensif dan dengan jangka waktu tertentu. Sehingga promosi merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan dalam program pemasaran obyek wisata. dalam proses promosi sebaiknya membuat komponen-komponen seperti atraksi dan fasilitas yang ada di obyek wisata, sehingga membuat wisatawan lebih tertarik dan penasaran untuk berkunjung ke obyek wisata. Sedangkan publikasi bertujuan menciptakan permintaan sebanyak-banyaknya dengan menunjukkan keunggulan, kelebihan, dan keunikan yang dimiliki produk pariwisata yang dimiliki obyek wisata. Publikasi dapat berupa brosur, poster serta publikasi yang dilakukan lewat media masa.

2. Akses kondisi jalan yang dapat dilalui dan sampai ke tempat obyek wisata
Aksesibilitas merupakan salah satu syarat penting untuk suatu obyek wisata. Akses yang ada harus berhubungan dengan prasarana umum agar memudahkan wisatawan menjangkau obyek wisata. Kondisi jalan dan akses menuju ke obyek wisata sangat berpengaruh terhadap minat wisatawan berkunjung ke obyek wisata. semakin mudah dan baik kondisi jalan maka akan mempermudah wisatawan menuju ke obyek wisata.
3. Tempat akhir suatu perjalanan
Tempat akhir suatu perjalanan memiliki arti setidak-tidaknya obyek wisata memiliki tempat parkir. Tempat parkir yang dimiliki harus sesuai kebutuhan, seperti memperkirakan jumlah wisatawan dan kendaraan yang digunakan oleh wisatawan serta jumlah kendaraan tersebut. Sehingga dapat menampung kendaraan yang dibawa wisatawan, hal tersebut akan membuat wisatawan merasa nyaman saat berkunjung di obyek wisata.

2.2 Penelitian dengan Tema yang Sama

Penelitian pada proyek akhir ini berpedoman pada beberapa penelitian dengan tema sama yang pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian terdahulu yang memiliki tema yang serupa sangat penting dalam penentuan metode analisis dan variabel. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang mendasari atau menjadi referensi penelitian pada proyek akhir ini sebagai berikut :

TABEL II. 1 PENELITIAN DENGAN TEMA YANG SAMA

No	Penulis dan Judul	Metode Analisis dan Variabel
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis I Gusti Ngurah Bagus Pradnyana, I Ketut Arnawa dan I Made Tamba • Judul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kunjungan Wisatawan di Taman Hutan Raya Ngurah Rai 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Analisis Deskriptif dan Analisis Regresi linier Berganda • Variabel Harga tiket, pelayanan, sarana dan prasarana, obyek dan daya tarik wisata alam.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis Henny Kustini • Judul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Jumlah Wisatawan di Obyek Wisata "Ndayu Park" Kabupaten Sragen 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Analisis Deskriptif • Variabel Atraksi, fasilitas, aksesibilitas, service tambahan.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis Surya Sandy L (2015) • Judul Faktor-faktor yang Mempengaruhi Jumlah Kunjungan di Obyek Wisata Masjid Agung Jawa Tengah 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Analisis Regresi Linier Berganda • Variabel Jumlah rombongan, lama kunjungan, jarak, waktu tempuh, umur, pendidikan, pendapatan, biaya perjalanan.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis M. Akrom K (2014) • Judul Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kunjungan Wisatawan di Pantai Cahaya, Weleri, Kabupaten Kendal 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Analisis Regresi Linier Berganda • Variabel Pendapatan, biaya perjalanan, biaya perjalanan ke obyek lain, lama perjalanan, fasilitas.

2.3 Proses Penyusunan Laporan

Agar mencapai tujuan dan sasaran dalam kegiatan penelitian proyek akhir ini maka perlu adanya beberapa proses yang harus dilakukan. Berikut merupakan langkah-langkah dari proses penyusunan penelitian proyek akhir ini sebagai berikut:

2.3.1 Penentuan Wilayah Studi

Penentuan wilayah studi perlu dilakukan untuk membuat batasan wilayah yang akan dibahas dalam proses penyusunan penelitian proyek akhir ini. Sehingga analisis dan pembahasan yang dilakukan dalam penyusunan penelitian proyek akhir lebih focus. Wilayah studi yang dipilih dalam penelitian proyek akhir ini yaitu objek wisata Pantai Sendang Sikucing, Desa Sendang Sikucing, Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal.

2.3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang akan diolah dengan menggunakan analisis yang sudah ditentukan. Berikut merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian proyek akhir ini:

- Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan beberapa pertanyaan terhadap responden untuk menjawab kuesioner tersebut. Kuesioner digunakan untuk mengetahui karakteristik wisatawan serta mengetahui faktor yang menjadi alasan wisatawan berkunjung di objek wisata Pantai Sendang Sikucing. Isi dari kuesioner sesuai dengan komponen-komponen yang sudah ditentukan. Responden di kuesioner pada penelitian ini yaitu wisatawan yang datang ke obyek wisata Pantai Sendang Sikucing. Jumlah responden sebanyak 91 responden berdasarkan perhitungan solving.

- Wawancara

Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara bertanya secara langsung kepada narasumber. Wawancara adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data secara detail dan lengkap. Wawancara dilakukan dengan narasumber yang sudah ditentukan dimana nara sumber harus menguasai tentang masalah yang akan dibahas. Narasumber dalam wawancara ini yaitu pengelola obyek wisata Pantai Sendang Sikucing. Wawancara berisi pertanyaan mengenai sejarah obyek wisata, rencana pengembangan obyek wisata, pelayanan yang disediakan oleh pengelola obyek wisata, kegiatan pertunjukan dan budaya yang ada di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing.

- Observasi

Observasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung serta mendokumentasikan kondisi fasilitas yang ada di wilayah studi. Mengobservasi keadaan eksisting dan kondisi fasilitas yang ada di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing.

- Telaah Dokumen

Telaah dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan tahapan memperoleh data dari informasi yang ada di suatu dokumen. Biasanya telaah dokumen dilakukan sebelum melakukan survei.

2.3.3 Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan tujuan memudahkan saat akan melakukan proses analisis. Data yang didapatkan setelah melakukan survei terdapat beberapa jenis data yang diperoleh. Untuk memudahkan saat proses analisis dikelompokkan menurut aspek yang sama agar informasi yang terdapat dalam data tersebut dapat mudah dipahami.

2.3.4 Analisis Data

Analisis data dilakukan berdasarkan tujuan dari penelitian yang sudah ditentukan. Data yang diperoleh dari survei digunakan sebagai data dasar dalam analisis. Data yang digunakan sudah melalui tahap pengolahan data agar proses analisis data lebih mudah dilaksanakan.

2.3.5 Penyajian Hasil Analisis

Setelah semua proses sudah dilakukan seperti penentuan wilayah studi, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data maka langkah selanjutnya yaitu menyajikan hasil analisis agar informasi yang ingin ditampilkan pada proyek akhir ini dapat mudah dipahami dan tersampaikan dengan baik.

2.4 Kebutuhan Data

Tabel kebutuhan data adalah suatu daftar data yang dibutuhkan di sebuah penelitian yang dikemas dalam bentuk tabel. Tabel kebutuhan data merupakan salah satu alat bantu dalam suatu penelitian dimana berfungsi mempermudah peneliti saat pencarian data baik data primer maupun data sekunder. Tabel kebutuhan data menampilkan sasaran, nama data, jenis data, sumber data dan lain-lain. Berikut ini merupakan tabel kebutuhan data yang digunakan untuk menyusun penelitian proyek akhir ini :

TABEL II. 2 TABEL KEBUTUHAN DATA

No.	Sasaran	Nama Data	Tahun Data	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan
1.	Mengidentifikasi sejarah obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Sejarah obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	2019	Primer	Pengelola obyek wisata Sendang Sikucing	Wawancara
		Rencana Pengembangan di Pantai Sendang Sikucing	2019	Primer	Pengelola obyek wisata Sendang Sikucing	Wawancara
		Pendapatan obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	2009-2018	Sekunder	Dinas Pariwisata Kabupaten Kendal	Telaah Dokumen
		Jumlah Pengunjung obyek wisata Pantai	2009-2018	Sekunder	Dinas Pariwisata Kabupaten Kendal	Telaah Dokumen

No.	Sasaran	Nama Data	Tahun Data	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan
		Sendang Sikucing				
2.	Mengidentifikasi karakteristik wisatawan Pantai Sendang Sikucing	Asal Wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		wisatawan berdasarkan kelamin	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Umur wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Jenis rombongan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Waktu kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pekerjaan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Penghasilan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Ijazah terakhir wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Motivasi berkunjung wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Lama waktu yang dihabiskan wisatawan di obyek wisata	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Lama waktu perjalanan wisatawan menuju ke obyek wisata	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Sumber informasi yang diperoleh wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Kendaraan yang digunakan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Jumlah kunjungan wisatawan dalam 1 tahun	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
3.	Mengidentifikasi restoran dan sejenisnya di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kondisi restoran dan sejenisnya	2019	Primer	Observasi	Observasi
		Pengaruh restoran dan sejenisnya terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
4.	Mengidentifikasi layanan perjalanan dan pemandu obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Jenis layanan yang ada di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	2019	Primer	Pengelola obyek wisata Sendang Sikucing	Wawancara
		Pengaruh pelayanan informasi terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh pelayanan keamanan terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
5.	Mengidentifikasi kegiatan budaya	Jenis kegiatan budaya yang ada di	2019	Primer	Pengelola obyek wisata Sendang	Wawancara

No.	Sasaran	Nama Data	Tahun Data	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan
	di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	obyek wisata			Sikucing	
		Pengaruh pertunjukan musik terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
6.	Mengidentifikasi kegiatan olahraga dan rekreasi di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Jenis kegiatan olahraga dan rekreasi yang ada di obyek wisata	2019	Primer	Pengelola obyek wisata Sendang Sikucing	Wawancara
		Pengaruh sewa ban/ pelampung terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh sewa perahu terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh berenang terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh pemandangan pantai terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
7.	Mengidentifikasi fasilitas di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Jenis Fasilitas yang ada di Pantai Sendang Sikucing	2019	Primer	Observasi	Observasi
		Kodisi Fasilitas yang ada di Pantai Sendang Sikucing	2019	Primer	Observasi	Observasi
		Pengaruh ketersediaan menara pantau terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan toilet umum terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan mushola terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan tempat parkir terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan kantor pengelola terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan tempat sampah terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan pos keamanan terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner

No.	Sasaran	Nama Data	Tahun Data	Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan
		Pengaruh ketersediaan air bersih terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan sistem listrik terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh ketersediaan saung-saung terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
8.	Mengidentifikasi aksesibilitas di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kodisi aksesibilitas yang ada di Pantai Sendang Sikucing	2019	Primer	Observasi	Observasi
		Pengaruh kemudahan aksesibilitas terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh kondisi jalan terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh lama waktu perjalanan terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner
		Pengaruh kendaraan yang digunakan terhadap jumlah kunjungan wisatawan	2019	Primer	Pengunjung obyek wisata Pantai Sendang Sikucing	Kuesioner

Sumber : Hasil Analisis, 2019

2.5 Metode Pengumpulan Data

Data yaitu suatu yang memberikan informasi bersifat fakta yang digunakan untuk mendukung proses perencanaan. Data yang digunakan dalam laporan proyek akhir ini terdiri dari data sekunder dan data primer. Berikut merupakan penjelasan dari metode pengumpulan data yang digunakan dalam proyek akhir ini.

2. 5. 1 Data Primer

Data primer yang ada di penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan kuesioner terhadap pengunjung wisata Pantau Sendang Sikucing dan dokumentasi yang di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing. Data primer yang dibutuhkan antara lain data karakteristik pengunjung, faktor-faktor atau alasan pengunjung mengunjungi obyek wisata,. Berikut adalah metode pengumpulan data primer yang akan dilakukan :

A. Kuesioner

Metode pengambilan kuesioner dilakukan kepada pengunjung Pantai Sendang Sikucing sebagai respondennya. Form kuesioner telah dipersiapkan sebelum

melakukan survei. Form kuesioner tersebut berisi tentang karakteristik pengunjung seperti data pendapatan pengunjung, umur pengunjung, tingkat pendidikan, asal pengunjung dan sebagainya. Form kuesioner juga berisi alasan pengunjung datang ke obyek wisata Pantai Sendang Sikucing.

B. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan lisan terhadap responden yang sudah ditentukan. Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada pengelola obyek wisata Pantai Sendang Sikucing. Data yang dikumpulkan dalam wawancara terhadap pengelola obyek wisata Pantai Sendang Sikucing mencakup sejarah obyek wisata, pengelolaan obyek wisata dan lainnya.

2.5.2 Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder pada penelitian ini didapatkan dari Dinas Pariwisata Kabupaten Kendal. Data yang diperlukan yaitu data jumlah pengunjung di obyek wisata di Kabupaten Kendal dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Data selanjutnya yaitu data pendapatan yang didapat dari obyek wisata yang ada di Kabupaten Kendal dalam 10 tahun terakhir. Data lainnya yaitu rencana pengembangan dari Dinas Pariwisata Kabupaten Kendal.

2.5.3 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian pada proyek akhir ini dilakukan di Obyek Wisata Pantai Sendang Sikucing, Desa Sendang Sikucing, Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal, Jawa Tengah.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian pada proyek akhir ini dilaksanakan pada bulan Februari 2019 – April 2019.

2.5.4 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Pada penelitian proyek akhir ini populasinya yaitu seluruh pengunjung yang datang di Obyek Wisata Pantai Sendang Sikucing. Berikut merupakan populasi jumlah pengunjung Wisata Pantai Sendang Sikucing :

TABEL II. 3 JUMLAH PENGUNJUNG WISATA PANTAI SENDANG SIKUCING

Tahun	Jumlah Pengunjung (jiwa)	Rata-rata Pengunjung tiap Bulan (jiwa)	Rata-rata Pengunjung tiap Minggu (jiwa)	Rata-rata Pengunjung tiap Hari (jiwa)
2013	56.552	4713	1178	168
2014	43.114	3593	898	128
2015	52.158	4347	1087	155

Tahun	Jumlah Pengunjung (jiwa)	Rata-rata Pengunjung tiap Bulan (jiwa)	Rata-rata Pengunjung tiap Minggu (jiwa)	Rata-rata Pengunjung tiap Hari (jiwa)
2016	40.475	3373	843	120
2017	49.606	4134	1033	148
2018	49.914	4160	1040	149

Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Kendal, 2019

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan menjadi responden dalam penelitian proyek akhir ini. Sampel yang sudah ditentukan jumlahnya akan dijadikan responden yang akan menjawab kuesioner yang sudah dibuat. Dalam perhitungan sampel pada penelitian ini menggunakan perhitungan solving. Berdasarkan rumus tersebut maka dapat dihitung jumlah sampel kuesioner di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing sebagai berikut yaitu:

Perhitungan Solving

$$n = \frac{N}{Ne^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dikehendaki

N = Jumlah populasi (jumlah Pengunjung di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing)

d = Derajat kecermatan (10% atau 0,1)

Dalam Teknik pengambilan sampel, populasi yang digunakan menggunakan rata-rata jumlah pengunjung tiap minggu. Hal tersebut karena dalam penelitian ini pengambilan data dari responden dilakukan selama seminggu. Nilai kesalahan yang diambil yaitu 10%. Hal tersebut memiliki arti bahwa tingkat kepercayaan sebesar 90% dan nilai derajat kesalahan maksimum yaitu 10%.

$$n = \frac{1.013}{1.013 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{1.013}{10,13 + 1}$$

$$n = \frac{1.013}{11,13}$$

$$n = 91,01$$

$$n = 91 \text{ pengunjung}$$

Jumlah sampel yang digunakan yaitu 91 responden pengunjung Wisata Pantai Sendang Sikucing yang dibagi mejadi 2 kategori. Dua kategori tersebut yaitu pada hari kerja dan hari libur. Perebandingan jumlah pengunjung Wisata Pantai Sendang Sikucing

yaitu 3 : 7, perbandingan tersebut didapat dari asumsi bahwa jumlah pengunjung lebih besar di hari libur dibandingkan hari kerja. Jumlah responden pada hari kerja yaitu 27 responden sedangkan jumlah responden pada hari libur yaitu 64 responden. Dimana hari kerja yaitu Senin sampai Jumat dan hari libur yaitu Sabtu dan Minggu.

2. 6 Metode Analisis

Metode Analisis merupakan metode yang digunakan dalam pengolahan data. Metode analisis yang digunakan dalam laporan proyek akhir ini adalah Analisis deskriptif dan analisis regresi linier berganda.

2.6.1 Analisis Deskriptif

Metode Deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan karakteristik obyek wisata, karakteristik wisatawan dan faktor-faktor yang mendorong responden untuk datang ke obyek wisata Pantai Sendang Sikucing. Analisis deskriptif merupakan analisis yang memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan atau gambaran mengenai suatu data agar data yang tersaji menjadi mudah dipahami dan informatif bagi orang yang membacanya.

2.6.2 Analisis Regresi

Menurut (Pratomo & Astuti, 2014) Analisis Regresi merupakan hubungan fungsional antara variabel-variabel yang dapat dinyatakan dengan persamaan matematik. Analisis Regresi dibagi menjadi dua yaitu analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linier berganda, berikut merupakan penjelasannya:

a. Analisis regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana merupakan analisis regresi yang hanya memiliki satu variabel bebas. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mendapatkan persamaan matematis antara variabel bebas tunggal dan variabel terikat. Berikut merupakan persamaan dari Analisis regresi linier sederhana:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat yang akan diprediksikan

X = Variabel bebas yang sudah ditentukan dan memiliki nilai tertentu

a = Parameter intercept

b = Parameter koefisien regresi variabel bebas

b. Analisis Regresi Linier Berganda

Menurut (Janie, 2012) analisis regresi linier berganda merupakan analisis regresi yang memiliki variabel bebas lebih dari satu sehingga disebut berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menguji pengaruh dua atau lebih variabel independen (bebas) terhadap satu variabel dependen (terikat). Pada analisis ini

mengasumsikan adanya hubungan yang linier antar variabel yang ada. Berikut merupakan persamaan analisis regresi linier berganda:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \dots + \beta_k X_k$$

Keterangan

Y = Variabel terikat (dependen)

α = Konstanta

β_0, \dots, β_k = Koefisien Regresi Variabel Independen

X_1, \dots, X_k = Variabel Independen (Variabel Bebas)

1. Uji Koefisien Determinasi atau R^2

Uji koefisien determinasi atau R^2 berfungsi untuk mengukur kebenaran model analisis regresi yang sedang dilakukan. Apabila nilai R^2 mendekati 1 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang kuat antara variabel terikat dan variabel bebas.

2. Uji Statistik F atau Uji Signifikasi Simultan

Uji Statistik F atau uji signifikan simultan memiliki fungsi untuk mengetahui pengaruh variabel independen atau variabel bebas secara simultan terhadap variabel dependen atau variabel terikat. Uji Statistik F dapat dilihat berdasarkan tabel ANOVA dalam kolom F, maka akan diperoleh nilai F hitung.

Dasar pengambilan keputusan Uji F

- Jika nilai sig < 0,05, atau F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh variabel X atau independen secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel Y dependen.
- Jika nilai sig > 0,05, atau F hitung < F tabel maka tidak terdapat pengaruh variabel X atau independen secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel Y atau dependen.

Perhitungan F tabel:

k : Jumlah Variabel yang digunakan

n : Jumlah responden

Rumus F tabel = (k : n-k)

3. Uji Statistik t atau Uji Signifikasi Parameter Individual

Uji statistik t atau uji signifikasi parameter individual memiliki fungsi untuk melihat signifikansi pengaruh variabel independen secara individu terhadap variabel dependen. Uji Statistik t atau uji signifikasi parameter individual dapat dilihat berdasarkan tabel *Coefficients* dalam kolom t dan Sig, maka akan diperoleh nilai t hitung dan nilai Sig.

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel independen dan dependen secara signifikan.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara variabel independen dan dependen.

Perhitungan t tabel:

k : Jumlah Variabel yang digunakan

n : Jumlah responden

α : Tingkat kepercayaan

t tabel = ($\alpha/2 : n-k-1$)

Dalam analisis regresi terdapat beberapa uji yang harus dilakukan. Beberapa uji yang harus dilakukan sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Menurut (Ayunita, Nurmala, & Diponegoro, 2018) validitas merupakan ketepatan atau kecermatan dalam pengukuran suatu instrument. Uji validitas bertujuan untuk menentukan suatu item layak atau tidak untuk digunakan dalam proses analisis regresi. Teknik pengujian menggunakan SPSS sering digunakan untuk menguji validitas salah satu metodenya yaitu Bivariate Pearson (Produk Momen Pearson). Penjelasan dari metode Bivariate Pearson sebagai berikut :

1. Bivariate Pearson (Korelasi Produk Momen Pearson)

Analisis bivariate pearson dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total yaitu penjumlahan nilai yang ada disetiap item. Rumus Bivariate Pearson sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor butir soal

$\sum Y$ = Jumlah skor total soal

$\sum X^2$ = Jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum Y^2$ = Jumlah skor total kuadrat butir soal

Dalam menentukan setiap indikator valid atau tidak terdapat dua acara yaitu:

- Melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka item atau variabel valid, dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka item atau variabel tidak valid
- Membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Jika nilai r hitung $\geq r$ tabel maka item atau variabel valid dan sebaliknya jika r hitung $< r$ tabel maka item atau variabel tidak valid.

Rumus t tabel dengan signifikansi 5%

$$df = n-2$$

Keterangan :

$$df = t \text{ tabel}$$

$$n = \text{jumlah pertanyaan}$$

b. Uji Reliabilitas

Menurut (Ayunita et al., 2018) uji reliabilitas digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui kekonsistensi alat ukur yang digunakan peneliti. Uji reliabilitas memiliki beberapa metode pengujian diantaranya yaitu metode tes ulang, metode *Formula Flanagan*, metode *Cronbach's Alpha*, metode *Formula Kuder-Richardson 20 (KR – 20)*, metode *Formula Kuder-Richardson 21 (KR – 21)*, dan metode Anova Hoyt. Uji Reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dapat dilihat pada tabel *Reliability Statistics* di kolom *Cronbach's Alpha*, maka dapat dilihat tingkat reliabilitas. Berikut merupakan penjelasan dari salah satu metode yang dapat digunakan dalam uji reliabilitas:

1. Reliabilitas Skala

Rumus untuk menghitung reliabilitas skala dapat menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut :

$$r_{tt} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \left[\frac{\sum \alpha}{k-1} \right] \right]$$

Keterangan :

$$r_{tt} = \text{Koefisien reliabilitas instrument (total tes)}$$

$$k = \text{Banyaknya pertanyaan}$$

$$\sum \alpha_b^2 = \text{Jumlah Varian butir}$$

$$\sum \alpha_t^2 = \text{Jumlah Skor Total}$$

Uji Reliabilitas skala dinyatakan diterima, jika hasil perhitungan uji reliabilitas skala r hitung $> r$ tabel 5 %

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes mengukur menggunakan rumus KR-20. Skor tes bersifat dikotomi, skor jawaban benar diberi nilai 1 dan jawaban yang salah diberi nilai 0. Berikut rumus KR-20 sebagai berikut :

$$r_{tt} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right]$$

Keteangan :

- r_{tt} = Reliabilitas tes
- k = Banyak butiran soal
- V_t = Varian total
- p = Proporsi subyek yang menjawab soal dengan benar
- q = Proporsi subyek yang menjawab soal dengan salah
- $\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Intrumen dapat dikatakan valid atau diterima jika memenuhi kriteria bahwa r hitung $>$ r tabel 5%. Menurut Guilford dalam (Ayunita et al., 2018) reliabilitas terdapat beberapa kategori tingkatan reliabilitas, kriteria kategori tingkatan reliabilitas sebagai berikut:

- 1 – 0,8 = Reliabilitas sangat tinggi
- 0,8 – 0,6 = Reliabilitas tinggi
- 0,6 – 0,4 = Reliabilitas sedang
- 0,4 – 0,2 = Reliabilitas rendah
- 0,2 – 0,1 = Reliabilitas sangat rendah (tidak reabilitas)

c. Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik terdiri dari 4 uji yaitu Uji Normalitas Residual, Uji Multikolinearitas, Uji Heteroskedastisitas, dan Uji Autokorelasi. Berikut penjelasan dari berbagai uji tersebut :

- Uji Normalitas Residual

Uji Normalitas Residual berfungsi untuk menguji model regresi, variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal atau tidak. Terdapat dua metode dalam Uji Normalitas Residual, yaitu analisis grafik dan uji statistik (*Kolmogorov Smirnov*).

- Analisis Grafik

Pada Uji Normalitas Residual menggunakan analisis grafik dapat dilihat dari persebaran titik-titik pada sumbu diagonal atau miring pada grafik. Jika titik-titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti garis diagonal maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal

- Uji Statistik *Kolmogorov Smirnov*

Pada Uji Normalitas Residual dengan menggunakan Uji Statistik *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat pada tabel *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Data dapat dikatakan berdistribusi

normal jika nilai dari Asymp Sig pada tabel *One-Sample Kolmogorov Smirnov Test* $\geq 0,05$.

- Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji adanya korelasi antar variabel independen. Jika terdapat multikolinearitas antar variabel independen, maka menandakan koefisien regresi variabel independen tidak dapat ditentukan dan nilai standar error tinggi bahkan menjadi tidak terhingga. Untuk mengetahui ada tidaknya gejala multikolinearitas dapat dengan cara melihat nilai VIF dan tolerance. Berikut merupakan ketentuan nilai VIF dan tolerance dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai $VIF \leq 10$ dan $tolerance \geq 0,1$, maka data tidak terdapat gejala multikolinearitas.

- Uji Heteroskedestisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui bahwa dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada grafik *Scatterplot* dengan cara melihat titik-titik yang menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

- Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi dilakukan jika data pada analisis regresi menggunakan data time series. Uji Autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam suatu model regresi linier terdapat korelasi antar kesalahan pengganggu residual pada periode t dengan kesalahan pada periode t-1 atau sebelumnya. Suatu model regresi yang baik merupakan regresi yang bebas dari gejala autokorelasi. Berikut merupakan cara untuk mendeteksi ada tidaknya autokorelasi:

- a. Uji Durbin Watson

Uji Durbin Watson merupakan salah satu metode untuk mengidentifikasi ada tidaknya autokorelasi dalam regresi linier berganda dengan menggunakan metode Uji Durbin Watson (DW). Uji Durbin Watson dapat dilihat di tabel Model Summary pada kolom Durbin Watson, maka didapat nilai DW hitung. Suatu model regresi tidak terjadi gejala autokorelasi apabila :

$$d_u < d < 4 - d_u$$

Keterangan :

d : Nilai Durbin Watson tabel hitung

d_u : Nilai batas atas atau upper Durbin Watson tabel

Nilai batas atas atau upper Durbin Watson tabel dapat dilihat di tabel DW dengan berdasarkan jumlah sampel dan jumlah variabel independen atau variabel bebas.

b. Uji Run Test

Uji Run Test berfungsi untuk melihat data residual secara random atau tidak. Uji Run Test dapat dilihat dari tabel Runs Test pada nilai Test Value dan nilai Asymp.Sig.

- Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda memiliki tujuan sebagai alat menguji pengaruh dua atau lebih dari variabel bebas yang telah ditentukan terhadap satu variabel terikat. Hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas disampaikan dengan rumus yang diperoleh setelah data diolah. Penelitian ini memilih analisis regresi linier berganda karena dirasa paling sesuai untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan wisatawan di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing.

Pada penelitian ini penentuan variabel sangat penting dalam keberhasilan penelitian proyek akhir ini. Oleh karena itu penentuan variabel dilakukan berdasarkan berbagai literatur dan kondisi eksisting pada obyek wisata Pantai Sendang Sikucing. Sehingga didapatkan variabel yang memiliki nilai R^2 yang tinggi. Dalam proses analisis regresi linier berganda pada laporan proyek akhir ini pertama-tama kita menghitung sampel yang akan menjadi responden kuesioner. Populasi dari penelitian ini yaitu jumlah pengunjung di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing. Setelah didapatkan jumlah responden maka lakukan kuesioner yang isinya berkaitan tentang variable-variabel yang sudah ditentukan. Kemudian data faktor-faktor yang menjadi alasan pengunjung ke obyek wisata Pantai Sendang Sikucing yang berhubungan erat dengan variabel yang sudah ditentukan. Setelah didapatkan data melalui kuesioner maka data diolah menggunakan spss. Kemudian hasilnya kita analisis dan akan diketahui variabel yang berpengaruh signifikan dan yang tidak berpengaruh signifikan terhadap jumlah kunjungan wisatawan di obyek wisata Pantai Sendang Sikucing.

Terdapat 6 komponen dalam penelitian ini yaitu restoran dan sejenisnya, layanan perjalanan dan pemandu wisata, kegiatan budaya, kegiatan olah raga dan rekreasi, fasilitas, dan aksesibilitas. Pemilihan variabel berdasarkan dari dua sumber yaitu UNWTO (2000 dan 2001) dalam (Fletcher et al., 2018) dan Cooper, et al (1993) dalam (Kustini, 2015). Variabel juga ini dilihat dari beberapa literature

yang disesuaikan dengan kondisi eksisting pada obyek wisata di Pantai Sendang Sikucing.

TABEL II. 4 TABEL VARIABEL

No.	Komponen	Variabel	Sumber
1.	Restoran dan sejenisnya	<ul style="list-style-type: none"> • Restoran dan layanan makan lainnya 1. warung makan 	UNWTO (2000 dan 2001) dalam (Fletcher et al., 2018), Cooper, et al (1993) dalam (Kustini, 2015) dan (Yoeti, 2016)
2.	Layanan perjalanan dan pemandu wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan layanan 2. Pelayanan informasi 3. Pelayanan Keamanan) 	
3.	Kegiatan Budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Seni pertunjukan 4. Pertunjukan 	
4.	Kegiatan olah raga dan rekreasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyewa dan menyewakan barang-barang rekreasi dan olahraga 5. Sewa perahu 6. Sewa ban/pelampung • Kegiatan olahraga 7. Berenang • Kegiatan hiburan dan rekreasi 8. Pemandangan pantai 	
5.	Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> 9. Ketersediaan Menara pantau 10. Ketersediaan toilet umum 11. Ketersediaan mushola 12. Ketersediaan tempat parkir 13. Ketersediaan kantor pengelola 14. Ketersediaan tempat sampah 15. Ketersediaan pos keamanan 16. Ketersediaan air bersih 17. Ketersediaan sistem listrik 18. Ketersediaan saung-saung 	
6.	Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> 19. Kendaraan yang digunakan 20. Kemudahan aksesibilitas 21. Kondisi Jalan 22. Lama perjalanan 	

Sumber : UNWTO (2000 dan 2001) dalam (Fletcher et al., 2018) : Cooper, et.al (1993) dalam (Kustini, 2015) : (Yoeti, 2016)

Variabel yang sudah didapatkan akan menjadi variabel penelitian pada proyek akhir ini. Variabel tersebut akan dijadikan acuan dalam pembuatan kuesioner yang akan diberikan kepada responden. Kemudian data yang didapat berdasarkan variabel yang sudah ditentukan akan diolah menggunakan analisis regresi dengan aplikasi spss.

2.7 Kerangka Analisis

