



TUGAS AKHIR - CP234856

**Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru berdasarkan
Kepuasan Pengunjung,
Studi Kasus: The Adventure Land Romokalisari Surabaya**

**Muhammad Al Baqibillah
NRP 5015201069**

**Dosen Pembimbing
Hertiari Idajati, S.T., M.Sc.
NIP. 197802132012122002**

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota

Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas Teknik Sipil Perencanaan dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya
2024



TUGAS AKHIR – CP234856

**Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru
berdasarkan Kepuasan Pengunjung,
Studi Kasus: The Adventure Land Romokalisari
Surabaya**

**Muhammad Al Baqibillah
NRP. 5015201069**

Dosen Pembimbing
Hertiari Idajati, S.T., M.Sc.
NIP. 197802132012122002

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota
Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan
Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota



FINAL PROJECT – CP234856

Strategy for Developing New Tourist Areas Based on Visitor Satisfaction, Case Study: The Adventure Land Romokalisari Surabaya

Muhammad Al Baqibillah
NRP. 5015201069

Advisor
Hertiari Idajati, S.T., M.Sc.
NIP. 197802132012122002

Study Program Bachelo of Urban and Regional Planning
Department of Urban and Regional Planning
Faculty of Civil Planning and Geo Engineering
Sepuluh Nopember Institute of Technology

LEMBAR PENGESAHAN

Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru berdasarkan Kepuasan Pengunjung, Studi Kasus: The Adventure Land Romokalisari Surabaya

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat

memperoleh gelar sarjana pada

Program Studi S-1 Perencanaan Wilayah dan Kota

Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota

Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh: Muhammad Al Baqibillah

NRP. 5015201069

Disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir:

1. Hertiari Idajati, S.T., M. Sc.

Pembimbing



2. Ir Putu Rudy Setiawan, M.Sc.

Penguji



3. Anoraga Jatayu S.T., M.Si.

Penguji



SURABAYA

Juli, 2024

APPROVAL SHEET

Strategy for Developing New Tourist Areas Based on Visitor Satisfaction, Case Study: The Adventure Land Romokalisari Surabaya

FINAL PROJECT

Submitted to fulfill one of the
requirements for obtaining a bachelor
degree at

Undergraduate Study Program of S-1 Urban and Regional Planning

Departement of Urban and Regional Planning

Faculty of Civil, Planning an

GeoEngineering

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

By: Muhammad Al Baqibillah

NRP. 5015201069

Approved by Final Project Examiner Team:

1. Hertiarı Idajati, S.T., M. Sc.

Advisor



2. Ir Putu Rudy Setiawan., M.Sc.

Exminer



3. Anoraga Jatayu S.T., M.Si.

Exminer



SURABAYA

Juli, 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa / NRP	Muhammad Al Baqibillah / 5015201069
Program studi	S-1 Perencanaan Wilayah dan Kota
Dosen Pembimbing / NIP	Hertiari Idajati, S.T., M. Sc. / 197802132012122002

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru **berdasarkan Kepuasan Pengunjung, Studi Kasus: The Adventure Land Romokalisari Surabaya**” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 30 Juli 2024

Mengetahui Dosen
Pembimbing

Mahasiswa



Hertiari Idajati, S.T., M. Sc.
NIP. 197802132012122002



Muhammad Al Baqibillah
NRP. 5015201069

STATEMENT OF ORIGINALITY

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Name of Student / NRP	Muhammad Al Baqibillah / 5015201069
Department	S-1 Urban and Regional Planning
Advisor / NIP	Hertiari Idajati, S.T., M. Sc. / 197802132012122002

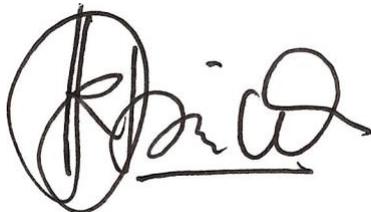
Hereby declare that the Final Project with the title of “Strategy for Developing New Tourist Areas Based on Visitor Satisfaction, Case Study: The Adventure Land Romokalisari Surabaya” is the result of my own work, is original, and is written by following the rules of scientific writing.

If in the future there is a discrepancy with this statement, then I am willing to accept sanctions in accordance with the provisions that apply at Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

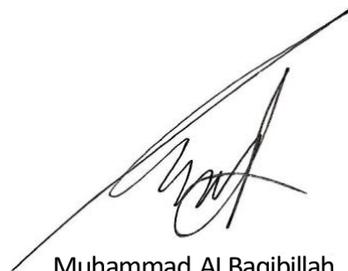
Surabaya, 30 July 2024

Acknowledge
Advisor

Student



Hertiari Idajati, S.T., M. Sc.
NIP. 197802132012122002



Muhammad Al Baqibillah
NRP. 5015201069

ABSTRAK

Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru berdasarkan Kepuasan Pengunjung, Studi Kasus: The Adventure Land Romokalisari Surabaya

Name of Student / NRP : Muhammad Al Baqibillah / 5015201069

Department : Perencanaan Wilayah dan Kota

Advisor : Hertiar Idajati, S.T., M. Sc

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan strategi pengembangan kawasan wisata baru yang berbasis pada tingkat kepuasan pengunjung, dengan studi kasus The Adventure Land Romokalisari Surabaya. Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis campuran (mix method) yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui pengukuran Customer Satisfaction Index (CSI) untuk menilai tingkat kepuasan pengunjung, sementara pendekatan kualitatif dilakukan melalui analisis deskriptif untuk merumuskan strategi pengembangan.

Data kuantitatif diperoleh melalui survei kepuasan pengunjung dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 114 responden yang merupakan pengunjung kawasan wisata The Adventure Land Romokalisari. Hasil dari survei ini dianalisis menggunakan metode CSI untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung. Hasil CSI menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti fasilitas, pelayanan, kebersihan, dan kenyamanan memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung dengan nilai indeks keseluruhan sebesar 80%, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang baik tetapi masih memerlukan peningkatan di beberapa area.

Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara observasi kondisi eksisting dan juga melalui wawancara mendalam dengan pengelola wisata mengenai kondisi eksisting dan tantangan yang dihadapi oleh The Adventure Land Romokalisari.

Implementasi dari strategi-strategi ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat kepuasan pengunjung secara signifikan dan mendukung pengembangan kawasan wisata The Adventure Land Romokalisari sebagai destinasi wisata unggulan di Surabaya. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengelolaan destinasi wisata dalam memahami dan mengaplikasikan strategi berbasis kepuasan pengunjung untuk pengembangan yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Strategi Pengembangan, Kepuasan Pengunjung, Customer Satisfaction Index (CSI), The Adventure Land Romokalisari, Surabaya, Analisis SWOT, Mix Method

ABSTRACT

Strategy for Developing New Tourist Areas Based on Visitor Satisfaction, Case Study: The Adventure Land Romokalisari Surabaya

Name of Student / NRP : Muhammad Al Baqibillah / 5015201069

Department : Perencanaan Wilayah dan Kota

Advisor : Hertiaridajati, S.T., M. Sc

Abstract

This research aims to formulate a strategy for developing a new tourist area based on the level of visitor satisfaction, with the case study of The Adventure Land Romokalisari Surabaya. In this research, a mixed method of analysis is used which combines quantitative and qualitative approaches. A quantitative approach is taken through measuring the Customer Satisfaction Index (CSI) to assess the level of visitor satisfaction, while a qualitative approach is taken through descriptive analysis to formulate development strategies.

Quantitative data was obtained through a visitor satisfaction survey using a questionnaire distributed to 114 respondents who were visitors to The Adventure Land Romokalisari tourist area. The results of this survey were analyzed using the CSI method to identify the aspects that most influence visitor satisfaction. The CSI results show that factors such as facilities, service, cleanliness and comfort have a significant influence on visitor satisfaction with an overall index value of 80%, which indicates a good level of satisfaction but still requires improvement in several areas.

A qualitative approach was carried out by observing existing conditions and also through in-depth interviews with tourism managers regarding existing conditions and challenges faced by The Adventure Land Romokalisari.

The implementation of these strategies is expected to significantly increase the level of visitor satisfaction and support the development of The Adventure Land Romokalisari tourist area as a leading tourist destination in Surabaya. This research contributes to tourist destination management in understanding and applying visitor satisfaction-based strategies for sustainable development.

Keywords: Development Strategy, Visitor Satisfaction, Customer Satisfaction Index (CSI), The Adventure Land Romokalisari, Surabaya, SWOT Analysis, Mix Method

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis mampu menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir dengan judul “**Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru berdasarkan Kepuasan Pengunjung, Studi Kasus: The Adventure Land Romokalisari Surabaya**”. Tugas akhir ini ditulis sebagai pemenuhan syarat mencapai gelar Sarjana Perencanaan Wilayah dan Kota pada Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Dalam penyelesaian dan penulisan tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh dukungan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan, kemudahan, dan kekuatan
2. Kedua orang tua, adik, dan nenek saya yang senantiasa selalu memberikan doa, dorongan, motivasi, kekuatan, dan semangat selama penulisan tugas akhir ini.
3. Ibu Hertiari Idajati, S.T., M. Sc. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berarti dan terus memberikan semangat dan dukungan kepada penulis hingga akhir penulisan.
4. Bapak Putu Rudy Setiawan dan Bapak Anoraga Jatayu selaku dosen penguji yang memberikan banyak saran dan masukan untuk penyempurnaan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman terdekat Amanda, Arsha, Naila, Cantika yang selalu ada disamping saya, satu perjuangan, satu semangat, dan satu hati dalam suka maupun duka.
6. Teman-teman bermain (Sukhil) Luqman, Safira, Nadhira, Hafid, Azka, Rae, Raehan, Oi yang selalu menghibur informan disaat penat dan lelah menulis skripsi ini.
7. Teman-teman di jurusan PWK (The Raid) Rafel, Nyoman, Yuma, Drajna, Hanif yang mensupport penulis dan juga menghibur disaat penat dan lelah menulis skripsi ini.
8. Teman-teman se Angkatan PWK 2020 (Dakarsata) satu perjuangan, satu semangat, satu perinfoan, satu seperbar-baran, dan satu hati dalam suka duka.
9. Teman-teman kakak tingkat PWK 2019 (Arkatama) mbak Safwa, mas tiar dan mbak feli yang ikut menyemangati dan memberikan bantuan arahan kepada penulis.

Surabaya, 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
APPROVAL SHEET	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
STATEMENT OF ORIGINALITY	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan dan Sasaran	16
1.3.1 Tujuan	16
1.3.2 Sasaran	16
1.4 Ruang Lingkup Wilayah	16
1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah Studi.....	16
1.4.2 Ruang Lingkup Substansi	18
1.4.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	18
1.5 Manfaat Penelitian	18
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	18
1.5.2 Manfaat Praktis	18
1.6 Sistematika Penulisan	18
1.7 Kerangka Berpikir.....	19
BAB II.....	21
TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1.Destinasl Pariwisata	21
2.1.1. Pengertian Destinasi Wisata Baru.....	21
2.1.2. Karakteristik Destinasi Wisata.....	21
1. Natural Resource.....	22

1. Atraksi Kebudayaan	22
1.1.Restoran atau warung	24
2.2.Kepuasan Pengunjung	27
2.2.1. Definisi Kepuasan Pengunjung (Wisatawan)	27
2.2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Konsumen (Wisatawan).....	28
2.3.Penelitian Terdahulu	31
2.4.Sintesa Tinjauan Pustaka	33
BAB III	35
METODOLOGI PENELITIAN.....	35
3.1.Pendekatan Penelitian	35
3.2.Jenis Penelitian	35
3.3.Variabel Penelitian	35
3.4.Populasi dan Sampel	37
3.4.1. Populasi.....	37
3.4.2. Sampel.....	37
3.5.Metode Pengumpulan Data.....	42
3.5.1. Data Primer	42
3.5.2. Data Sekunder	43
3.6.Metode Analisis Data.....	43
3.6.1. Mengidentifikasi Karakteristik Pariwisata Wilayah Romokalisari Adventure Land 45	
3.6.2. Menilai Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Wisata Romokalisari Adventure Land	45
3.6.3. Merumuskan Strategi Pengembangan Kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan kepuasan pengunjung	47
3.7.Tahapan Penelitian	47
3.8.Kerangka Berpikir.....	48
BAB IV	50
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1.Gambaran Umum Wilayah Penelitian	50
4.1.1. Wilayah Administrasi Penelitian	50
4.1.2. Karakteristik Komponen Pariwisata di Romokalisari Adventure Land	52
4.2.Analisis dan Pembahasan.....	59
4.2.1. Mengidentifikasi Kondisi Eksisting Wisata Romokalisari Adventure Land 59	
4.2.1. Menilai Tingkat Kepuasan Pengunjung terhadap Wisata Romokalisari	

Adventure Land	71
4.2.1.1. Profil Responden.....	71
4.2.1.2. Uji Kualitas Data.....	74
4.3. Merumuskan Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land	81
4.3.1. Strategi Pengembangan Kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan kepuasan pengunjung	82
BAB V	99
KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1. Kesimpulan	99
5.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	103
Lampiran 1. Komparasi Objek Wisata Serupa Romokalisari Adventure Land	103
Lampiran 2. Desain Survey.....	104
Lampiran 3. Kuisoner Masyarakat.....	106
Lampiran 4. Wawancara Kuesioner CSI	107
Lampiran 5. Hasil Rekapitulasi Kuisioner	112
Lampiran 6. Lembar Observasi.....	120
Lampiran 7. Pedoman Wawancara In-Depth Interview	125
Lampiran 8. Hasil Interview dengan Koordinator Romokalisari Adventure Land	127
BIODATA PENULIS	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Batas Delineasi Lokasi Penelitian	17
Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir Penelitian	20
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	48
Gambar 3. 2 Kerangka Berpikir	49
Gambar 4. 1 Batas Adminisrasi Lokasi Penelitian	51
Gambar 4. 2 Pesebaran Usia Kecamatan Benowo	53
Gambar 4. 3 Persebaran Jenis Kelamin Kecamtan Benowo	54
Gambar 4. 4 Persebaran Tingkat Pendidikan Kecamatan benowo	55
Gambar 4. 5 Persebaran Pekerjaan Kecamatan Benowo	56
Gambar 4. 6 Perahu Kanopi	57
Gambar 4. 7 Dokumentasi Wahana Jetski	58
Gambar 4. 8 Rumah Makan di Romokalisari Adventure UMKM.....	58
Gambar 4. 9 Objek Wisata Alam Mangrove	60
Gambar 4. 10 Wahana Kano, Jetski, ATV, Berkuda, dan Mini Zoo	61
Gambar 4. 11 Wisata Kuliner	61
Gambar 4. 12 Retoran atau Warung	63
Gambar 4. 13 Fasilitas Umum Toilet.....	63
Gambar 4. 14 Kapasitas Parkir	64
Gambar 4. 15 Fasilitas Umum Musholla	65
Gambar 4. 16 Pusat Informasi	65
Gambar 4. 17 Kondisi Jalan	67
Gambar 4. 18 Akses Informasi	68
Gambar 4. 19 Sosial Media.....	69
Gambar 4. 20 Website.....	70
Gambar 4. 21 Sebaran Jenis Kelamin Pengunjung Romokalisari Adventure Land	72
Gambar 4. 22 Sebaran Rentang Usia Pengunjung Romokalisari Adventure Land	73
Gambar 4. 23 Sebaran Frekuensi Kunjungan Romokalisari Adventure Land.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintesa Pustaka Jenis Atraksi dalam Komponen Pariwisata	22
Tabel 2. 2 Sintesa Pustaka Jenis Amenitas dalam Komponen Pariwisata	24
Tabel 2. 3 Sintesa Pustaka Jenis Aksesibilitas dalam Komponen Pariwisata.....	26
Tabel 2. 4 Hasil Sintesa Komponen Pariwisata yang Relevan dengan Romokalisari Adventure Land	26
Tabel 2. 5 Hasil Sintesa Pustaka Faktor yang mempengaruhi kepuasan Wisatawan	28
Tabel 2. 6 Penelitian Terdahulu	31
Tabel 2. 7 Sintesa Tinjauan Pustaka	33
Tabel 3. 1 Variabel dan Sub Variabel Penelitian	35
Tabel 3. 2 Penentuan Sampel Penelitian	37
Tabel 3. 3 Matriks Pemetaan Stakeholder	38
Tabel 3. 4 Analisis Stakeholder	39
Tabel 3. 5 Stakeholder Mapping Berdasarkan Tingkat Kepentingan dan Pengaruh	40
Tabel 3. 7 Kriteria Pengelola Objek Wisata	41
Tabel 3. 6 Kriteria Responden dalam Penelitian	41
Tabel 3. 8 Metode Pengumpulan Data.....	42
Tabel 3. 9 Tahapan Analisis Penelitian.....	43
Tabel 3. 10 Interpretasi Tingkat Kepuasan CSI.....	46
Tabel 4. 1 Persebaran Usia Penduduk Kecamatan Benowo	52
Tabel 4. 2 Persebaran Jenis Kelamin Kecamatan Benowo	53
Tabel 4. 3 Persebaran Tingkat Pendidikan Kecamatan Benowo	54
Tabel 4. 4 Persebaran Pekerjaan Penduduk Kecamatan Benowo	55
Tabel 4. 5 Presentasi Penyebaran Kuesioner Online dan Offline	71
Tabel 4. 6 Usia Pengunjung Wisata Romokalisari Adventure Land	72
Tabel 4. 7 Frekuensi Kunjungan Wisata Romokalisari Adventure Land	73
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Kenyataan.....	74
Tabel 4. 9 Uji Validitas Harapan	75
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Kinerja.....	76
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas Kinerja.....	77
Tabel 4. 12 Hasil Analisis <i>Customer Satisfaction Index</i>	77
Tabel 4. 13 Tabel Saran pengunjung dari kuesioner CSI	78
Tabel 4. 14 Tabel Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land	83

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berperan penting dalam perekonomian Indonesia, yaitu sebagai penyumbang devisa keuangan negara dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional. Berdasarkan catatan *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD) dalam laporan *Tourism Trends and Policies 2020*, sektor pariwisata menyumbang hingga 536,8 triliun rupiah atau sekitar 4,1% terhadap total Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada tahun 2017 dan telah meningkat menjadi 6,1% pada tahun 2019. Dengan demikian, pengembangan sektor pariwisata akan mampu memberi kontribusi pada Pendapatan Asli Daerah, membuka kesempatan kerja, dan peluang usaha bagi masyarakat (Jurnal Kepariwisataan Indonesia, 2022). Dalam hal ini, jumlah kunjungan wisatawan (Alyani, 2021; Hanafi, 2022; Rikayana & Nurhasanah, 2020), retribusi pariwisata (Hanafi, 2022; Lusiana, dkk., 2021), dan objek wisata (Tobing, 2021) telah terbukti secara signifikan berpengaruh positif terhadap Pendapatan Asli Daerah, sehingga diperlukan pengembangan yang konsisten terhadap pariwisata baik oleh pemerintah maupun oleh pengelola objek wisata. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui peningkatan kualitas atribut produk wisata. Hal ini dikarenakan atribut produk dipandang penting oleh wisatawan sebagai dasar pengambilan keputusan pembelian yang perlu diperhatikan oleh pengelola objek wisata, serta cara paling efektif untuk menarik minat konsumen dalam keputusan pembelian produk adalah dengan adanya pengelolaan yang baik (Setyanto, Arifin, & Sunarti, 2017). Oleh karena itu, saat ini banyak terdapat destinasi wisata baru di daerah karena berpeluang besar dalam peningkatan perekonomian daerah.

Destinasi wisata baru dapat mendorong lebih banyak persaingan harga, atau lebih banyak perhatian dapat diberikan pada diferensiasi produk saat mereka berusaha untuk memenangkan pangsa pasar (Porter, 2008). Di sektor pariwisata, ancaman dari pesaing baru cukup signifikan, dan bahkan kemungkinan munculnya destinasi baru sangat realistis. Setiap tahun, melihat pertumbuhan yang signifikan dalam jumlah akomodasi baru, taman hiburan tambahan, penyelenggaraan lebih banyak acara, dan pembangunan destinasi pariwisata mendapat prioritas dalam RPJMN Indonesia Tahun 2020-2024, terdapat penekanan pada pengembangan destinasi pariwisata yang baru dan berpotensi. Hal ini mencerminkan pandangan bahwa perkembangan pariwisata yang dinamis dan kompetitif memerlukan terus menerus inovasi dan pengembangan destinasi wisata baru (Ministry of National Development Planning/Bappenas, 2020).

Surabaya sebagai ibukota Provinsi Jawa Timur yang berkembang pariwisatanya mendorong bermunculan destinasi baru dalam menambah keberagaman atraksi wisata (Kemenparekraf RI, 2021). Surabaya telah berkembang menjadi kota dengan destinasi wisata yang menarik perhatian wisatawan dan dalam beberapa tahun terakhir pertumbuhan ekonomi yang signifikan di Surabaya telah menciptakan momentum positif untuk pengembangan pariwisata di kota ini (Badan Pusat Statistik, 2021). Berdasarkan RTRW Kota Surabaya Tahun 2014-2034, Kota Surabaya memiliki 10 jenis destinasi wisata dengan total 100 Objek daya tarik wisata. Adapun beragam karakteristik pariwisata yang terdapat pada Kota Surabaya yaitu pariwisata perkotaan, pariwisata

heritage, dan pariwisata pesisir (Adi dkk., 2020; Elviana & Ghifari, 2022; Maulana, 2019). Kota Surabaya juga memiliki beragam potensi wisata pesisir dan laut karena posisinya yang berbatasan dengan Selat Madura.

Kawasan wisata Romokalisari Adventure land yang diresmikan pada 25 September 2022 oleh Eri Cahyadi selaku Walikota Surabaya merupakan destinasi baru dengan lokasi yang strategis di Surabaya Barat, sehingga dapat menjadi alternatif tempat wisata bagi warga Surabaya dan sekitarnya (Kompas, 2022). Tren kunjungan RAL pada periode akhir tahun 2022 kemarin, bisa mencapai 3.000 kunjungan wisatawan per hari. Sedangkan pada libur Lebaran 2023, pengunjung Romokalisari Adventure Land menurun, per hari rata-rata mencapai 750 hingga 1.000 pengunjung tercatat pada bulan April 2023 (Surabaya.go.id).

Konsep dari wisata Romokalisari Adventure adalah destinasi wisata yang menggunakan konsep wisata petualangan dan edukasi. Destinasi Romokalisari Adventure dikelola oleh Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya dalam (Surabaya.go.id). Terdapat beberapa potensi yang menjadi daya tarik Kawasan Wisata Romokalisari yaitu, berbagai atraksi alam, wahana bermain, dan berbagai UMKM kuliner yang menarik dan memiliki peluang besar untuk menjadi destinasi wisata kegemaran di Surabaya (Rodiah, 2022). Romokalisari Adventure Land Surabaya dilengkapi dengan wahana sepeda air dan juga Mini Zoo yang menjadi salah satu daya tarik utama di kawasan wisata ini. Selain itu, juga terdapat wahana berbayar seperti ATV, arena berkuda, kano dan sekoci di mangrove, Jetski, dan wahana permainan air lain yang disebutkan pada (Kompas, 2023). Dengan berbagai macam wahana dan aktivitas yang ditawarkan, Romokalisari Adventure Land Surabaya dapat menjadi pilihan tempat wisata yang menarik bagi pengunjung.

Selain menjadi daya tarik wisata, kawasan Romokalisari merupakan wilayah yang berada di pinggir Kota Surabaya dengan jumlah masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) yang cukup tinggi, sehingga dengan adanya Romokalisari Adventure Land diharapkan dapat mendongkrak perekonomian MBR yang tinggal di Romokalisari. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan omzet UMKM yang terlibat dalam pengelolaan Romokalisari Adventure Land. Selain itu, seluruh stand dan wahana di Romokalisari Adventure Land dikelola oleh 100 MBR dari Rusun Romokalisari (Cahyadi, 2022). Dalam hal ini Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya selaku *stakeholder* utama dapat berperan untuk melakukan pengembangan wisata yang relevan pada Romokalisari Adventure Land (Hakim, 2022). Keberadaan Romokalisari Adventure Land diharapkan dapat memberikan manfaat ekonomi bagi warga setempat, khususnya MBR agar dapat meningkatkan perekonomian mereka. Untuk menjaga keberlangsungan wisata, dibutuhkan strategi yang tepat berdasarkan kepuasan pengunjung, Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pelayanan dan fasilitas wisata dapat meningkatkan kepuasan pengunjung (Irfan A, 2018).

Kepuasan merupakan ungkapan perasaan senang atau kecewa dari seseorang yang muncul akibat adanya perbandingan kinerja yang dipersepsikan terhadap ekspektasi atau harapan mereka (Kotler & Keller, 2010). Kepuasan merupakan respon emosional dari pengalaman masing-masing konsumen terhadap produk atau jasa yang dibeli (Ilham & Endriana, 2019). Dalam industri pariwisata kepuasan yang diukur adalah kepuasan

wisatawan saat berkunjung ke suatu objek wisata, sehingga kepuasan wisatawan berarti tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja produk atau jasa sesuai dengan persepsinya (Stela Sangkaeng dkk, 2015). Definisi kepuasan menurut para ahli dan studi sebelumnya menggambarkan kepuasan wisatawan atau pengunjung sebagai tingkat kepuasan yang dirasakan oleh mereka setelah mengunjungi suatu destinasi wisata, yang berdasarkan pada pengalaman yang diberikan oleh pengelola destinasi tersebut. Dalam konteks pengembangan pariwisata, penting untuk mengaplikasikan gagasan-gagasan yang berkelanjutan dan inovatif untuk memastikan keberhasilan jangka panjang (Mowforth & Munt, 2015). Hal itu dilakukan untuk menemukan kondisi *decline*, yang nantinya dapat dieksplor lebih lanjut melalui metode peremajaan kembali agar destinasi wisata mampu berkembang secara berkelanjutan (Buhalis, 2000). Dalam konteks penelitian ini, penilaian kepuasan pengunjung menjadi elemen kunci dalam merumuskan strategi yang efektif untuk pengembangan kawasan pariwisata baru di Romokalisari.

Penelitian-penelitian penilaian kepuasan wisatawan telah banyak dilakukan di Indonesia, seperti Kepuasan Pengunjung Terhadap Pelayanan Wisata Pantai Tan Sirdano Kabupaten Pesisir Selatan Menggunakan Customer Satisfaction Index Dan Importance Performance Analysis (Pratama Putri I dkk., 2019); Kepuasan Wisatawan Terhadap Atribut Wisata Menggunakan Metode CSI Dan IPA Pada Wisata Pemandian di Kabupaten Tapanuli Utara (Tampubolon Lestari dkk., 2019). Namun, penelitian terkait pengembangan destinasi wisata baru masih terbatas dilakukan kebanyakan penelitian terkait pengembangan wisata yang sudah berjalan cukup lama. Adapun penelitian yang membahas destinasi wisata baru seperti Strategi Pengembangan Destinasi Wisata Baru Makam Kapal Bosok Kecamatan Curug Berbasis CBT (Anugrah D, 2018). Penelitian di wilayah studi juga masih terbatas. Adapun penelitian di Kawasan Romokalisari yang telah dilakukan sebelumnya berfokus pada *public relation*, Strategi Public Relations Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kota Surabaya dalam Destination Branding pada Romokalisari Adventure Land Surabaya (R. Mahesti dwi dkk, 2022). Masih belum terdapat penelitian terkait pengembangan wisata berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung Kawasan Romokalisari. Sehingga, keterbaruan dari penelitian ini terletak pada perumusan strategi pengembangan pariwisata destinasi wisata baru Romokalisari Adventure Land berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung.

Destinasi baru yang tidak dapat beradaptasi dengan perubahan preferensi wisatawan mungkin mengalami penurunan minat (Buckley, R., 2012). Destinasi baru harus memiliki daya tarik yang kuat dan strategi yang baik untuk bersaing dengan destinasi lain (Fyall, A., Garrod, B., & Wang, D., 2012). Sebagai upaya pencegahan kondisi *decline* destinasi wisata baru penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan pariwisata Kawasan Wisata Romokalisari, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada ekonomi lokal, dan dapat mempertahankan lapangan kerja MBR di Rusun Romokalisari yang notabane nya berkerja di Kawasan Wisata Romokalisari, sehingga dapat memperkuat reputasi destinasi di tingkat regional maupun nasional. Untuk itu, perlu dilakukan penelitian yang komprehensif untuk menentukan strategi yang tepat berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung pada kawasan wisata Romokalisari Adventure Land (RAL).

1.2 Rumusan Masalah

Kawasan Wisata Romokalisari merupakan sebuah destinasi wisata baru di Kota Surabaya yang memiliki daya tarik wisata khusus dan berpotensi untuk meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar. Selama Periode tahun 2022-2023 tren kunjungan di destinasi ini mengalami penurunan sebesar 30%. Untuk mencegah kondisi *decline* pariwisata, kondisi di mana suatu destinasi pariwisata mengalami penurunan jumlah kunjungan, dan pekerja MBR di romokalisari tidak kehilangan pekerjaannya maka diperlukan strategi yang sesuai berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan pokok permasalahan **“Bagaimana strategi pengembangan destinasi wisata baru berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung?”**.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru berdasarkan penilaian kepuasan Pengunjung di Romokalisari Adventure Land.

1.3.2 Sasaran

1. Mengidentifikasi karakteristik pariwisata Romokalisari Adventure Land
2. Menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land
3. Merumuskan Strategi Pengembangan Kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung

1.4 Ruang Lingkup Wilayah

1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah Studi

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah Romokalisari Adventure Land yang terletak di Jl. Romokalisari I, Kecamatan Benowo, Kota Surabaya. Wilayah ini berbatasan langsung dengan Kabupaten Gresik di sebelah utara dan berada tepat di pesisir Teluk Lamong di barat Surabaya.



Gambar 1. 1 Batas Delineasi Lokasi Penelitian

Sumber: Penulis, 2024

1.4.2 Ruang Lingkup Substansi

Ruang lingkup substansi dalam penelitian ini mencakup substansi ilmu yang digunakan sebagai landasan teori yang berpengaruh terhadap penelitian. Teori yang dibahas berfokus pada teori pengembangan pariwisata, karakteristik pengunjung, dan kepuasan pengunjung.

1.4.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini adalah identifikasi terhadap kondisi eksisting wilayah Romokalisari Adventure Land dan dilanjutkan dengan tahapan analisis penilaian kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land. Luaran yang diharapkan melalui penelitian ini adalah rumusan strategi pengembangan kawasan wisata Romokalisari sehingga tidak terjadi kondisi *decline* destinasi baru wisata tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan mengenai pengembangan pariwisata khususnya di Kawasan Romokalisari Adventure Land berdasarkan penilaian dari kepuasan pengunjung.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

a. Bagi Pemerintah Kota Surabaya

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi untuk memberikan rekomendasi kepada Pemerintah Kota Surabaya dalam pengembangan kawasan Romokalisari Adventure Land.

b. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat dijadikan referensi ilmiah dan bahan informasi dalam pengembangan penelitian selanjutnya di bidang pariwisata.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan sasaran penelitian, ruang lingkup pembahasan, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat konsep destinasi pariwisata, penilaian kepuasan pengunjung, penelitian terdahulu, serta sintesa pustaka.

BAB III METODE PENELITIAN

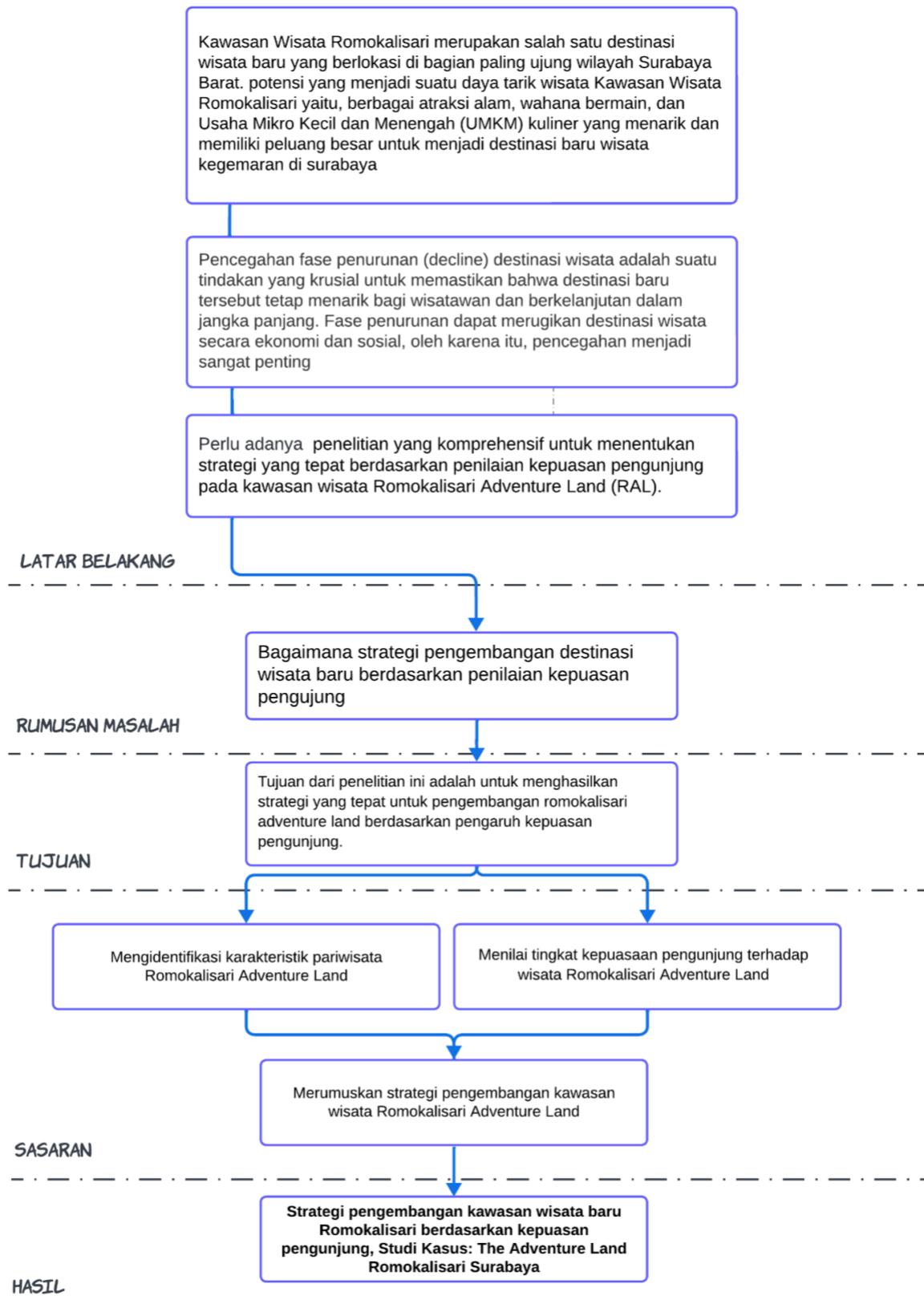
Bab ini menerangkan pendekatan yang digunakan dalam proses penelitian, variabel, populasi dan sampel, metode analisis yang digunakan, teknik pengumpulan data dan tahapan analisis pada proses penelitian, sehingga dapat mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan gambaran umum wilayah penelitian yang dilanjutkan dengan tahapan analisis data serta pembahasan dari analisis yang telah dilakukan, sehingga didapatkan hasil analisis dari penelitian yang mampu digunakan untuk menjawab rumusan masalah terkait strategi pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung.

1.7 Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir yang menggambarkan pola berpikir dalam melakukan penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Destinasi Pariwisata

2.1.1. Pengertian Destinasi Wisata Baru

Teori Kawasan Wisata Baru Menurut (Murphy,1985), Wisata baru merujuk pada tempat atau destinasi wisata yang baru dibuka atau dikembangkan untuk menarik minat pengunjung wisata. Tempat wisata baru dapat berupa kawasan atau kota wisata yang belum pernah dikunjungi sebelumnya, atau destinasi wisata baru yang baru dikelola dan belum pernah dikunjungi sebelumnya. Wisata baru dapat mencakup berbagai jenis objek wisata, seperti pemandangan alam, atraksi wisata, wahana permainan, tempat rekreasi, dan lainnya. Pengunjung dapat menikmati pengalaman baru dan menemukan daya tarik yang unik di tempat wisata baru tersebut

Menurut (Murphy,1985) Destinasi pariwisata baru ini penting untuk menjaga daya tarik destinasi pariwisata dan menarik minat wisatawan baru maupun yang telah berkunjung sebelumnya. Selain itu, pengembangan destinasi pariwisata baru juga dapat membantu menciptakan lapangan kerja baru dan meningkatkan perekonomian daerah setempat

Pengembangan tujuan wisata baru (*develop new attractions*). Dalam pengembangan tujuan wisata baru dapat ditempuh dengan dua bentuk yaitu melalui pengembangan daerah wisata baru yang ada. Dalam menjalankan pengembangan objek wisata baru intern ini dilakukan dengan membentuk bagian penelitian dan pengembangan sendiri. Artinya bahwa ketika organisasi ingin membuka tujuan wisata baru terlebih dahulu harus memperhatikan keinginan dan kebutuhan para wisatawan. Untuk memperoleh informasi ini maka perlu adanya penelitian terlebih dahulu. Dalam pelaksanaannya pengembangan tujuan wisata baru bisa dengan cara benar menciptakan tujuan.

2.1.2. Karakteristik Destinasi Wisata

(Cooper et al., 1993) menyebutkan terdapat empat komponen utama yang wajib dimiliki oleh setiap Daya Tarik Wisata yaitu, Atraksi, Fasilitas, Aksesibilitas, dan Pelayanan.

1) Atraksi

Atraksi adalah salah satu komponen yang cukup relevan untuk menarik wisatawan. Suatu daerah berpotensi menjadi tujuan wisata jika ada yang dapat dikembangkan sebagai atraksi. Sejalan dengan pendapat (Crouch dan Ritchie, 1999) yang menyebutkan atraksi sebagai elemen dasar yang bisa memotivasi wisatawan agar mau berkunjung ke suatu destinasi wisata. Semakin mampu suatu destinasi memenuhi kebutuhan wisatawan, maka semakin dipandang menarik dan semakin besar pula kemungkinan destinasi tersebut untuk dipilih oleh wisatawan, sehingga modal dari kepariwisataan ialah sesuatu yang dapat dikembangkan menjadi atraksi (*tourism resources*).

Menurut (Cooper et al., 1993) modal atraksi dibagi menjadi tiga, yaitu daya tarik wisata alam, wisata budaya dan wisata minat khusus yang kemudian dibagi kembali

berdasarkan lokasi modal tersebut dijalankan yakni in situ dan ex situ. Sedangkan berdasarkan (Charles J Goeldner et al., 2000) atraksi dapat dibedakan menjadi lima (5) kelompok yaitu alam, budaya, acara, rekreasi dan hiburan. Adapun (Pitana dan Diarta, 2009) mengategorikan atraksi menjadi beberapa kelompok yaitu, atraksi alam, atraksi buatan, atraksi budaya, atraksi sosial. Selain itu, adapun atraksi menurut (Inskeep, 1991) yaitu sebagai berikut:

- a) Atraksi alam (Keindahan Pemandangan, Pantai & Laut, Flora & Fauna, Fitur Lingkungan Khusus, Taman & Area Konservasi, Wisata Kesehatan.
- b) Atraksi Budaya (Situs Arkeologi, Sejarah & Budaya, Pola Budaya Khas, Seni & Kerajinan Tangan, Kegiatan Ekonomi Menarik, Kawasan Perkotaan Menarik, Museum & Fasilitas Budaya Lainnya, Festival Budaya)
- c) Atraksi Tipe Khusus, (Taman Hiburan, Taman Hiburan, & Sirkus, Belanja, Acara Khusus, Hiburan, Rekreasi & Olahraga).

Menurut (Yoeti, 1985) ide dasar dari kegiatan pariwisata bisa diuraikan melalui tiga aspek, yaitu adanya objek menarik untuk dilihat, kegiatan yang dapat dilakukan, dan barang yang dapat dibeli. Aspek "*something to see*" berkaitan dengan *Attraction* yang ada di destinasi pariwisata, "*something to do*" terkait dengan aktivitas yang dapat dilakukan oleh para wisatawan di area tersebut, sementara "*something to buy*" berhubungan dengan pembelian kenang-kenangan khas atau dari destinasi pariwisata sebagai memorabilia pribadi wisatawan.

Tabel 2. 1 Sintesa Pustaka Jenis Atraksi dalam Komponen Pariwisata

No	Sumber	Atraksi dalam Komponen Pariwisata	Atraksi yang Relevan
1.	(Cooper et al., 1993)	1. <i>Natural Resource</i> 2. Atraksi wisata 3. Atraksi buatan manusia	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Atraksi Khusus</i> ● <i>Something to see</i> ● <i>Something To do</i> ● <i>Something To buy</i>
2.	(Charles J Goeldner et al., 2000)	1. Atraksi Kebudayaan 2. Atraksi Alam 3. Atraksi Event 4. Atraksi Rekreasi 5. Atraksi Hiburan	
3.	(Inskeep, 1991)	1. Atraksi alam 2. Atraksi Budaya 3. Atraksi Khusus	

4.	(Yoeti, 1997)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Something to see</i> 2. <i>Something to do</i> 3. <i>Something to buy</i> 	
----	---------------	---	--

Sumber: Hasil Analisis, 2023

Secara garis besar, terdapat kemiripan dari berbagai teori baik dari keempat ahli diatas dalam menjelaskan atraksi yang menjadi komponen penting dalam pariwisata. Dengan melihat kondisi dari Romokalisari Adventure Land sebagai wisata dengan nilai keunikan tersendiri, maka jenis atraksi yang dapat digunakan adalah atraksi khusus yang dapat meliputi atraksi yang berhubungan dengan aspek alam maupun budaya, namun dikemas secara buatan, seperti taman nasional, sirkus, perbelanjaan, taman dan tempat hiburan, pertemuan, konferensi dan konvensi, acara-acara khusus, gambling kasino, olahraga, dan rekreasi (Inskeep,1991).

2) Fasilitas

Fasilitas atau *amenities* adalah bentuk sarana pendukung yang bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan serta keinginan wisatawan selama berada di suatu destinasi wisata (Salasa et al, 2018). (Menurut, Cooper 1993), *amenities* dapat berupa fasilitas atau utilitas yang dibutuhkan wisatawan selama berada di destinasi tempat wisata yang dapat meliputi penginapan (*accomodation*), rumah makan (*restaurant*), transportasi hingga agen perjalanan. Sedangkan menurut Sugijama (2016), fasilitas merupakan jenis sarana dan prasarana yang mendukung wisatawan selama singgah di DTW yang dapat meliputi kebutuhan akomodasi, penyediaan makanan dan minuman, tempat hiburan (*entertainment*), gedung pertunjukan, dan tempat perbelanjaan. Keberadaan fasilitas-fasilitas tersebut tentu dapat mempengaruhi minat serta durasi tinggal wisatawan pada destinasi tertentu.

Adapun (Pitana & Diarta, 2009) yang menyatakan bahwa fasilitas destinasi merupakan elemen yang berkaitan dengan destinasi yang diciptakan untuk membuat wisatawan agar tinggal lebih lama dan juga agar wisatawan dapat menikmati serta berpartisipasi dalam atraksi yang ditawarkan. Fasilitas tersebut dapat berupa akomodasi, tempat makan, cafe dan bar, serta transportasi meliputi rental alat transportasi, serta pelayanan lain yaitu toko, salon, pelayanan informasi dan sebagainya. Pendapat tersebut sejalan dengan (Suwantoro, 1997) dan (Inskeep, 1991) yang menyatakan bahwa fasilitas dari suatu wisata dapat meliputi akomodasi, restoran, pusat informasi, toko cenderamata, toko kelontong, transportasi serta sarana lain seperti toko souvenir, penyedia air dan sarana toilet.

Tabel 2. 2 Sintesa Pustaka Jenis Amenitas dalam Komponen Pariwisata

No	Sumber	Amenitas dalam Komponen Pariwisata	Amenitas yang Relevan
1.	Cooper et al. (1993)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akomodasi 2. Rumah makan 3. Transportasi 4. Agen perjalanan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Restoran atau warung 2. Toilet Umum 3. Tempat parkir 4. Sarana ibadah 5. Pusat Informasi
2.	Pitana & Diarta (2009)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akomodasi 2. Restoran 3. Cafe dan bar 4. Transportasi 	
3.	Sugiyama, 2011	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akomodasi 2. Penyediaan makanan dan minuman 3. Gedung pertunjukan 4. Tempat hiburan (entertainment) 5. Tempat perbelanjaan 	
4.	Suwanto (2002)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akomodasi 2. Restoran 3. Pusat Informasi 4. Transportasi 5. Sarana lain seperti souvenir shop 6. Penyedia air 7. Sarana toilet 	

Sumber: Penulis, 2023

Berdasarkan teori para ahli terkait amenitas diatas, dapat diketahui bahwa keberadaan fasilitas-fasilitas tersebut sangatlah penting guna menunjang kegiatan pariwisata di destinasi wisata. Hal ini disebabkan fasilitas-fasilitas tersebut sangat berpengaruh terhadap motivasi wisatawan untuk berkunjung. Adapun beberapa fasilitas yang telah tersedia di Romokalisari Adventure Land sebagai bentuk upaya penyediaan yang dilakukan oleh masyarakat guna menunjang kegiatan pariwisata di lokasi tersebut, yaitu:

1. Restoran atau warung

2. Toilet Umum
3. Tempat parkir
4. Sarana ibadah
5. Pusat Informasi

3) Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah fasilitas dan infrastruktur yang digunakan guna mencapai lokasi dari suatu destinasi. (Menurut Yoeti, 1993) aksesibilitas didefinisikan sebagai kemudahan perjalanan dalam mencapai DTW baik secara geografis, teknis serta ketersediaan sarana transportasi. Menurut (Cooper, 1993) Aksesibilitas memiliki beberapa faktor yang memungkinkan transferabilitas yaitu konektivitas antar wilayah, tidak adanya rintangan yang menghambat adanya transferabilitas antar wilayah, serta tersedianya fasilitas angkutan daerah. Aksesibilitas mencakup beberapa elemen yang berpengaruh terhadap biaya, kelancaran, dan kenyamanan terhadap seorang wisatawan yang akan berkunjung ke suatu destinasi wisata. Adapun unsur yang menjadi tolak ukur menurut (Musaneff, 1995) yang meliputi kondisi utilitas perhubungan (darat, laut dan udara), jumlah dan jenis fasilitas transportasi, frekuensi transportasi, serta jumlah tempat duduk transportasi umum.

Adapun (Soekadij, 1996) yang mengatakan bahwa aksesibilitas dapat meliputi informasi yang mempermudah wisatawan dalam mendapatkan dan menuju objek wisata seperti akses kondisi jalan yang dilalui serta adanya tujuan akhir dari suatu perjalanan.

- 1) Akses Informasi, dapat berupa publikasi yang disertai dengan promosi yang ditawarkan. Publikasi biasanya menyesuaikan permintaan pasar dan tak jarang publikasi sendiri dapat menciptakan atau memengaruhi permintaan konsumen dengan cara menonjolkan kesesuaian permintaan dengan produk pariwisata yang diberikan. Publikasi dapat dilakukan dengan penyebaran brosur/leaflet, serta melalui media massa. Sedangkan promosi merupakan kegiatan intens yang dilakukan dalam waktu yang singkat yang bertujuan untuk menambah minat wisatawan dalam berkunjung melalui penawaran-penawaran yang diberikan.
- 2) Akses Kondisi Jalan menuju Objek Wisata yang merupakan salah satu parameter dalam menentukan aksesibilitas suatu objek wisata. Akses jalan masuk dari sebuah objek wisata yang merupakan akses utama bagi pengunjung harus berhubungan dengan prasarana umum.
- 3) Sebagai Tempat Akhir Perjalanan, suatu objek wisata harus memiliki setidaknya tempat parkir. Baik jalan akses maupun tempat parkir harus disesuaikan dengan kebutuhan yang meliputi jumlah wisatawan, jenis serta jumlah kendaraan yang diperkirakan akan digunakan oleh wisatawan.

Selain itu, (Suwanto, 1997) menyebutkan terdapat 5 aspek yang dapat menjadi indikator aksesibilitas, yaitu klasifikasi kelas jalan, jarak kawasan wisata, ketersediaan jumlah moda angkutan beserta jaringan trayek, kondisi fasilitas/utilitas perhubungan darat, laut dan udara, serta frekuensi dan kecepatan layanan moda transportasi menuju kawasan wisata.

Tabel 2. 3 Sintesa Pustaka Jenis Aksesibilitas dalam Komponen Pariwisata

No	Sumber	Aksesibilitas dalam Komponen Pariwisata	Aksesibilitas yang Relevan
1.	(Musanef, 1995)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi prasarana perhubungan 2. Jumlah dan jenis sarana transportasi 3. Frekuensi transportasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi jalan menuju objek wisata 2. Akses informasi 3. Kondisi fasilitas/utilitas perhubungan
2.	(Suwantoro, 1997)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jarak kawasan wisata 2. Ketersediaan jumlah moda angkutan beserta jaringan trayek 3. Kondisi fasilitas/utilitas perhubungan 	
3.	(Soekadijo, 1996)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akses informasi 2. Akses Kondisi jalan 	

Sumber : Penulis, 2023

Berdasarkan teori dari beberapa sumber diatas, dapat disimpulkan bahwasannya aksesibilitas merupakan salah satu komponen wisata yang menilai kemampuan wisatawan dalam menjangkau DTW tertentu. Komponen aksesibilitas yang relevan dengan lokasi penelitian dapat meliputi:

1. Kondisi Jalan Menuju Objek Wisata
2. Akses Informasi

4) Pelayanan

Pelayanan atau *ancillary* merupakan aspek pendukung kegiatan pariwisata yang bertujuan untuk memudahkan kegiatan wisatawan di destinasi wisata (Gunn, 2002). *Ancillary* berkenaan dengan tersedianya organisasi (kelompok masyarakat) yang mengelola destinasi tersebut. Hal ini diperlukan guna menjaga keteraturan dari kegiatan pariwisata yang ada. Sugiama (2016) mengungkapkan bahwa *ancillary* adalah sebuah lembaga dalam bidang pariwisata yang dapat memberikan perasaan aman, nyaman dan terlindungi (*Protection of tourism*). *Ancillary* dapat berupa *tourism board*, *tourism association*, ataupun *tourism communities* bisa *disupport social media/website* dalam mendukung kegiatan pariwisata . Sugiama (2016). Pelayanan tambahan yang disediakan oleh lembaga maupun instansi terkait terdiri atas peraturan yang menjadi landasan dari penyelenggaraan kegiatan wisata serta adanya dukungan petugas guna membantu wisatawan. Adapun organisasi dalam hal ini yang berada di wilayah penelitian meliputi Kepengurusan RW, Karang Taruna, Ibu PKK, dan Pokdarwis.

Tabel 2. 4 Hasil Sintesa Komponen Pariwisata yang Relevan dengan Romokalisari Adventure Land

No	Variabel	Sub Variabel	Sumber
1.	Atraksi	1. <i>Something to To See</i> 2. <i>Something to Do</i> 3. <i>Something to Buy</i>	(Cooper et al., 1993), (Charles J Goeldner et al., 2000), (Inskeep, 1991), (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009), (Yoeti, 1997)
2.	Fasilitas	1. Restoran atau warung 2. Toilet Umum 3. Tempat parkir 4. Sarana ibadah 5. Pusat Informasi	(Cooper et al., 1993), (Sugiama, 2011), (Pitana & Diarta, 2009), (Suwanto (2002), (Inskeep, 1991), (Salasa et al., 2018)
3.	Aksesibilitas	1. Kondisi jalan menuju objek wisata 2. Akses informasi	(Musaneff, 1995), (Soekadijo, 1997), (Suwanto, 1997)
4.	Pelayanan	1. Sosial Media 2. Website	(Gunn dan Var ,2002), (Sugiama, 2011)

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2023

2.2. Kepuasan Pengunjung

2.2.1. Definisi Kepuasan Pengunjung (Wisatawan)

Keberadaan objek wisata bertujuan untuk memuaskan wisatawan. Untuk meningkatkan pemasukan bagi penyelenggara objek wisata, salah satu faktor penting yang perlu diketahui adalah kepuasan wisatawan. Kepuasan wisatawan digunakan sebagai indikator keberhasilan perusahaan dalam melayani konsumen. Kepuasan atau ketidakpuasan merupakan bentuk perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul dari perbandingan antara persepsi terhadap kinerja produk wisata yang riil/aktual dengan kinerja yang diharapkan (Sangadji dan Sopiha, 2013; Kotler dan Keller, 2011). Konsumen dengan perasaan puas terhadap produk atau jasa yang dibeli dan digunakan akan kembali menggunakan jasa atau produk yang ditawarkan, hal tersebut merupakan salah satu faktor yang dapat membangun kesetiaan konsumen (Zeithaml dan Bitner, 2013). Menurut (Kotler, 2011) kepuasan adalah gambaran dari tingkatan produk yang dipersepsikan sesuai dengan harapan wisatawan. Sedangkan menurut Suryawan dan Dharmayanti (2013) kepuasan konsumen ditentukan

berdasarkan persepsi konsumen atas hasil kinerja produk atau jasa dalam memenuhi harapan konsumen (Dian, 2021).

Berdasarkan (Rangkuti, 2013) kepuasan konsumen adalah evaluasi yang dinilai setelah proses pembelian, dimana alternatif yang dibeli minimal sama atau melebihi harapan konsumen. Apabila kinerja tidak memenuhi harapan, maka dapat disimpulkan bahwa wisatawan tidak puas, dan apabila kinerja memenuhi harapan, maka dapat dikatakan bahwa wisatawan puas atau senang. Selain itu, (Sumarni, 2012) menyatakan bahwa kepuasan merupakan tingkat perasaan tiap individu setelah membandingkan kinerja produk atau hasil yang dirasakan dengan persepsinya.

Berdasarkan pada beberapa definisi dari kepuasan konsumen di atas maka peneliti menyimpulkan bahwasannya kepuasan wisatawan adalah perasaan senang ataupun puas setelah berkunjung ke suatu objek wisata. Semakin puas wisatawan dapat berdampak pada semakin banyaknya jumlah wisatawan dan pada akhirnya meningkatkan pendapatan daerah. Akan tetapi apabila kepuasan wisatawan rendah maka akan berdampak pada menurunnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke lokasi objek wisata.

2.2.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Konsumen (Wisatawan)

Menurut (Kotler, 2011) dan (Chi dan Qu, 2008) kepuasan wisatawan dapat diukur dengan beberapa variabel, yaitu antara lain:

Tabel 2. 5 Hasil Sintesa Pustaka Faktor yang mempengaruhi kepuasan Wisatawan

No	Indikator	Variabel	Sub Variabel	Variabel yang Relevan	Sumber
1.	Faktor Kepuasan Wisatawan	Kualitas Produk Wisata	Keberagaman atraksi wisata	<ul style="list-style-type: none"> ● Kualitas Produk Wisata ● Kualitas Pelayanan Wisata ● Harga 	(Kotler, 2011)
			Kualitas fasilitas		
			Keamanan dan kebersihan		
			Fleksibilitas		
2.	Kualitas Pelayanan Wisata	Kualitas Pelayanan Wisata	Keramahan dan responsivitas staf		
			Ketersediaan panduan dan tur		

No	Indikator	Variabel	Sub Variabel	Variabel yang Relevan	Sumber	
3.		Citra Emosional	Keindahan alam dan lingkungan		(Chi & Qu, 2008)	
4.		Harga	Biaya tiket masuk			
5.			Biaya transportasi lokal			
6.		Biaya	Biaya parkir			<ul style="list-style-type: none"> ● Biaya ● Atraksi Wisata ● Tempat Makan ● Aksesibilitas
			Biaya aktivitas tambahan			
7.		Penginapan	Jenis Akomodasi			
8.		Atraksi Wisata	Ketersediaan panduan atau tur			
9.		Perbelanjaan	Jenis toko			
10		Tempat Makan	Keamanan dan kebersihan tempat makan			
11.		Kegiatan dan acara	Aktivitas outdoor atau rekreasi			
12.		Aksesibilitas	Ketersediaan transportasi umum			

No	Indikator	Variabel	Sub Variabel	Variabel yang Relevan	Sumber
			Ketersediaan parkir		
13.		Lingkungan	lingkungan alam dan keindahan		

Sumber: Penulis, 2023

2.3. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 6 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Tujuan	Metode	Indikator/Variabel	Hasil Penelitian
Penilaian Kepuasan Menurut Persepsi Pengunjung Taman Tiga Generasi Kota Balikpapan (Djunaid & Kurniawan, 2020)	Mengetahui hasil penilaian kepuasan pengunjung Taman Tiga Generasi di Kota Balikpapan berdasarkan persepsi pengunjung, serta menentukan rekomendasi yang tepat.	IPA (<i>Importance Perfomance Analysis</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Uses & Activities • Comfort & Image • Access & Lingkages • Sociability 	<p>- Mayoritas Penungjung Taman Tigas Generasi Kota Balikpapan Merasa Puas dengan fasilitas yang disediakan oleh taman tersebut</p> <p>- Rekomendasi Pengembangan fisikalamiah, fisik buatan dan utilitas juga dihasilkan dari penelitian ini untuk meningkatkan kualitas taman tiga generasi Kota Balikpapan.</p>
Analisis Persepsi Konsumen Menggunakan Metode Importance Performance Analysis dan Customer Satisfaction Index (Anggraini dan Doeranto, 2020).	Mengetahui tingkat kepentingan setiap atribut dan mengetahui tingkat kepuasan konsumen.	IPA (<i>Importance Perfomance Analysis</i>) dan CSI (<i>Customer Satisfaction Index</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Produk • Harga • Promosi • Orang • Proses 	Hasil dari penelitian ini dapat yaitu ditemukannya gambaran terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan konsumen dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas produk atau jasa.

State of The Art:

Penelitian terdahulu yang membahas terkait Romokalisari Adventure land sangat minim. Beberapa penelitian terkait penilaian kepuasan pengunjung belum sampai merumuskan strategi yang komprehensif berdasarkan penilaian pengunjung, disamping itu belum pernah dilakukan penelitian terkait penilaian kepuasan pengunjung di Romokalisari Adventure land.. Sementara Penelitian ini, untuk menilai kepuasan pengunjung yang kemudian hasil tersebut digunakan sebagai input untuk penentuan strategi yang relevan dengan metode dari penelitian terdahulu yang berbeda yang dikomparasikan.

Sumber : Penulis, 2023

2.4. Sintesa Tinjauan Pustaka

Berdasarkan teori-teori yang telah dikaji dan disintesis, maka didapatkan variabel dan sub variabel yang akan digunakan untuk menjawab penelitian ini. Hasil sintesa pustaka disajikan dalam bentuk tabulasi sebagai berikut.

Tabel 2. 7 Sintesa Tinjauan Pustaka

Teori	Variabel	Sub Variabel	Sumber
Komponen Pariwisata	Komponen Pariwisata "4A"		
	<i>Attraction</i>	<i>Something To See</i>	(Cooper et al., 1993) (Charles J Goeldner et al., 2000) (Inskeep, 1991) (I Gde Pitana & I Ketut Surya Diarta, 2009) (Cooper et al., 1993) Sugiama, 2011 Pitana & Diarta (2009) Suwantoro (2002) (Inskeep, 1991) (Yoeti, Oka A,1996)
		<i>Something To Do</i>	
		<i>Something To Buy</i>	
	<i>Amenities</i>	Restoran atau warung	
		Toilet Umum	
		Tempat Parkir	
		Sarana Ibadah	
		Pusat Informasi	
	<i>Accessibility</i>	Kondisi Jalan Menuju Objek	
		Akses informasi	
	<i>Ancillary</i>	Sosial Media	
Website			

Teori	Variabel	Sub Variabel	Sumber
Tingkat Kepuasan Pengunjung	Kualitas Produk Wisata	Keberagaman atraksi wisata	(Kotler, 2011), (Chi dan Qu, 2008)
		Kualitas fasilitas	
		Keamanan dan kebersihan	
		Fleksibilitas	
	Kualitas Pelayanan Wisata	Keramahan dan Responsivitas staf	
		Ketersediaan panduan dan tur	
	Harga	Biaya tiket masuk	
		Biaya transportasi lokal	
		Biaya parkir	
		Biaya aktivitas tambahan	
Strategi Pengembangan kawasan wisata Romokalisari Adventure Land	<i>Output dari Sasaran 1 dan Sasaran 2</i>		

Sumber : Kajian Pustaka, Penulis, 2023

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan rasionalistik. Menurut Muhadjir (1996), pendekatan rasionalistik ialah pendekatan yang berdasarkan oleh teori dan kebenaran empirik. Pendekatan rasionalistik dipilih karena untuk mencapai tujuan dan sasaran penelitian ini membutuhkan proses analisa yang berdasar pada fakta empiris yang kemudian didukung oleh landasan teori.

Untuk dasar penelitian, maka diperlukan teori yang terkait dengan pengembangan pariwisata destinasi baru ini didasari oleh potensi wisata untuk dikembangkan dan berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung sebagai upaya pencegahan kondisi *decline* destinasi wisata baru. Pendekatan rasionalistik ini juga digunakan dalam penyusunan variabel penelitian yang didapat dari eksplorasi teori. Kemudian, dilakukan identifikasi faktor-faktor yang berpengaruh penilaian wisatawan. Tahap selanjutnya yaitu merumuskan arahan pengembangan kawasan pariwisata berdasarkan hasil yang didapatkan dari analisis sebelumnya yang diperkuat dengan teori terkait konsep destinasi dan pengembangan pariwisata.

3.2. Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yakni untuk menghasilkan strategi pengembangan berdasarkan penilaian pengunjung. Jenis penelitian ini adalah *mix method* yaitu penelitian kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian dengan cara memaparkan dan menginterpretasikan suatu peristiwa dengan tujuan untuk membentuk suatu deskripsi yang runtut, faktual dan tepat sasaran terkait fakta-fakta dan sifat tertentu dilihat dari kondisi lapangan (Yuliani, 2018).

Analisis kuantitatif dalam penelitian ini berupa analisis *Satisfaction*, dengan bantuan *software Microsoft Excel* dan *SPSS*. Sedangkan proses penggalan data dilaksanakan dengan melalui kuesioner wisatawan. Sedangkan penelitian kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kondisi eksisting pariwisata Romokalisari Adventure Land.

3.3. Variabel Penelitian

Variabel penelitian memiliki peran fundamental yang didapatkan melalui sintesis tinjauan pustaka. Variabel penelitian merupakan subjek yang akan diselidiki dalam sebuah penelitian. Untuk memenuhi kebutuhan penelitian, variabel-variabel penelitian ini kemudian diuraikan ke dalam definisi-definisi operasional yang sesuai.

Tabel 3. 1 Variabel dan Sub Variabel Penelitian

Sasaran	Variabel	Sub-Variabel	Definisi Operasional
Komponen Pariwisata “4A”			
Sasaran 1:	<i>Attraction</i>	<i>Something to see</i>	Jenis kegiatan yang dinikmati oleh pengunjung.

Sasaran	Variabel	Sub-Variabel	Definisi Operasional	
Mengidentifikasi karakteristik pariwisata Romokalisari Adventure Land		<i>Something to do</i>	Jenis kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung ketika singgah di objek wisata.	
		<i>Something to buy</i>	Benda yang dapat dibeli oleh pengunjung ketika berada di objek wisata.	
	<i>Amenities</i>	Restoran atau warung	Ketersediaan restoran di tempat wisata.	
		Toilet umum	Keberadaan toilet umum di tempat wisata.	
		Tempat Parkir	Keberadaan tempat parkir di tempat wisata	
		Sarana Ibadah	Keberadaan sarana ibadah di tempat wisata	
		Pusat Informasi	Keberadaan pusat informasi di tempat wisata	
	<i>Accesibility</i>	Kondisi Jalan Menuju Objek	Akses dan kualitas jalan menuju lokasi wisata.	
		Akses Informasi	Penunjuk dan informasi menuju tempat wisata.	
	<i>Ancillary</i>	Sosial Media	Pendukung pemasaran berupa akun sosial media objek wisata.	
		Website	Pendukung pemasaran berupa website objek wisata.	
	<u>Sasaran 2:</u> Menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land	Kualitas Produk Pariwisata	Kualitas Wisata Alam dan Buatan	Kualitas Wisata alam dan buatan di kawasan wisata
			Kondisi fasilitas Utama, Pendukung dan Penunjang	kondisi fasilitas yang tersedia di kawasan wisata
Keamanan dan kebersihan			Kondisi keamanan kendaraan dan barang bawaan di kawasan wisata	
			Kondisi kebersihan	
Kemudahan (aksesibilitas)			Kemampuan destinasi untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dan kebutuhan pengunjung.	
Keramahan dan responsivitas staf			Keramahan dan responsivitas staf di kawasan wisata	

Sasaran	Variabel	Sub-Variabel	Definisi Operasional
	Kualitas Pelayanan Pariwisata	Ketersediaan panduan dan tur	Panduan dan tur di yang digunakan untuk menjadi informasi guna mendukung kegiatan pariwisata di kawasan wisata
	Harga	Biaya tiket masuk	Biaya yang diperlukan untuk masuk ke kawasan wisata
		Biaya transportasi lokal	Biaya yang diperlukan untuk menuju kawasan wisata menggunakan transportasi umum lokal
		Biaya aktivitas tambahan	Biaya tambahan untuk melakukan aktivitas kegiatan pariwisata di kawasan wisata

Sumber: Hasil Analisis, 2023

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan objek penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan dianalisis oleh peneliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan setelah melakukan pengamatan. Berdasarkan (Sugiyono, 2011) Populasi adalah suatu wilayah yang terdiri atas objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipahami dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini populasi yang dipilih adalah seluruh pihak atau *stakeholder* yang berpengaruh dan berkepentingan dalam penelitian ini, yaitu Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land.

3.4.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili populasi lainnya untuk dijadikan sumber data. Dibutuhkan teknik tertentu yang didasarkan oleh beberapa pertimbangan dalam proses pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*.

Berdasarkan (Sugiyono, 2018) *purposive sampling* ialah teknik pengambilan sampel dengan berdasar pada beberapa pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. *Purposive Sampling* dalam penelitian ini digunakan untuk memilih secara langsung responden yang berpengaruh untuk menjawab sasaran penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan menggunakan analisis *stakeholder*.

Tabel 3. 2 Penentuan Sampel Penelitian

Sasaran Penelitian	Sampel Terpilih	Keterangan
Mengidentifikasi karakteristik pariwisata Romokalisari Adventure Land	Sampel dari populasi stakeholder berkepentingan (pengelola) tempat wisata yang memahami kondisi eksisting di Romokalisari Adventure Land.	Menjelaskan gambaran umum serta menjabarkan potensi dan masalah yang ada sesuai dengan kondisi eksisting Romokalisari Adventure Land.
Menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land	Sampel dari responden terpilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.	Memberikan penilaian terhadap kepuasan pengunjung di Romokalisari Adventure Land.

Sumber: Hasil Analisis, 2023

Analisis Stakeholder diperlukan dalam proses mengumpulkan dan menganalisis informasi kualitatif untuk penentuan stakeholder mana yang harus diperhitungkan dalam pelaksanaan suatu kebijakan atau sebuah program (Tamrin dan Wahyidi, 2018). Terdapat tiga tahapan dalam penentuan stakeholder kunci (Auliyya, S., 2017), yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi stakeholder yang telbat berdasarkan studi literatur yang berkaitan dengan rumusan masalah.
2. Menganalisis kepentingan dan dampak potensial dari permasalahan yang ada terhadap masing-masing stakeholder.
3. Menilai tingkat pengaruh dan tingkat kepentingan dengan melakukan pembobotan dari stakeholder yang memiliki pengaruh rendah hingga tinggi, pembobotan dilakukan dengan skala 1-5.

Tabel 3. 3 Matriks Pemetaan Stakeholder

	Pengaruh Rendah	Pengaruh Tinggi
Kepentingan Rendah	Kelompok stakeholder yang paling rendah prioritasnya	Kelompok yang berpengaruh untuk merumuskan atau menjabarkan keputusan dan opini
Kepentingan Tinggi	Kelompok stakeholder yang penting namun perlu pertimbangan	Kelompok stakeholder yang paling kritis

Sumber: UNCHS Habitat, 2001

Adapun stakeholder yang dipilih sebagai responden adalah pihak-pihak yang berkepentingan dan berpengaruh dalam pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land. Berikut adalah analisis stakeholder berdasarkan pengaruh dan kepentingannya.

Tabel 3. 4 Analisis Stakeholder

Stakeholder	Kepentingan	Pengaruh	Dampak terhadap Kepentingan	Kepentingan	Pengaruh	Alasan
Koordinator Romokalisari Adventure Land	Bertanggung jawab dalam pengawasan pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land	<p>a. Berperan dalam merancang strategi yang mempertimbangkan berbagai prespektif dan kepentingan stakeholder</p> <p>b. Berperan menjadi bagian proses pengambilan keputusan untuk pengembangan kawasan wisata</p>	+	5	5	Koordinator Romokalisari Adventure land memiliki peran penting dalam pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventre Land karena terlibat dalam perancangan strategi dan pengambilan keputusan
Pengunjung Romokalisari Adventure Land	Memiliki kepentingan dalam pemberian penilaian Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land	a. Berkontribusi terhadap pendapatan kawasan wisata Romokalisari Adventure Land	+	5	3	Pengunjung Romokalisari Adventure Land berperan penting dalam memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek operasional dan strategis untuk kawasan wisata.

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Keterangan:

Dampak terhadap Kepentingan

- + : Dampak positif
- 0 : Tidak ada dampak yang diberikan
- : Dampak yang cenderung negatif

Tingkat Kepentingan

- 1 : Kecil/tidak penting
- 2 : Agak penting
- 3 : Penting
- 4 : Sangat penting
- 5 : Sangat bergantung pada stakeholder

Tingkat Pengaruh

- 1 : Kecil/tidak berpengaruh
- 2 : Agak berpengaruh
- 3 : Berpengaruh
- 4 : Sangat berpengaruh
- 5 : Sangat berpengaruh sekali

Tabel 3. 5 Stakeholder Mapping Berdasarkan Tingkat Kepentingan dan Pengaruh

Tingkat Kepentingan	Tingkat Pengaruh					
	0	1	2	3	4	5
0						
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan:

: Koordinator Romokalisari Adventure Land

: Pengunjung Romokalisari Adventure Land

: Stakeholder Kunci

Berdasarkan hasil Stakeholder Mapping dapat diketahui tingkat kepentingan dan pengaruh dari masing-masing stakeholder yang telah dipilih. Stakeholder yang dipilih akan berpartisipasi dalam pentuan strategi pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land, yang dimana Koordinator Romokalisari Adventure Land akan berpartisipasi dalam in dept interview, sedangkan pengunjung Romokali Adventure Land akan berpartisipasi dalam pengisian kuisioner.

a. Kriteria Pemilihan Stakeholder sebagai Responden Penelitian

Adapun kriteria dalam pemilihan stakeholder sebagai responden penelitian strategi pengembangan Kawasan Wisata Romokali Adventure Land, yaitu:

1. Merupakan masyarakat umum atau berasal dari kelompok pemerintahan.
2. Memiliki pengetahuan secara umum mengenai pengembangan kawasan wisata.
3. Mampu dan bersedia dalam memberikan saran atau masukan untuk pengembangan kawasan wisata Romokalisari Adventure Land.

b. Kriteria Kelompok Pemerintah sebagai Sampel Penelitian

Tabel 3. 6 Kriteria Pengelola Objek Wisata

Narasumber	Sasaran	Kriteria Responden
Kelompok Pemerintah	Sasaran 1	a. Tingkat pendidikan terakhir sarjana b. Merupakan Kepala atau yang mewakili pengelola wisata Romokalisari Adventure Land c. Memahami Kondisi Eksisting Romokalisari Adventure Land

Sumber: Hasil Analisis, 2023

c. Kriteria Wisatawan sebagai Sampel Penelitian

Responden penelitian dalam penelitian ini ditentukan dengan metode *purposive sampling* dengan populasi yaitu pengunjung (wisatawan) dengan kriteria yang telah ditentukan. Responden ini akan memberikan penilaian terkait penilaian kepuasan terhadap . Berikut merupakan kriteria responden dalam penelitian ini:

Tabel 3. 7 Kriteria Responden dalam Penelitian

Narasumber	Sasaran	Kriteria Responden
Pengunjung	Sasaran 2	a. Pria/Wanita b. Berusia ≥ 20 Tahun c. Pernah berkunjung ke romokalisari adventure land \geq satu kali

Sumber: Hasil Analisis, 2023

Perhitungan Sampel

Apabila populasi tidak diketahui, maka penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Lemeshow oleh Stanley Lemeshow (1997) sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = ukuran sampel

Z = nilai Z berdasarkan α yang diinginkan

p = proporsi kasus yang diteliti dalam populasi (gunakan p terbesar = 0,5 jika p tidak diketahui)

diketahui

q = 1 – p, yaitu proporsi untuk terjadinya suatu kejadian

d = toleransi kesalahan (0,1)

Catatan:

Besaran nilai Z berdasarkan dengan nilai α , jika $\alpha = 5\%$, maka ditetapkan nilai Z adalah 1,96 sehingga $Z^2 = 3,84$ yang dibulatkan menjadi 4.

Maka dalam penelitian ini:

$$n = \frac{4 \times 0,5 \times (1-0,5)}{(0,1)(0,1)} = 100 \text{ orang (angka minimal)}$$

Objek penelitian pada sasaran pertama adalah kepala atau yang mewakili pengelola objek pariwisata yang memiliki wewenang langsung dalam menangani permasalahan yang terjadi serta memahami kondisi eksisting di wilayah penelitian dan pihak pengelola kawasan wisata alam di Romokalisari Adventure Land. Berikut merupakan kriteria responden purposive sampling pada penegelola berdasarkan hasil analisa penulis:

3.5. Metode Pengumpulan Data

3.5.1. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi lapangan dan wawancara. Berikut penjelasan metode pengumpulan data secara lebih lanjut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data secara terpadu dengan melakukan pengamatan terkait permasalahan yang diamati. Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk menjawab sasaran 1, yaitu mengidentifikasi kondisi eksisting dan karakteristik wilayah pariwisata Romokalisari Adventure Land.

b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan guna menjawab sasaran pertama yaitu untuk mengetahui karakteristik dan kondisi eksisting wilayah penelitian berdasarkan penilaian stakeholder, serta menjawab sasaran kedua dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu kuisisioner. Kuisisioner adalah serangkaian pertanyaan terkait suatu fenomena yang disusun untuk memperoleh data di wilayah penelitian. Kuisisioner dalam penelitian ini merupakan kuisisioner terbuka karena responden diberi kebebasan untuk memberikan jawabannya.

Tabel 3. 8 Metode Pengumpulan Data

Metode	Sasaran	Keterangan
Observasi	Sasaran 1: Mengidentifikasi karakteristik pariwisata Romokalisari Adventure	Melakukan observasi lapangan di kawasan wisata: 1. Jenis-jenis kegiatan wisata yang

Metode	Sasaran	Keterangan
	Land	<p>ditawarkan</p> <p>2. Aksesibilitas menuju objek wisata</p> <p>3. Ketersediaan fasilitas pendukung kegiatan wisata</p> <p>4. Kondisi service/branding pendukung pemasaran objek pariwisata.</p>
Wawancara	Sasaran 1: <i>Indepth Interview</i> Mengidentifikasi karakteristik pariwisata Romokalisari Adventure Land	Melakukan wawancara kepada stakeholder yang memiliki kepentingan terkait objek wisata guna mengidentifikasi karakteristik wisata berdasarkan beberapa komponen pariwisata yang telah ditentukan sebelumnya.
	Sasaran 2: Kuesioner Menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land	Melakukan Wawancara dengan instrument kuesioner kepada responden nya yaitu pengunjung yang telah ditentukan kriterianya sebbelumnya.

Sumber: Analisis Penulis, 2023

3.5.2. Data Sekunder

Untuk mendukung kebutuhan analisis maka diperlukan beberapa data sekunder. Berikut merupakan data sekunder yang digunakan pada penelitian ini:

a. Survei Instansi

Survei instansi ditujukan untuk memperoleh informasi terkait kebijakan atau regulasi terkait di wilayah penelitian. Selain itu, data sekunder digunakan sebagai rekomendasi untuk menjawab sasaran penelitian. Rekomendasi tersebut meliputi informasi dari dokumen perencanaan maupun informasi terkait gambaran umum wilayah studi yang diperoleh dari instansi maupun stakeholder terkait.

b. Studi Literatur

Dalam penelitian ini studi literatur dilakukan guna mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Tinjauan literatur ini mencakup dasar-dasar, teori dan konsep serta rekomendasi. Selain itu, tinjauan literatur juga berperan dalam merumuskan rekomendasi yang memerlukan beberapa referensi validasi seperti teori terkait, penerapan pada bidang lain, dan kebijakan terkait.

3.6. Metode Analisis Data

Tabel 3. 9 Tahapan Analisis Penelitian

Sasaran	Analisis	Input Data	Metode Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data	Output
1	Mengidentifikasi kondisi eksisting	Variabel Penelitian	Survei Primer (Observasi)	Deskriptif Kualitatif	Hasil Analisis Penilaian Kondisi

	wisata Romokalisari Adventure Land		Lapangan dan Wawancara)		Eksisting wilayah Romokalisari Adventure Land
2	Menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land	Variabel Penelitian	Survei Primer (Observasi dan Wawancara) dan Survey Sekunder (Tinjauan Literatur dan Instansional)	<i>Customer Satisfaction Index</i>	Penilaian tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land
3	Merumuskan Strategi Pengembangan Kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan kepuasan pengunjung	Hasil Sasaran 1 dan 2	Hasil dari sasaran 1 dan 2	Deskriptif Kualitatif	Strategi Pengembangan Kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan kepuasan pengunjung
	Merumuskan Strategi Pengembangan kawasan wisata Romokalisari Adventure Land	Hasil Sasaran 1 dan 2	Hasil Sasaran 1 dan 2	Deskriptif Kualitatif	

Sumber: Hasil Analisis, 2023

3.6.1. Mengidentifikasi Karakteristik Pariwisata Wilayah Romokalisari Adventure Land

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan kondisi eksisting wilayah pengamatan Romokalisari Adventure Land menggunakan data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan berdasarkan pada variabel komponen pariwisata “4A” yang telah ditentukan yaitu:

- 1. *Attraction***
 - a) *Something to see*
 - b) *Something to do*
 - c) *Something to buy*
- 2. *Amenities***
 - a) Restoran atau warung
 - b) Toilet Umum
 - c) Tempat Parkir
 - d) Sarana Ibadah
 - e) Pusat Informasi
- 3. *Accessibility***
 - a) Kondisi Jalan Menuju Objek
 - b) Akses Informasi
- 4. *Ancillary***
 - a) Sosial Media
 - b) Website

3.6.2. Menilai Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Wisata Romokalisari Adventure Land

Metode analisis yang digunakan dalam menilai tingkat kepuasan pengunjung wisata Romokalisari adventure land adalah analisis Customer Satisfaction Index (CSI). Menurut Syukri dalam Justitia (2019), CSI mengukur tingkat kepuasan pelanggan dengan menyeluruh dan dengan pertimbangan kepentingan/harapan dengan kinerja dari suatu produk. Sebelum dilakukan menghitung nilai CSI, dilakukan uji validitas dan reabilitas untuk mengetahui keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini, suatu kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut (Ghozali, 2009). Berdasarkan (Irawan dalam Utomo, 2013) berikut tahapan yang diperlukan untuk mengetahui tingkat kepuasan menggunakan CSI:

1. Menentukan Mean Importance Score (MIS) yaitu rata-rata skor tiap variabel harapan serta Mean Satisfaction Score (MSS) yaitu rata-rata skor tiap variabel kinerja.
2. Menghitung Weight Factor (WF) atau bobot persentase nilai MIS per variabel terhadap total nilai MIS seluruh variabel.
3. Menghitung Weight Score (WS) atau perkalian antara WF dengan MSS tiap variabelnya.
4. Menentukan Customer Satisfaction Index (CSI) dengan rumus:

$$CSI = \frac{\sum_{i=1}^p \dots .MIS}{HS} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum_{i=1}^p \dots .MIS$ = Total rata-rata skor kepentingan dari-i ke p

HS= HS (*highest scale*) yaitu skala maksimum yang digunakan

Data yang digunakan pada analisis ini berasal dari kuesioner yang disebar kepada responden pengunjung wisata Romokalisari adventure land. Kuesioner akan menilai kepuasan pengunjung terhadap variabel-variabel yang telah disepakati pada tahap analisis sebelumnya. Hasil analisis ini merupakan tingkat kepuasan pengunjung wisata Romokalisari adventure land yang akan diinterpretasikan seperti **Tabel 3.7** di bawah ini.

Tabel 3. 10 Interpretasi Tingkat Kepuasan CSI

No	Nilai <i>Customer Satisfaction Index</i>	Interpretasi Kepuasan
1	$CSI \leq 64\%$	Sangat Buruk
2	$64\% < CSI \leq 71\%$	Buruk
3	$71\% < CSI \leq 77\%$	Mengkhawatirkan
4	$77\% < CSI \leq 80\%$	Ambang Batas
5	$80\% < CSI \leq 84\%$	Baik
6	$84\% < CSI \leq 87\%$	Sangat Baik
7	$87\% < CSI$	Luar Biasa

Sumber: Justitia, 2019

Menurut Kotler dan Keller (2016), Customer Satisfaction Index (CSI) dapat menggunakan saran pengunjung sebagai bahan inputan analisis untuk meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan secara keseluruhan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Parasuraman, Zeithaml, dan Berry (1988) yang menunjukkan bahwa umpan balik pelanggan merupakan elemen penting dalam mengukur dan meningkatkan kualitas layanan. Fornell et al. (1996) juga menyatakan bahwa ACSI mengintegrasikan survei dan saran pelanggan untuk menganalisis kepuasan dan kinerja layanan."

Tahapan menganalisis saran pengunjung

1. Pengumpulan Data

- a. Deskripsi: Mengumpulkan data saran dan umpan balik dari pengunjung melalui berbagai saluran seperti survei, kotak saran, ulasan online, dan media sosial
- b. Langkah:
 - Desain survei atau kuesioner dengan pertanyaan terbuka dan tertutup.
 - Kumpulkan data dari berbagai platform umpan balik pelanggan.

2. Kategorisasi Data

Mengelompokkan saran dan umpan balik ke dalam kategori yang relevan untuk

memudahkan analisis lalu Identifikasi tema umum dari saran pengunjung dan mengelompokkan saran berdasarkan kategori seperti "Akses Informasi," "Kualitas Wisata," "Pelayanan," dll.

3. Analisis Deskriptif

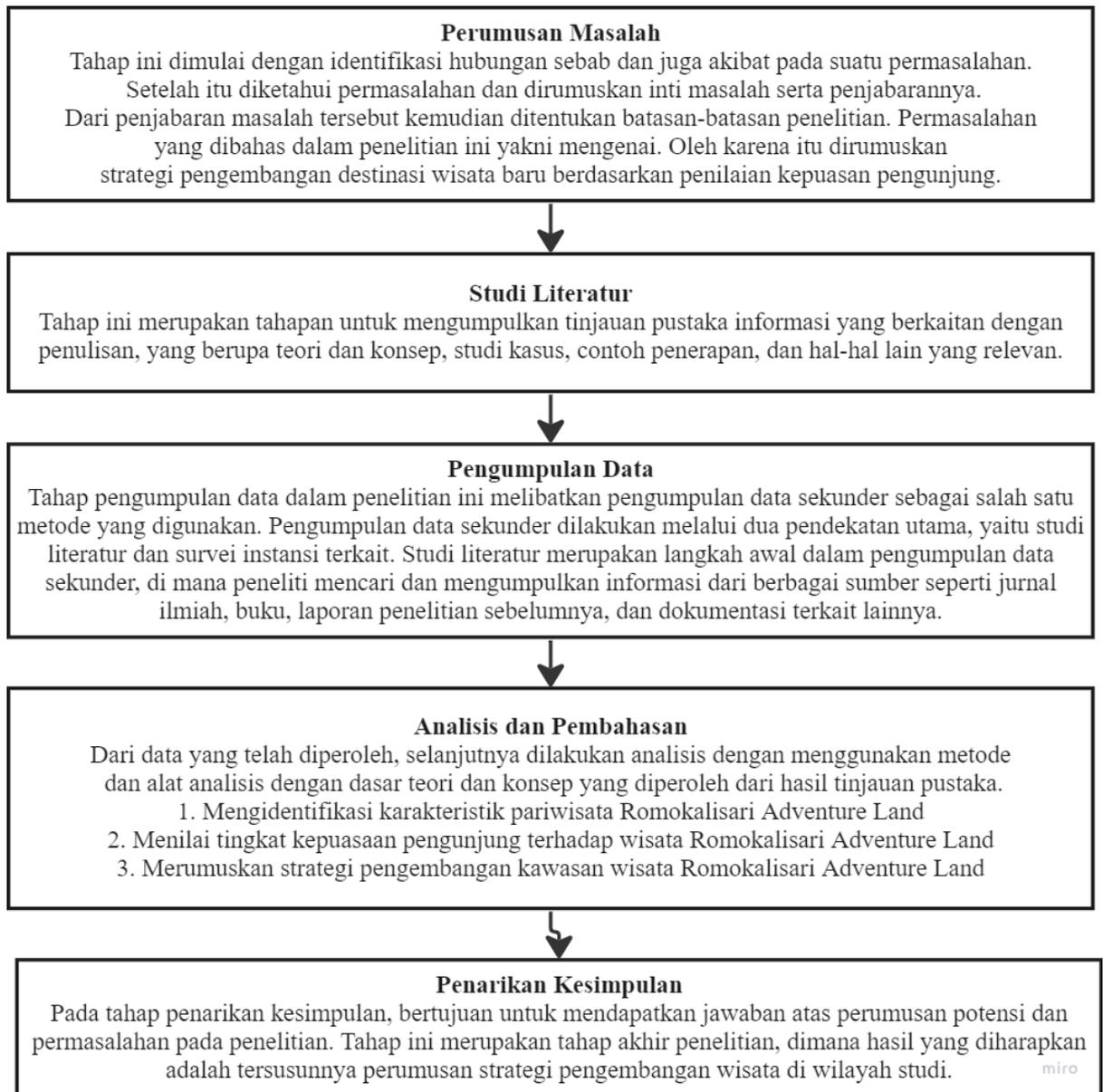
Melakukan analisis deskriptif untuk memahami distribusi dan frekuensi saran dalam setiap kategori dan menghitung frekuensi dan persentase setiap kategori saran.

3.6.3. Merumuskan Strategi Pengembangan Kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan kepuasan pengunjung

Berdasarkan hasil observasi karakteristik wilayah penelitian dan hasil analisis penilaian tingkat kepuasan pengunjung dilakukan perumusan strategi pengembangan pariwisata Romokalisari Adventure Land dalam penelitian ini dirumuskan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Adapun tahapan penelitian dalam merumuskan strategi pengembangan pariwisata Romokalisari Adventure Land yaitu:

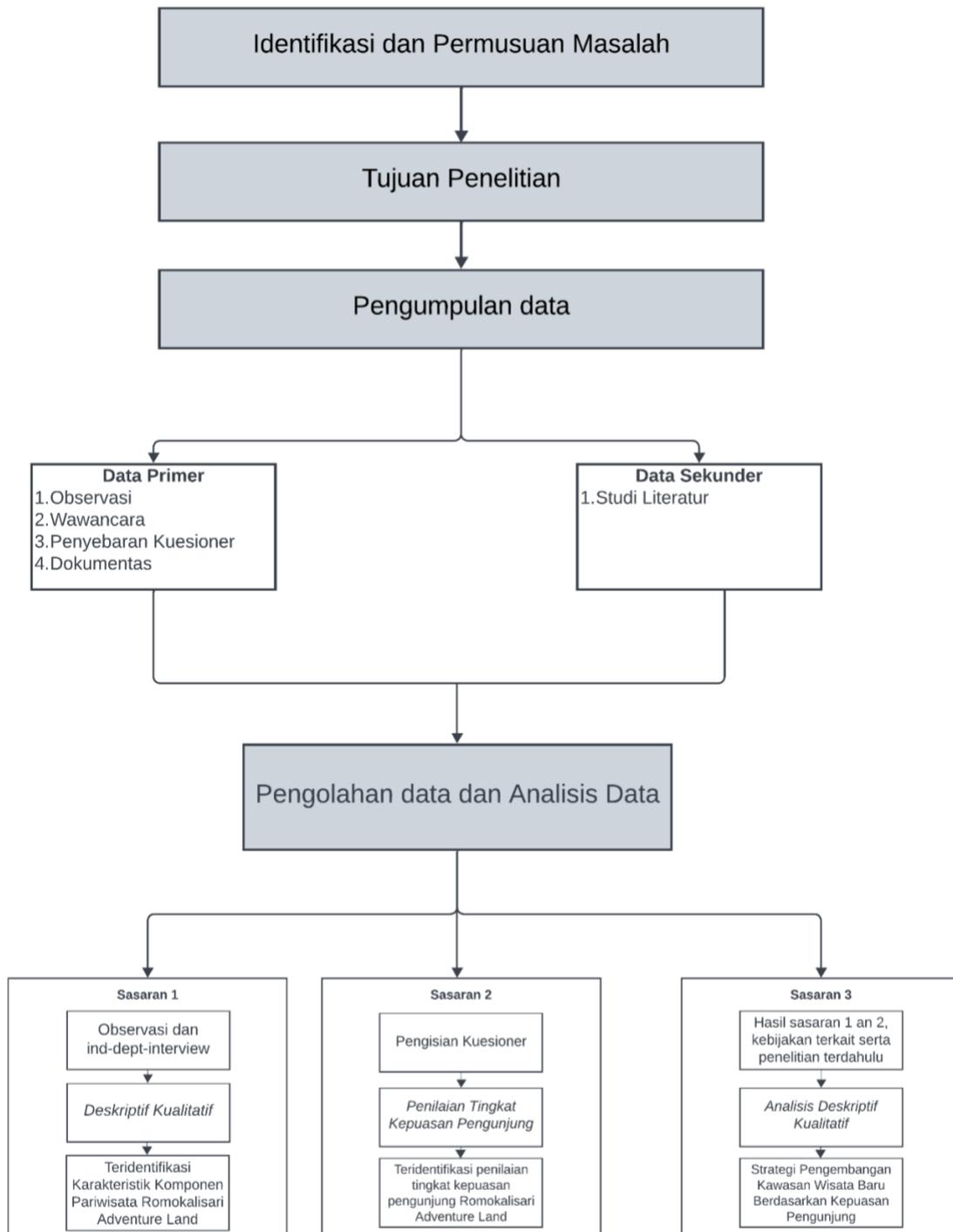
1. Menginput penggalian informasi mengenai kondisi eksisting berdasarkan komponen pariwisata "4A" hasil analisis sasaran 1 menggunakan metode *deskriptif kualitatif*.
2. Menginput penilaian tingkat kepuasan pengunjung berdasarkan hasil analisis sasaran 2 menggunakan metode *customer satisfaction index*.
3. Menginput hasil penggalian data eksisting dan gambaran umum yang sesuai dengan pembahasan terkait pengembangan destinasi pariwisata baru di wilayah penelitian.
4. Menginput hasil penggalian informasi dari literatur terkait gambaran umum dan *best practice* yang sesuai dengan pembahasan terkait pengembangan destinasi pariwisata baru di suatu kawasan.
5. Melakukan proses kompilasi hasil dari keempat inputan informasi.
6. Merumuskan strategi pengembangan destinasi wisata baru pada Kawasan Romokalisari Adventure Land berdasarkan penarikan hasil kompilasi informasi yang telah dilakukan.

3.7. Tahapan Penelitian



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.
Sumber: Hasil Analisis, 2023

3.8. Kerangka Berpikir



Gambar 3. 2 Kerangka Berpikir

Sumber: Hasil Analisis, 2023

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Wilayah Penelitian

4.1.1. Wilayah Administrasi Penelitian

Kelurahan Romokalisari merupakan sebuah kelurahan yang terletak di wilayah barat Kota Surabaya dan termasuk di dalam Kecamatan Benowo. Kelurahan Romokalisari memiliki batas wilayah sebagai berikut.

Sebelah Utara : Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik

Sebelah Selatan : Kelurahan Tambak Osowilangun

Sebelah Barat : Kecamatan Pakal

Sebelah Timur : Kecamatan Kebomas Kabupaten Gresik

Pada penelitian ini, wilayah administrasi Romokalisari Adventure Land termasuk dalam wilayah Kelurahan Romokalisari. Berikut merupakan peta administrasi dari wilayah penelitian.



Gambar 4. 1 Batas Adminisrasi Lokasi Penelitian

Sumber: Penulis, 2023

4.1.2. Potensi Wisata Romokalisari Adventure Land

Dapat diketahui bahwa lokasi penelitian masuk kedalam wilayah Kelurahan Romokalisari yang terletak di Kecamatan Benowo Barat Kota Surabaya. Menurut data BPS Surabaya terkait Kelurahan Romokalisari, Kelurahan Romokalisari memiliki KK sejumlah 803. yang tersebar kedalam 11 RT/3 RW. Adapun jumlah penduduk kelurahan ini yang mencapai 2.644 jiwa dengan luas wilayah sebesar 7,58 km² sehingga dapat diketahui pula nilai kepadatan penduduknya yaitu sebesar 349 Jiwa/km²

4.2. Kependudukan

Romokalisari Adventure Land terletak di Kecamatan Benowo, bagian barat Surabaya. Kecamatan ini merupakan daerah suburban yang menggabungkan elemen perkotaan dan pedesaan, menjadikannya lingkungan yang dinamis untuk kehidupan sehari-hari maupun pariwisata. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistika tahun 2023, kawasan ini dihuni oleh sekitar 70.000 penduduk.

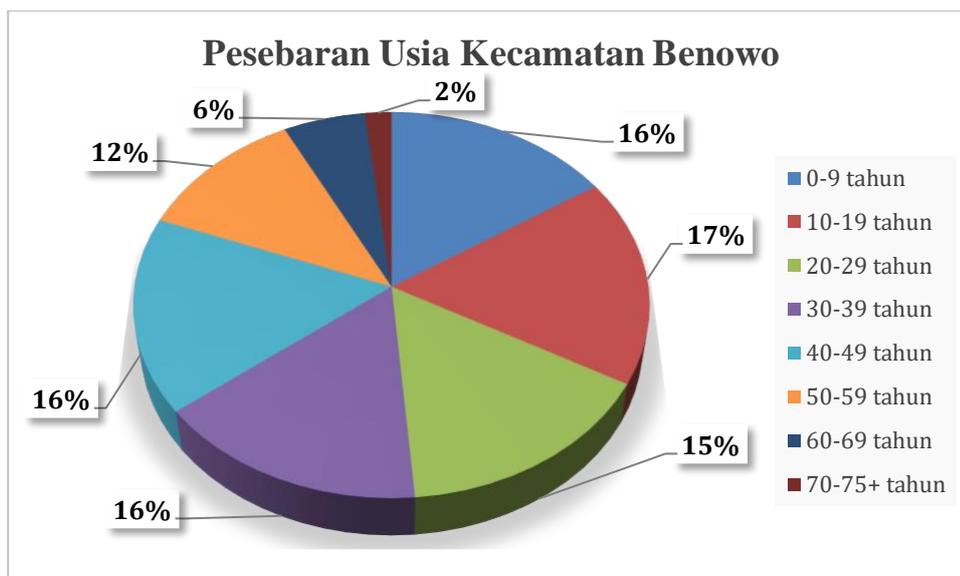
a. Usia

Berikut adalah persebaran usia penduduk yang berada di Kecamatan Benowo:

Tabel 4. 1 Persebaran Usia Penduduk Kecamatan Benowo

Usia	Jumlah	Presentase
0-9 tahun	10.656	16%
10-19 tahun	11.786	17%
20-29 tahun	10.590	15%
30-39 tahun	10.717	16%
40-49 tahun	11.125	16%
50-59 tahun	7.925	12%
60-69 tahun	3.816	6%
70-75+ tahun	1.243	2%
Total	67.858	100%

Sumber: Badan Pusat Statistika



Gambar 4. 2 Pesebaran Usia Kecamatan Benowo
Sumber: Analisis Penulis, 2024

Pada Kecamatan Benowo penduduk didominasi dengan usia 10-19 tahun yang termasuk pada usia produktif dengan presentase sebesar 17. Sedangkan penduduk dengan usia yang memiliki presentase paling rendah yaitu 2% adalah usia 70-75+ tahun.

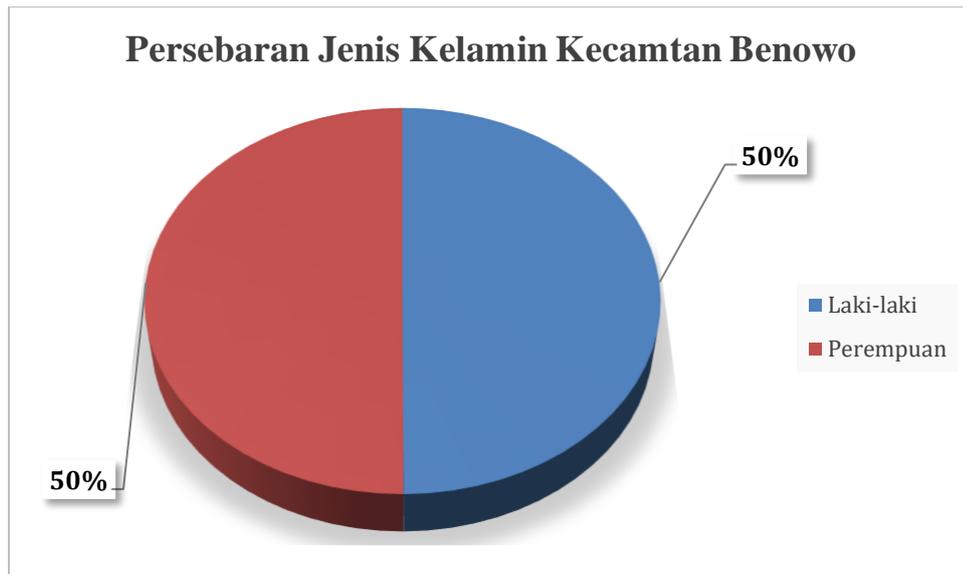
b. Jenis Kelamin

Berikut merupakan persebaran jenis kelamin di Kecamatan Benowo:

Tabel 4. 2 Persebaran Jenis Kelamin Kecamatan Benowo

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-laki	35.464	50%
Perempuan	35.569	50%
Total	71.033	100%

Sumber: Kecamatan Benowo Dalam Angka 2023



Gambar 4. 3 Persebaran Jenis Kelamin Kecamatan Benowo
Sumber: Analisis Penulis, 2024

Dapat dilihat melalui tabel diatas bahwa jenis kelamin di Kecamatan Benowo cukup seimbang, hanya saja sedikit lebih dominasi oleh perempuan yang lebih unggul sekitar 105 orang, dengan presentase persebaran di angka yang sama yaitu 50%. Serta, total sex ratio di Kecamatan Benowo sebesar 99,70.

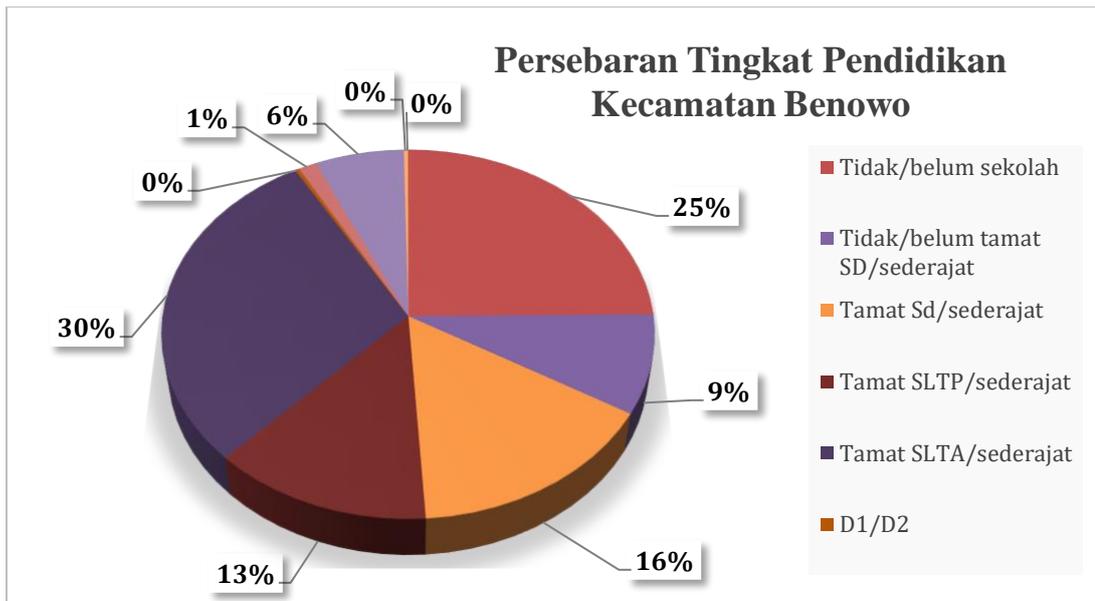
c. Pendidikan

Berikut merupakan persebaran tingkat pendidikan penduduk di Kecamatan Benowo:

Tabel 4. 3 Persebaran Tingkat Pendidikan Kecamatan Benowo

Tingkat Pendidikan	Jumlah	Presentase
Tidak/belum sekolah	17.633	25%
Tidak/belum tamat SD/ sederajat	6.161	9%
Tamat Sd/ sederajat	10.998	16%
Tamat SLTP/ sederajat	9.370	13%
Tamat SLTA/ sederajat	20.968	30%
D1/D2	212	0%
D3/ sarjana muda	919	1%
D4/S1	4.545	6%
S2	216	0%
S3	11	0%
Total	71.033	100%

Sumber: Kecamatan Benowo Dalam Angka 2023



Gambar 4. 4 Persebaran Tingkat Pendidikan Kecamatan benowo

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat pendidikan yang terdapat di Kecamatan Benowo didominasi oleh tamat SLTA/ sederajat dengan presentase sebesar 30%. Presentase terbesar kedua yaitu tidak/belum sekolah dengan nilai sebesar 25%. Pada Kecamatan Benowo terdapat masyarakat yang tingkat pendidikannya hingga S2 dan S3, namun memiliki jumlah yang sangat rendah, yaitu 216 dan 11 orang dari 70.033 penduduk.

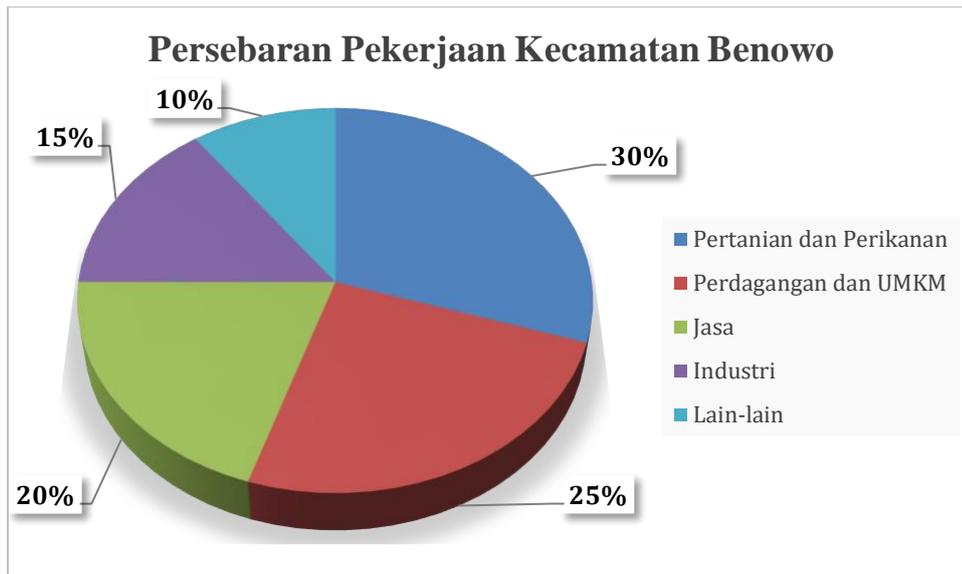
d. Pekerjaan

Berikut merupakan persebaran pekerjaan penduduk di Kecamatan Benowo:

Tabel 4. 4 Persebaran Pekerjaan Penduduk Kecamatan Benowo

Pekerjaan	Jumlah	Presentase
Pertanian dan Perikanan	3.000	30%
Perdagangan dan UMKM	2.500	25%
Jasa	2.000	20%
Industri	1.500	15%
Lain-lain	1.000	10%
Total	10.000	100%

Sumber: Kecamatan Benowo Dalam Angka 2023



Gambar 4. 5 Persebaran Pekerjaan Kecamatan Benowo
Sumber: Analisis Penulis, 2024

Dapat dilihat melalui tabel diatas bahwa jenis pekerjaan penduduk di Kecamatan Benowo didominasi oleh sektor pertanian dan perikanan dengan presentase sebesar 30%, dari hasil ini maka menunjukkan bahwa wilayah Kecamatan Benowo memiliki ketergantungan yang signifikan pada kegiatan agraris dan perikanan. Presentase terbesar kedua yaitu pada sektor perdagangan dan UMKM dengan nilai sebesar 25%, hal ini menunjukkan bahwa populasi terlibat dalam sektor perdagangan dan usaha mikro, kecil, dan menengah, mencakup penjualan barang dan jasa. Selanjutnya, pada sektor jasa dengan nilai presentase sebesar 20%, penduduk Kecamatan Benowo sebagian bekerja pada ranah pendidikan, kesehatan, dan layanan lainnya. Pada sektor industri dengan presentase sebesar 15% menunjukkan adanya kegiatan manufaktur dan produksi. Sedangkan, pekerjaan penduduk terendah memiliki presentase 10% pada sektor lain-lain yang mencakup berbagai jenis pekerjaan yang tidak termasuk dalam kategori utama.

4.3. **Histori Romokalisari Adventure Land**

Romokalisari Adventure Land adalah sebuah atraksi wisata baru di Surabaya, Jawa Timur, yang dibuka pada bulan September 2022. Atraksi ini terletak di dekat rusun Romokalisari di Kecamatan Benowo dan mencakup area seluas 76.769 m². Romokalisari Adventure Land menawarkan tujuh kegiatan berbeda, termasuk berkuda, berkendara ATV, Mini Zoo, perahu kanopi di Danau Mangrove Romokalisari, sepeda air, jetski, perahu wisata, dan Sentra Wisata Kuliner Romokalisari. Mini Zoo adalah salah satu atraksi utama, dan baru-baru ini menambahkan hewan-hewan baru. Berdasarkan situs web Pemerintah Kota Surabaya, ribuan pengunjung tercatat pada hari Minggu. Pemerintah Kota Surabaya akan menyusun paket wisata baru untuk Romokalisari, yang mencakup paket makanan dan atraksi. Paket ini masih dalam proses pengaturan, dan prosedur operasional standar untuk keamanan sedang dievaluasi. Berikut beberapa atraksi utama di romokalisari adventure land.



Gambar 4. 6 Perahu Kanopi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Perahu kanopi di Romokalisari Adventure Land menawarkan pengalaman menyusuri hutan bakau yang menarik. Pengunjung dapat menikmati keindahan alam sambil menaiki perahu kanopi di sekitar Danau Mangrove Romokalisari. tarif untuk menaiki perahu kanopi adalah Rp10.000 per orang. Dengan berbagai wahana yang ditawarkan, Romokalisari Adventure Land menjadi salah satu destinasi wisata yang diminati di Surabaya. Wahana perahu kanopi ini menambah daya tarik atraksi wisata alam di Romokalisari Adventure Land, cocok untuk pengunjung yang ingin menikmati keindahan alam dan petualangan



(a)



(b)

Gambar 4. 7 Dokumentasi Wahana Jetski

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

A. Ketersediaan Fasilitas Penunjang

Rumah makan di Romokalisari Adventure Land merupakan salah satu fasilitas yang memungkinkan pengunjung untuk menikmati berbagai pilihan makanan dan minuman. Romokalisari Adventure Land melibatkan masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) dalam pengelolaan atraksi wisata ini, termasuk dalam operasional stan makanan dan minuman. Hal ini memberikan kontribusi pada pemberdayaan ekonomi masyarakat setempat. Selain itu, di Romokalisari Adventure Land juga terdapat *tenant* penjual aneka olahan ikan, serta *foodcourt* penjual makanan dan minuman.



Gambar 4. 8 Rumah Makan di Romokalisari Adventure UMKM

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

4.4. Analisis dan Pembahasan

Penelitian ini mempunyai tiga sasaran yang pada tiap sasarannya telah dijabarkan dengan metode analisis yang akan digunakan. Sasaran pertama ialah untuk mengidentifikasi kondisi eksisting dari wilayah Romokalisari Adventure Land. Sasaran kedua menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land menggunakan analisis *Customer Satisfatcion Index*. Hasil dari sasaran satu dan dua akan digunakan untuk sasaran ketiga yaitu menyusun strategi pengembangan kawasan wisata Romokalisari Adventure Land.

4.4.1. Mengidentifikasi Kondisi Eksisting Wisata Romokalisari Adventure Land

Pengumpulan data pada sasaran ini dilakukan dengan melalui observasi lapangan dan In-Depth Interview. Wawancara In-Depth interview dilakukan pada Koordinator pengelola wisata Romokalisari Adventure Land dibawah naungan DKPP Kota Surabaya, selanjutnya dilakukan observasi langsung serta dilakukan dokumentasi hasil pengamatan langsung. Terdapat empat variabel yang digunakan untuk menilai kondisi eksisting Wisata Romokalisari Adventure Land yaitu, *Attraction, Amenities, Accessibility, dan Ancillary*. Berikut merupakan hasil dari identifikasi kondisi eksisting Wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan masing-masing variabel:

1. *Attraction*

Berdasarkan hasil wawancara, variabel *attraction* terdapat berbagai kegiatan yang dapat dinikmati pengunjung Wisata Romokalisari Adventure Land, yaitu wisata mangrove, sedangkan kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengunjung adalah wahana kano, jetski, aktivitas *feeding* di mini zoo. Selain itu juga terdapat sesuatu yang dapat dibeli oleh pengunjung, yaitu adanya *stand* wisata kuliner yang berasal dari UMKM setempat.

“...Untuk kawasan mangrovenya masih ada dan sampai sekarang juga masih ramai dikunjungi, karena kan biasanya orang-orang berfoto disitu, mungkin kurangnya karena areanya sedikit lembab jadi terkesan kurang dirawat padahal mangrove disini juga salah satu ekosistem yang dilestarikan....”. (Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Wisata Romokalisari Adventure Land, kegiatan wisata mangrove tersedia dan dilestarikan dengan baik dapat dilihat pada (**Gambar 4.8**). Objek wisata alam mangrove yang ada selalu dijaga kebersihannya dan juga rutin dilakukan monitoring oleh dinas terkait, sehingga mangrove dapat *sustain* menjadi kegiatan wisata alam.



Gambar 4.9 Objek Wisata Alam Mangrove

Sumber: Observasi Penulis, 2024

“...Kalau atraksi yang ada disini ya wahana-wahana, seperti ini contohnya wahana perahu wisata, wahana jetski, wahana-wahana yang ada disini, ATV, kano, ada berkuda...”. (Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, wahana-wahana yang terdapat di Wisata Romokalisari Adventure Land seperti kano, jetski, ATV, berkuda, hingga aktivitas *feeding* di *mini zoo* ada dan dilestarikan dengan baik. Wahana air seperti jetski dan kano juga dilengkapi dengan atribut keselamatan yang memadai sehingga dapat dipastikan aman bagi pengunjung dapat dilihat pada (**Gambar 4.9**). Selain itu, kebersihan di area wahana yang ada juga selalu dijaga dengan baik agar dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung.



Gambar 4. 10 Wahana Kano, Jetski, ATV, Berkuda, dan Mini Zoo
Sumber: Observasi Penulis, 2024

“...Kalau itu sudah ada mas, lumayan banyak juga soalnya mayoritas memang kita manfaatkan UMKM sekitar supaya kegiatan ekonomi di sekitar arl ini jalan juga kan mas...”. (Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pengunjung dapat membeli makanan di Wisata Romokalisari Adventure Land karena terdapat area wisata kuliner dapat dilihat pada (**Gambar 4.10**) yang telah beroperasi yaitu dengan memanfaatkan berbagai UMKM yang tersedia agar dapat meningkatkan perekonomian masyarakat sekitarnya.



Gambar 4. 11 Wisata Kuliner

Sumber: Observasi Penulis, 2024

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, Wisata Romokalisari Adventure Land menawarkan berbagai kegiatan dan atraksi yang dapat dinikmati pengunjung. Beberapa kegiatan utama yang tersedia meliputi:

1. Wisata Mangrove:

- Pengunjung dapat menikmati keindahan alam mangrove yang dilestarikan dengan baik. Kawasan ini tetap ramai dikunjungi, terutama untuk kegiatan berfoto, meskipun terdapat tantangan berupa area yang sedikit lembab. Kebersihan dan pelestarian mangrove dijaga melalui monitoring rutin oleh dinas terkait.

2. Wahana Rekreasi:

- Tersedia berbagai wahana seperti kano, jetski, ATV, berkuda, dan mini zoo. Aktivitas feeding di mini zoo juga merupakan salah satu daya tarik. Semua wahana ini dilestarikan dan dirawat dengan baik, serta dilengkapi dengan atribut keselamatan yang memadai untuk memastikan keamanan dan kenyamanan pengunjung.
- Kebersihan di area wahana dijaga dengan baik, yang meningkatkan pengalaman pengunjung.

3. Wisata Kuliner:

- Pengunjung dapat membeli makanan di area wisata kuliner yang dikelola oleh UMKM setempat. Hal ini tidak hanya menambah variasi kegiatan yang bisa dinikmati oleh pengunjung, tetapi juga membantu meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa Wisata Romokalisari Adventure Land menawarkan berbagai pengalaman yang menarik dan memadai bagi pengunjung. Wisata mangrove memberikan kesempatan untuk menikmati keindahan alam yang terjaga dengan baik, meskipun terdapat tantangan berupa area lembab. Beragam wahana rekreasi tersedia dengan perawatan dan atribut keselamatan yang baik, serta kebersihan yang terjaga. Wisata kuliner yang dikelola oleh UMKM setempat menambah variasi kegiatan bagi pengunjung dan mendukung perekonomian lokal. Secara keseluruhan, fasilitas yang ada di Romokalisari Adventure Land dirawat dengan baik, sehingga meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengunjung.

2. Amenities

Berdasarkan variabel *amenities* juga terdapat fasilitas penunjang atau sarana yang berguna untuk menunjang aktivitas dan kenyamanan para pengunjung di Wisata Romokalisari Adventure Land yaitu seperti fasilitas umum yaitu, restoran/warung, toilet umum, tempat parkir, sarana ibadah, dan pusat informasi.

“...Untuk fasilitas penunjang mungkin bisa dilihat sendiri sudah ada semua cuman ya kondisinya mungkin berbeda karena tergantung pihak pengelola sama dinas terkait yang bekerja sama ya mas.. sebetulnya ini kan baru (2 tahun) dan itu kan sebetulnya awal kita mendirikan ini apalagi yang mengelola ini sekarang kan DKPP (Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian) yang mana riwayat pendirian DKPP itu... awalnya terdiri dari beberapa bidang, bidang pertanian, bidang perikanan, bidang

peternakan, bidang ketahanan pangan...”.(Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, keberadaan restoran atau warung di Wisata Romokalisari Adventure Land sudah cukup banyak dan juga terdapat pujasera yang berasal dari UMKM setempat dapat dilihat pada **(Gambar 4.11)**.



Gambar 4. 12 Retoran atau Warung
Sumber: Observasi Penulis, 2024

Kemudian untuk fasilitas umum seperti toilet terhitung banyak dan sudah cukup tersebar di seluruh area di Wisata Romokalisari Adventure Land dapat dilihat pada **(Gambar 4.12)**. Kondisi toilet yang ada juga sudah cukup baik dan bersih, sehingga dapat digunakan dengan nyaman oleh para pengunjung.



Gambar 4. 13 Fasilitas Umum Toilet

Sumber: Observasi Penulis, 2024

Untuk tempat parkir di Wisata Romokalisari Adventure Land terhitung luas dan dapat menampung banyak kendaraan mulai kendaraan kecil, sedang, dan besar dapat dilihat pada (**Gambar 4.13**). Kapasitas parkir yang disediakan oleh pengelola sudah memadai untuk digunakan memarkir kendaraan bermotor, mobil, hingga bus.



Gambar 4. 14 Kapasitas Parkir
Sumber: Observasi Penulis, 2024

Keberadaan fasilitas umum seperti mushola di Wisata Romokalisari Adventure Land terhitung cukup, karena hanya terdapat satu mushola di area wisata dapat dilihat pada (**Gambar 4.13**). Namun, kondisi mushola yang ada sudah cukup baik karena tempat yang ada cukup luas dan bersih.



Gambar 4. 15 Fasilitas Umum Musholla

Sumber: Observasi Penulis, 2024

Untuk fasilitas penunjang seperti pusat informasi di Wisata Romokalisari Adventure Land juga terhitung cukup karena hanya terdapat satu pusat informasi di area wisata dapat dilihat pada (**Gambar 4.14**). Kondisi pusat informasi yang ada telah memadai dan juga dilengkapi dengan informasi yang jelas untuk membantu para pengunjung maupun wisatawan.



Gambar 4. 16 Pusat Informasi

Sumber: Observasi Penulis, 2024

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Wisata Romokalisari Adventure Land telah menyediakan berbagai fasilitas penunjang (*amenities*) yang mendukung aktivitas dan kenyamanan pengunjung. Beberapa fasilitas utama yang tersedia meliputi:

1. **Restoran/Warung:**
 - Terdapat cukup banyak restoran dan warung, termasuk pujasera yang dikelola oleh UMKM setempat, yang menyediakan berbagai pilihan makanan dan minuman bagi pengunjung.
2. **Toilet Umum:**
 - Fasilitas toilet umum tersebar di seluruh area wisata dan jumlahnya memadai. Kondisi toilet yang bersih dan terawat dengan baik memastikan kenyamanan pengunjung.
3. **Tempat Parkir:**
 - Area parkir di Wisata Romokalisari Adventure Land cukup luas dan mampu menampung berbagai jenis kendaraan, mulai dari kendaraan kecil, mobil pribadi, hingga bus. Kapasitas parkir yang memadai ini memudahkan pengunjung dalam memarkir kendaraannya.
4. **Sarana Ibadah (Mushola):**
 - Terdapat satu mushola di area wisata yang cukup luas dan bersih, sehingga dapat digunakan dengan nyaman oleh pengunjung yang ingin beribadah.
5. **Pusat Informasi:**
 - Pusat informasi tersedia untuk membantu pengunjung dengan berbagai informasi yang dibutuhkan. Meskipun hanya terdapat satu pusat informasi, fasilitas ini sudah memadai dan dilengkapi dengan informasi yang jelas.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa Wisata Romokalisari Adventure Land memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kenyamanan dan kebutuhan pengunjung. Tersedia berbagai restoran dan warung yang dikelola oleh UMKM setempat, toilet umum yang bersih dan terawat, serta area parkir yang luas dan memadai. Sarana ibadah berupa mushola juga tersedia dan terawat dengan baik. Selain itu, pusat informasi yang ada meskipun hanya satu, sudah memadai untuk membantu pengunjung dengan berbagai informasi yang diperlukan.

3. *Accessibility*

Berdasarkan variabel *accessibility* terdapat dua variabel yang perlu diperhatikan, yaitu kondisi jalan menuju lokasi wisata dan akses informasi (*sign*). variabel *accessibility* merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan karena berguna untuk memudahkan para pengunjung sampai di lokasi wisata Romokalisari Adventure Land.

“...Kalau saya lihat sudah, karena kalau misalnya dari kota Surabaya kita tinggal mengakses tol tujuan Romo Kalisari, di Romokalisari kita turun udah jalan bagus semua dan malah waktu masuk sini udah paving semua...”. (Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, kondisi jalan menuju lokasi wisata Romokalisari Adventure Land dapat dinilai baik, yaitu dalam artian tidak berlubang ataupun retak. Kondisi jalan di area wisata sudah cukup memadai dan

berpaving (**Gambar 4.16**), hanya saja kadang masih terdapat genangan di beberapa lokasi saat hujan deras.



Gambar 4. 17 Kondisi Jalan

Sumber: Observasi Penulis, 2024

“...Untuk informasi sudah ada, namun jika dinilai memadai atau tidak itu menurut saya relatif ya, tapi kalau misalnya seperti keluar tol kalau misalnya kita masuk tol kita tau tujuannya kemana, ke Romokalisari, kalau misal ke Romokalisari keluar tol itu petunjuk mengarah kemari ya sudah cukup jelas. Apalagi kalau sekarang banyak fasilitas-fasilitas misalnya google map atau waze kan pasti nyampe...”. (Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, akses informasi atau *sign* di kawasan Romokalisari Adventure Land terhitung banyak dapat dilihat pada (**Gambar 4.16**). Di area wisata sudah tersebar penanda (*sign*) mulai dari pintu masuk, objek wisata, penanda bahaya, dll sehingga akan memudahkan pengunjung saat berjalan-jalan di area wisata Romokalisari Adventure Land.



Gambar 4. 18 Akses Informasi

Sumber: Observasi Penulis, 2024

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, variabel aksesibilitas di Wisata Romokalisari Adventure Land mencakup dua aspek penting: kondisi jalan menuju lokasi wisata dan akses informasi (sign). Kedua aspek ini sangat penting untuk memudahkan pengunjung mencapai dan menikmati area wisata. Berikut adalah ringkasan dari temuan:

1. Kondisi Jalan:

- Jalan menuju Wisata Romokalisari Adventure Land dalam kondisi baik, tidak berlubang atau retak. Jalan di area wisata sudah dipaving, memberikan akses yang mudah dan nyaman bagi kendaraan.
- Meskipun jalan umumnya dalam kondisi baik, terdapat genangan air di beberapa lokasi saat hujan deras, yang bisa menjadi perhatian untuk perbaikan lebih lanjut.

2. Akses Informasi (Signage):

- Akses informasi dan penanda di kawasan Romokalisari Adventure Land sudah cukup banyak dan tersebar di berbagai titik strategis.
- Tanda-tanda penunjuk arah dari pintu tol hingga ke lokasi wisata sangat jelas, membantu pengunjung untuk menemukan lokasi dengan mudah.
- Di dalam area wisata, terdapat berbagai penanda seperti penanda bahaya, arah ke objek wisata, dan fasilitas umum, yang memudahkan pengunjung saat berjalan-jalan dan mengeksplorasi kawasan.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa Wisata Romokalisari Adventure Land memiliki kondisi jalan yang baik dan akses informasi yang memadai. Meskipun kondisi jalan umumnya baik, adanya genangan air saat hujan deras memerlukan perhatian lebih lanjut untuk perbaikan. Akses informasi yang jelas dan tersebar dengan baik di berbagai titik strategis sangat membantu pengunjung dalam menemukan lokasi dan mengeksplorasi kawasan wisata.

4. Ancillary

Berdasarkan variabel *Ancillary* terdapat dua sub variabel yang perlu diperhatikan, yaitu sosial media dan website. Variabel *Ancillary* merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan karena berguna untuk memudahkan pemasaran/publikasi ke pengunjung diwisata Romokalisari Adventure Land.

“...Kalau untuk sekarang ya sosial medianya masih belum aktif itu, kalau saya bilang ya kurang update, karena kurangnya tenaga...”. (Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

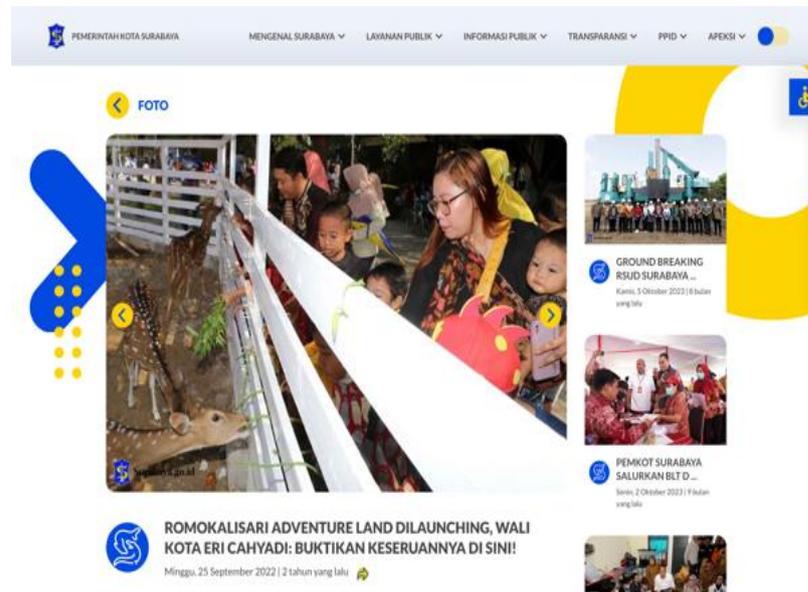
Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Romokalisari Adventure Land belum memiliki sosial media yang aktif digunakan, dapat dilihat pada (**Gambar 4.18**). Sejak diresmikan *branding* yang dilakukan hanyalah melalui akun sosial media milik dinas terkait dan Pemerintah Kota Surabaya saja.



Gambar 4. 19 Sosial Media
Sumber: Observasi Penulis, 2024

“...Website juga sama yang mengelola kan dinas jadi mulai ngambil gambar sampai semuanya ya dia yang nangani. Itu kekurangannya, karena memang saya lihat sekarang masih belum ada perekrutan ASN / P3K. Kemarin terakhir ada P3K itu cuma berapa orang yang diambil, dari semua bidang. Padahal kan dibutuhkan banyak...”.(Koordinator RAL DKPP, kutipan wawancara, 19 Juni 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Romokalisari Adventure Land juga belum memiliki website yang aktif digunakan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya tenaga kerja yang bekerja dalam bidang tersebut.



Gambar 4. 20 Website
Sumber: Observasi Penulis, 2024

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa fasilitas tambahan (*ancillary*) di Wisata Romokalisari Adventure Land, khususnya terkait dengan kehadiran dan aktivitas sosial media serta website, masih kurang optimal. Temuan utamanya adalah sebagai berikut:

1. Sosial Media:

- Wisata Romokalisari Adventure Land belum memiliki akun sosial media yang aktif dan terupdate secara rutin. Saat ini, branding dan promosi melalui sosial media hanya dilakukan melalui akun-akun dinas terkait dan Pemerintah Kota Surabaya.
- Kurangnya aktivitas di sosial media disebabkan oleh keterbatasan tenaga kerja yang dapat menangani pengelolaan konten dan interaksi di platform tersebut.

2. Website:

- Romokalisari Adventure Land juga belum memiliki website yang aktif digunakan untuk tujuan promosi atau informasi bagi pengunjung.
- Pengelolaan website saat ini dilakukan oleh dinas terkait, yang menghadapi tantangan serupa dengan sosial media, yaitu kekurangan tenaga kerja yang memadai untuk mengelola konten dan update website secara rutin.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa Wisata Romokalisari Adventure Land menghadapi kendala dalam hal promosi dan penyampaian informasi melalui media digital, baik sosial media maupun website.

Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya tenaga kerja yang dapat secara efektif mengelola dan memperbarui konten di kedua platform tersebut. Akibatnya, upaya branding dan promosi lebih banyak bergantung pada akun-akun dinas terkait dan Pemerintah Kota Surabaya.

4.4.1. Menilai Tingkat Kepuasan Pengunjung terhadap Wisata Romokalisari Adventure Land

Hasil analisis sasaran kedua berupa variabel yang menilai kepuasan pengunjung yang akan digunakan sebagai perumusan strategi pada sasaran ketiga. Variabel tersebut selanjutnya akan dinilai kepentingan serta kinerjanya oleh pengunjung. Pengambilan data dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner daring kepada pengunjung wisata Romokalisari Adventure Land. Metode analisis *Customer Satisfaction Index* digunakan untuk menilai kepuasan pengunjung Romokalisari Adventure Land. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner akan didapatkan data mengenai tingkat harapan dan kinerja dari variabel yang telah ditetapkan. Data tersebut akan melalui uji validitas dan reliabilitas menggunakan software SPSS dan Microsoft Excel.

4.4.1.1. Profil Responden

Survei Utama (*Main Survey*)

Kuesioner survei utama disebarakan secara online dan offline dengan responden secara random sebanyak 114 orang dengan angka minimal jumlah sampel yaitu 100 orang. Penyebaran kuesioner dilakukan kurang lebih selama satu bulan 13 Mei – 12 juni 2024. Penyebaran kuesioner secara offline dengan langsung mengunjungi Romokalisari Adventure Land, sedangkan penyebaran kuesioner yang secara online dilakukan menggunakan platform *google form* yang kemudian disebarakan melalui media sosial. Berikut ini merupakan komposisi penyebaran kuesioner yang dilakukan secara *online* dan *offline*:

Tabel 4. 5 Presentasi Penyebaran Kuesioner Online dan Offline

Cara Penyebaran Kuesioner	Jumlah Responden	Presentase
Offline	20	18%
Online	94	82%
Jumlah	114	100%

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Tabel di atas menunjukkan presentase penyebaran kuesioner secara online sebanyak 94 orang atau sebesar 82%, sedangkan untuk penyebaran kuesioner secara *offline* sebanyak 20 orang atau sebesar 18%.

Jenis Kelamin Pengunjung

Pengunjung kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berasal dari gender yang berbeda. Untuk itu, perlu dilakukan pengelompokan sesuai dengan jenis kelamin

pengunjung. Berdasarkan hasil analisis terhadap keseluruhan responden, diketahui bahwa dari keseluruhan 114 responden, terdapat 69 pengunjung perempuan dan 45 pengunjung laki-laki, dengan presentase sebaran jenis kelamin yaitu 61% Perempuan dan 39% laki-laki.



Gambar 4. 21 Sebaran Jenis Kelamin Pengunjung Romokalisari Adventure Land
Sumber: Hasil Kuisisioner Penulis, 2024

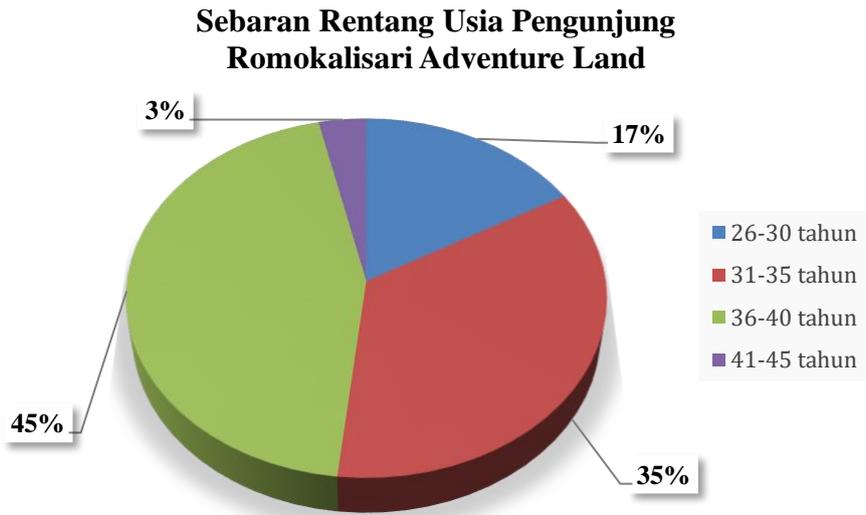
Usia Pengunjung

Pengunjung kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berasal dari berbagai kalangan usia yang berbeda. Untuk itu, perlu dilakukan pengelompokan sesuai rentang usia. Berdasarkan hasil analisis terhadap keseluruhan responden dapat diketahui bahwa dari keseluruhan 114 responden, pengunjung didominasi oleh usia 36-40 tahun, yakni 51 pengunjung. Berikut tabel sebaran usia pengunjung berdasarkan rentang usia:

Tabel 4. 6 Usia Pengunjung Wisata Romokalisari Adventure Land

No	Rentang Usia	Jumlah Responden	Persentase
1.	26-30tahun	19 orang	17%
2.	31-35 tahun	40 orang	35%
3.	36-40 tahun	51 orang	45%
4.	41-45 tahun	4 orang	3%
Total		114 orang	100%

Sumber: Hasil Kuisisioner Penulis, 2024



Gambar 4. 22 Sebaran Rentang Usia Pengunjung Romokalisari Adventure Land
Sumber: Hasil Kuisisioner Penulis, 2024

Frekuensi Kunjungan

Pengunjung kawasan wisata Romokalisari Adventure Land memiliki frekuensi kunjungan yang berbeda. Untuk itu, perlu dilakukan pengelompokan sesuai dengan jumlah kunjungan pengunjung. Berdasarkan hasil analisis terhadap keseluruhan responden dapat diketahui bahwa dari keseluruhan 114 responden, mayoritas pengunjung memiliki frekuensi kunjungan ke Romokalisari Adventure Land sebanyak 1-2 kali. Berikut tabel frekuensi kunjungan dari responden:

Tabel 4. 7 Frekuensi Kunjungan Wisata Romokalisari Adventure Land

No	Frekuensi Kunjungan	Jumlah Responden	Persentase
1.	1-2 kali	51 orang	45%
2.	3-4 kali	45 orang	39%
3.	5-6 kali	18 orang	16%
Total		114 orang	100%

Sumber: Hasil Kuisisioner Penulis, 2024



Gambar 4. 23 Sebaran Frekuensi Kunjungan Romokalisari Adventure Land

Sumber: Hasil Kuisisioner Penulis, 2024

4.4.1.2. Uji Kualitas Data

Sebelum melakukan analisis, perlu dilakukan pengujian kualitas data terhadap instrument penelitian pada survei utama (main survey). Uji kualitas data ini melalui 2 tahap, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas

Uji Validitas

Pengujian pertama instrumen penelitian pada survei utama adalah melakukan uji validitas untuk mengidentifikasi *valid* atau tidaknya suatu instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Pengujian validitas dapat dilakukan menggunakan *software* SPSS. Tingkat validitas pada pernyataan kuesioner penelitian ini dapat diukur dengan mengidentifikasi nilai *r* hitung (koefisien korelasi) dan nilai *r* tabel (koefisien signifikan). Hal ini bisa diidentifikasi dengan membandingkan nilai *r* hitung dengan nilai *r* tabel (koefisien signifikan). Hal ini bisa diidentifikasi dengan membandingkan nilai *r* hitung dengan nilai *r* tabelnya dimana $df = N - 2$ dengan signifikansi 5%, maka didapatkan $df = 123 - 2 = 121$ dengan sig 5% menunjukkan nilai *r* tabel sebesar

Berdasarkan uji validitas variabel kinerja, seluruh variabel dinyatakan valid. Validitas tertinggi adalah sub variabel **Tempat Parkir** dengan nilai 0,512 sementara terendah adalah sub variabel **Kualitas Wisata Alam** dengan nilai 0,198. Hasil uji validitas pertanyaan kinerja variabel dapat dilihat pada **Tabel 4.5**

Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Variabel Kenyataan

Sub Variabel	r tabel	r hitung	Hasil
Restoran atau warung	0,152	0,376	Valid
Toilet umum	0,152	0,434	Valid
Tempat Parkir	0,152	0,512	Valid
Sarana Ibadah	0,152	0,433	Valid
Pusat Informasi	0,152	0,373	Valid
Kondisi Jalan Menuju Objek	0,152	0,240	Valid
Akses Informasi	0,152	0,330	Valid

Sub Variabel	r tabel	r hitung	Hasil
Sosial media	0,152	0,314	Valid
Website	0,152	0,300	Valid
Brosur/leaflet	0,152	0,248	Valid
Kualitas wisata alam	0,152	0,198	Valid
Kualitas wisata buatan	0,152	0,183	Valid
Kualitas Fasilitas Utama, Pendukung, Penunjang	0,152	0,507	Valid
Keamanan	0,152	0,485	Valid
Kebersihan	0,152	0,470	Valid
Kemudahan (aksesibilitas)	0,152	0,428	Valid
Keramahan dan responsivitas staf	0,152	0,392	Valid
Ketersediaan panduan dan tur	0,152	0,280	Valid
Biaya tiket masuk	0,152	0,401	Valid
Biaya transportasi local	0,152	0,457	Valid
Biaya aktivitas tambahan	0,152	0,462	Valid

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Uji Validitas Variabel Harapan

Tabel 4. 9 Uji Validitas Harapan

Sub Variabel	r tabel	r hitung	Hasil
Restoran atau warung	0,152	0,436	Valid
Toilet umum	0,152	0,400	Valid
Tempat Parkir	0,152	0,469	Valid
Sarana Ibadah	0,152	0,384	Valid
Pusat Informasi	0,152	0,450	Valid
Kondisi Jalan Menuju Objek	0,152	0,272	Valid
Akses Informasi	0,152	0,521	Valid
Sosial media	0,152	0,414	Valid
Website	0,152	0,314	Valid
Brosur/leaflet	0,152	0,417	Valid
Kualitas wisata alam	0,152	0,417	Valid
Kualitas wisata buatan	0,152	0,404	Valid
Kualitas Fasilitas Utama, Pendukung, Penunjang	0,152	0,533	Valid
Keamanan	0,152	0,431	Valid
Kebersihan	0,152	0,340	Valid
Kemudahan (aksesibilitas)	0,152	0,311	Valid
Keramahan dan responsivitas staf	0,152	0,396	Valid

Sub Variabel	r tabel	r hitung	Hasil
Ketersediaan panduan dan tur	0,152	0,350	Valid
Biaya tiket masuk	0,152	0,448	Valid
Biaya transportasi local	0,152	0,296	Valid
Biaya aktivitas tambahan	0,152	0,189	Valid

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Berdasarkan uji validitas variabel kepentingan seluruh variable dinyatakan valid. Validitas tertinggi adalah sub variabel **Kualitas Fasilitas Utama, Pendukung, Penunjang** dengan nilai 0,533 sementara terendah adalah sub variabel **Biaya aktivitas tambahan** dengan nilai 0,189. Hasil uji validitas pertanyaan kinerja variabel dapat dilihat pada **Tabel 4.6**

Uji Reliabilitas

Pengujian kualitas data selanjutnya pada survei utama adalah melakukan uji realibilitas untuk mengetahui instrument yang digunakan pada penelitian ini memiliki data yang reliabel. Dalam pengujiannya, penelitian ini menggunakan *cronbach's alpha (a)* dimana jika $a > 0,6$ maka dapat diartikan bahwa kuesioner pada penelitian ini sudah konsisten dan reliabel. Berikut ini adalah hasil uji reliabel dengan menggunakan software SPSS.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas Kinerja

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	114	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	114	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.692	21

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas Kinerja

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	114	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	114	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.692	21

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* untuk semua variabel yang pada survei pendahuluan ini bernilai >0,6 yaitu sebesar 0.692 sehingga item-item yang ada pada setiap variabel pada penelitian ini dianggap layak digunakan sebagai alat ukur karena terbukti memiliki data yang reliabel.

Analisis Customer Satisfaction Index

Setelah proses uji validitas dan uji reliabilitas, dilakukan analisis *Customer Satisfaction Index*. Tahapan ini mengukur tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land. Hasil perhitungan dapat dilihat pada table berikut

Tabel 4. 12 Hasil Analisis Customer Satisfaction Index

Sub-Variabel	MIS	MSS	WF	WS
Restoran atau warung	3,90	4,11	4,67	19,19
Toilet umum	3,95	4,02	4,73	18,99
Tempat Parkir	3,96	4,01	4,75	19,03
Sarana Ibadah	4,01	4,09	4,80	19,62
Pusat Informasi	4,07	4,07	4,87	19,83
Kondisi Jalan Menuju Objek	3,91	4,00	4,68	18,74
Akses Informasi	4,11	3,89	4,91	19,10
Sosial media	3,83	4,07	4,59	18,68
Website	3,91	3,89	4,68	18,24
Brosur/leaflet	3,86	3,83	4,62	17,71
Kualitas wisata alam	3,86	3,91	4,62	18,08
Kualitas wisata buatan	4,00	3,94	4,79	18,90
Kualitas Fasilitas Utama, Pendukung, Penunjang	4,00	4,09	4,79	19,58
Keamanan	4,02	4,08	4,81	19,62
Kebersihan	4,07	4,02	4,87	19,58
Kemudahan (aksesibilitas)	4,04	4,12	4,84	19,96

Keramahan dan responsivitas staf	4,11	4,14	4,91	20,35
Ketersediaan panduan dan tur	4,02	4,03	4,81	19,37
Biaya tiket masuk	3,95	4,04	4,73	19,11
Biaya transportasi local	3,90	4,10	4,67	19,14
Biaya aktivitas tambahan	4,04	3,94	4,84	19,07
	©= 83,53	©= 84,38	©= 401,86	
CSI	80,37%			

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Berdasarkan Total nilai MIS sebesar 36,41 didapatkan dari penjumlahan seluruh nilai MIS tiap sub variabel. WF yaitu bobot dari presentase MIS setiap sub variabel dari total nilai MIS seluruh sub variabel. Total WS didapatkan dari total perkalian antara WF dengan MSS tiap sub variabel. Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan, didapatkan nilai *Customer Satisfaction Index* wisata Romokalisari Adventure Land sebesar **80,37%**. Nilai tersebut menunjukkan pengunjung romokalisari adventure land memiliki tingkat kepuasan **Baik (Good)**.

Menurut Kotler dan Keller (2016), Customer Satisfaction Index (CSI) dapat menggunakan saran pengunjung sebagai bahan inputan analisis untuk meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan secara keseluruhan. Hal ini juga didukung oleh penelitian Parasuraman, Zeithaml, dan Berry (1988) yang menunjukkan bahwa umpan balik pelanggan merupakan elemen penting dalam mengukur dan meningkatkan kualitas layanan. Fornell et al. (1996) juga menyatakan bahwa ACSI mengintegrasikan survei dan saran pelanggan untuk menganalisis kepuasan dan kinerja layanan. Berikut untuk saran dari hasil kuesioner *customer satisfaction index* dan interpretasi dari saran tersebut

Tabel 4. 13 Tabel Saran pengunjung dari kuesioner CSI

Sub Variabel	Saran Pengunjung (Sasaran 2)	Interpretasi
Restoran / Warung (P1)	(R46) Muhammaad Fuadi Pradana: “Menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dalam proses pelayanan dan pengelolaan restoran dan memelihara kebersihan tempat.”	R46 Menyebutkan untuk menggunakan teknologi dan memelihara kebersihan tempat makan
Toilet Umum (P2)	(R36) Tutry Fenia Sastra: “Pastikan fasilitas toilet mudah diakses dari area utama Romokalisari Adventure Land.”	R36 Menyebutkan mengenai aksesibilitas fasilitas toilet, termasuk petunjuk yang jelas dan lokasi strategis agar mudah ditemukan oleh pengunjung.

Tempat Parkir (P3)	(R53) Puspina Sari Fatimah: “Mengatur sistem parkir yang efisien akan menghindari kekacauan dan kemacetan.”	R53 Menyebutkan pentingnya sistem parkir yang terorganisir untuk mengurangi kemacetan dan memastikan kenyamanan pengunjung.
Sarana Ibadah (P4)	(R21) Nur Ramadhani Meliana: “Memastikan kebersihan dan ketersediaan fasilitas seperti musholla atau tempat ibadah lainnya.”	R21, Menyebutkan pentingnya kebersihan dan ketersediaan fasilitas ibadah untuk memenuhi kebutuhan spiritual pengunjung.
Pusat Informasi (P5)	(R31) Muhamad Dzul Fahmi: “Buat panduan audio atau tur virtual yang dapat diakses dari pusat informasi.”	R31 Menyebutkan pentingnya panduan audio atau tur virtual untuk memberikan pengalaman interaktif dan informatif kepada pengunjung.
Kondisi Jalan (P6)	(R44) Muhammad Alhadad: “Tambahkan petunjuk arah tambahan di sekitar area parkir untuk membantu pengunjung menemukan pintu masuk utama.”	R44 Menyebutkan pentingnya petunjuk arah tambahan untuk membantu pengunjung menavigasi area parkir dan menemukan pintu masuk utama dengan mudah.
Akses Informasi (P7)	(R57) Ulfa Choiratul Laily: ”Sediakan informasi praktis seperti jam buka, harga tiket, dan petunjuk arah.” (R67) Virgianni Ramanda Juliavisa: “Promosikan kegiatan atau atraksi yang sedang populer atau baru diluncurkan.”	R57,R67: Menyebutkan pentingnya penyediaan informasi yang lengkap dan mudah diakses serta promosi kegiatan atau atraksi yang sedang populer untuk meningkatkan minat pengunjung.
Media Sosial (P8)	(R63) Puput Gede Lestari: “Tampilkan testimoni dari pelanggan yang kembali berkunjung.”	(R63) Menyebutkan pentingnya testimoni pelanggan untuk meningkatkan kepercayaan dan ketertarikan pengunjung potensial.
Website (P9)	(R81) Lucky Nathaniela DewiL “Tampilkan jadwal pertunjukan atau aktivitas yang berlangsung setiap harinya.”	(R81) Menyebutkan pentingnya menampilkan jadwal aktivitas harian di website resmi untuk membantu pengunjung merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik.
Brosur (P10)	(R77) Rizkiati AL: “Sediakan informasi tentang layanan petunjuk jalan atau bantuan navigasi untuk pengunjung.”	(R77) Menyebutkan pentingnya brosur yang berisi informasi navigasi dan petunjuk jalan untuk membantu pengunjung dalam menavigasi area wisata dengan lebih efisien.

Kualitas Wisata Alam Hutan (P11)	(R66) Puput Meliana Sari: “Sediakan program pendidikan lingkungan bagi pelajar untuk mengunjungi hutan mangrove.”	(R66) Menyebutkan pentingnya program pendidikan lingkungan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pelajar mengenai pentingnya pelestarian lingkungan.
Kualitas Wisata Buatan (P12)	(R3) Qurrotul azmiyah: “Tawarkan tur panduan untuk memberikan pengetahuan tentang ekosistem mangrove.” (R12) Zerlinda Anita Saraswati: “Gunakan alat pelindung lingkungan seperti pelampung untuk mencegah tumpahan bahan bakar.” (R22) Rahayu Widyaningsih: “Sediakan program pendidikan tentang perilaku etis terhadap hewan kepada pengunjung.” (R79) KAHFI SHALAHUDDIN: “Sediakan area bermain musik dengan instrumen ramah anak.”	R3,R12,R22,R79 Menyebutkan pentingnya tur panduan, alat pelindung lingkungan, program pendidikan etika terhadap hewan, dan area bermain musik untuk meningkatkan pengalaman dan kesadaran pengunjung.
Keamanan (P13)	(R67) Tuty Prihati: “Tinjau kebutuhan dan aksesibilitas fasilitas keamanan.”	(R67) Menyebutkan pentingnya peninjauan dan peningkatan fasilitas keamanan untuk memastikan keselamatan pengunjung selama berada di area wisata.
Kebersihan (P14)	(R108) Rahayu Sartika: ” Sediakan fasilitas cuci tangan yang memadai.”	(R108) Menyebutkan pentingnya fasilitas cuci tangan yang memadai untuk menjaga kebersihan dan kesehatan pengunjung, terutama di area makan dan fasilitas umum.
Aksesibilitas menuju lokasi (P15)	(R113) Wahyu Nurfiana: “Penggunaan kode QR untuk akses informasi transportasi.”	(R113) Menyebutkan pentingnya penggunaan kode QR untuk menyediakan informasi transportasi yang memudahkan pengunjung dalam merencanakan perjalanan mereka ke lokasi wisata.
Pelayanan Petugas (P16)	(R16) Syahwinda Khairani: “Banyak yang menyebut bahwa	(R16) Menyebutkan pentingnya pelayanan yang ramah dan membantu dari petugas untuk

	petugas di tempat tersebut selalu siap membantu dengan senyum.”	meningkatkan kepuasan pengunjung dan menciptakan pengalaman positif selama kunjungan mereka.
Keramahan Pelayanan (P17)	(R41) Mahrifa Gita Aulia: “Apresiasi staf yang memberikan pelayanan ekstra untuk memastikan kenyamanan Anda.”	(R41) Menyebutkan pentingnya apresiasi terhadap staf yang memberikan pelayanan ekstra untuk memotivasi mereka terus memberikan pelayanan terbaik kepada pengunjung.
Panduan Tur (P18)	(R27) Viandika Yoga Kurniawan: “Gunakan aplikasi ponsel pintar untuk menemukan rute tur terbaik.”	(R27) Menyebutkan pentingnya aplikasi ponsel pintar yang menyediakan rute tur terbaik untuk membantu pengunjung menjelajahi area wisata dengan lebih efisien dan informatif.
Biaya Tiket Masuk (P19)	(R47) Kanty Puspita Dewi: “Bandingkan biaya tiket dengan pengalaman yang dijanjikan untuk menilai nilai sepadannya..”	R57: Menyebutkan untuj evaluasi harga tiket dengan pengalaman yang diberikan untuk memastikan bahwa pengunjung merasa mendapatkan nilai yang sepadan dengan biaya yang mereka keluarkan.
Biaya Transport (P20)	(R94) Intan Febiola Arianing: “Periksa ketersediaan transportasi umum pada hari libur atau peristiwa khusus yang dapat mempengaruhi harga tiket.”	(R94) Menyebutkan untuk memastikan ketersediaan transportasi umum pada hari-hari sibuk untuk membantu pengunjung merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik dan mengurangi biaya tambahan.
Biaya Aktivitas Tambahan (P21)	(R88) Rahayu sekar melati: : Tinjau ulang biaya tambahan untuk memastikan bahwa mereka seimbang dengan pengalaman dan fasilitas yang disediakan.”	(R88) Menyebutkan untuk meninjau kembali biaya tambahan atraksi agar sesuai dengan pengalaman yang diberikan

4.5. Merumuskan Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land

4.5.1. Strategi Pengembangan Kawasan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan kepuasan pengunjung

Strategi pengembangan pada kawasan wisata Romokalisari Adventure Land ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan inputan sasaran 1 dan sasaran, dan juga *best practice* dalam perumusan strategi pengembangan

Tabel 4. 14 Tabel Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Romokalisari Adventure Land

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
Restoran / Warung (P1)			
<p>Keberadaan restoran atau warung di Wisata Romokalisari Adventure Land sudah cukup banyak dan juga terdapat pujasera yang berasal dari UMKM setempat.</p>	<p>R46 Menyebutkan untuk menggunakan teknologi dan memelihara kebersihan tempat makan</p>	<p>Bali Safari and Marine Park</p> <ul style="list-style-type: none"> Bali Safari and Marine Park mengganti kemasan makanan dan minuman plastik dengan bahan-bahan ramah lingkungan seperti kertas daur ulang dan bioplastik. Mereka juga mengedukasi pengunjung tentang pentingnya menjaga kebersihan dan mengurangi sampah plastik melalui poster dan kampanye di seluruh area park (Bali Safari and Marine Park Official Guidelines, 2024) <p>Eco Green Park, Batu, Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> Eco Green Park telah mengimplementasikan QRIS sebagai metode pembayaran utama di seluruh fasilitas mereka. Pengunjung dapat dengan mudah membayar tiket masuk, makanan, dan aktivitas tambahan menggunakan QR code yang tersedia di berbagai titik pembayaran. (Eco Green Park Marketing Strategy Document,2024) Selain itu, mereka memberikan insentif berupa diskon atau poin reward bagi pengunjung yang menggunakan pembayaran digital, mendorong adopsi metode pembayaran ini. (Eco Green Park Official Implementation Report,2024) 	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemeliharaan fasilitas umum. Menjaga kebersihan restoran dan meminimalkan penggunaan kemasan plastik sekali pakai agar dapat mengurangi sampah. Menerapkan digitalisasi pada metode pembayaran Menawarkan metode pembayaran dengan QRIS.
Toilet Umum (P2)			

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
Kondisi toilet yang ada juga sudah cukup baik dan bersih, sehingga dapat digunakan dengan nyaman oleh para pengunjung.	R36 Menyebutkan mengenai aksesibilitas fasilitas toilet, termasuk petunjuk yang jelas dan lokasi strategis agar mudah ditemukan oleh pengunjung.	Singapore Zoo <ul style="list-style-type: none"> Singapore Zoo memiliki standar kebersihan yang tinggi dengan menyediakan sabun antibakteri, tisu toilet, dan hand dryer otomatis di semua fasilitas toilet mereka. (Singapore Zoo official website,2024) 	Melakukan pemeliharaan fasilitas umum. Menyediakan sabun, tisu, atau <i>hand dryer</i> untuk meningkatkan kualitas toilet serta memastikan saluran air bekerja dengan baik agar toilet dapat nyaman digunakan.
Tempat Parkir (P3)			
Kapasitas parkir yang disediakan oleh pengelola sudah memadai untuk digunakan memarkir kendaraan bermotor, mobil, hingga bus.	R53 Menyebutkan pentingnya sistem parkir yang terorganisir untuk mengurangi kemacetan dan memastikan kenyamanan pengunjung.	Sydney Olympic Park, Australia <ul style="list-style-type: none"> Sydney Olympic Park membagi area parkir menjadi zona berdasarkan acara dan jenis kendaraan, serta menggunakan sistem penunjuk yang memudahkan pengunjung menemukan zona yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini membantu dalam pengelolaan besar acara dan meminimalkan kemacetan. (Kelly, J., & Moore,2020) 	<ol style="list-style-type: none"> Optimasi Tata Letak <ul style="list-style-type: none"> Analisis kebutuhan Penataan ulang area parkir Pembagian zona parkir Papan penunjuk arah Sistem Pembayaran Modern <ul style="list-style-type: none"> Penerapan sistem tiket otomatis Pembayaran non-tunai
Sarana Ibadah (P4)			
Kondisi mushola yang ada sudah cukup baik karena tempat yang ada cukup luas dan bersih.	R21, Menyebutkan terkait kebersihan dan ketersediaan fasilitas ibadah untuk memenuhi kebutuhan spiritual pengunjung.	Masjid Agung Bandung, Indonesia <ul style="list-style-type: none"> Masjid Agung Bandung menyediakan sabun cuci tangan dan hand sanitizer di setiap area wudhu dengan tempat dispenser yang mudah diakses. Mereka juga melakukan pengawasan berkala untuk memastikan pasokan tetap 	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan pemeliharaan terhadap fasilitas umum Menyediakan perlengkapan beribadah di musholla (sarung, mukenah, dsb) Peningkatan Kebersihan Musholla <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembersihan musholla secara berkala

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
		tersedia dan berkualitas baik (Suryadi, A,2021).	<ul style="list-style-type: none"> • Memasang tempat sampah yang memadai • Menyediakan sabun cuci tangan dan hand sanitizer.
Pusat Informasi (P5)			
Kondisi pusat informasi yang ada telah memadai dan juga dilengkapi dengan informasi yang jelas untuk membantu para pengunjung maupun wisatawan.	R31 Menyebutkan pentingnya panduan audio atau tur virtual untuk memberikan pengalaman interaktif dan informatif kepada pengunjung.	Candi Borobudur, Magelang <ul style="list-style-type: none"> • Pengelola Candi Borobudur mengembangkan panduan audio dan tur virtual yang mencakup informasi mendalam tentang sejarah, arsitektur, dan makna budaya candi. Konten ini disajikan dalam beberapa bahasa untuk mengakomodasi pengunjung internasional (Sari, E., & Kurniawan, S, 2020) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Konten Panduan Audio dan Tur Virtual Panduan audio dan tur virtual harus mencakup semua informasi penting tentang The Adventure Land Romokalisari Surabaya, seperti wahana, fasilitas, sejarah, dan budaya lokal. 2. Penyediaan Infrastruktur dan Teknologi Sediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai untuk mendukung pemutaran panduan audio dan tur virtual. 3. Pemeliharaan dan Pengembangan Pemeliharaan rutin terhadap perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan internet untuk memastikan kelancaran operasi paduan audio dan tur virtual.
Kondisi Jalan (P6)			
Kondisi jalan di area wisata sudah cukup memadai dan berpaving, hanya saja kadang masih terdapat genangan di	R44 Menyebutkan pentingnya petunjuk arah tambahan untuk membantu pengunjung menavigasi area parkir dan menemukan pintu masuk utama dengan mudah.	Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta <ul style="list-style-type: none"> • TMII memastikan penempatan petunjuk arah di titik-titik strategis seperti persimpangan utama, pintu masuk parkir, dan dekat fasilitas umum. Mereka juga menggunakan papan petunjuk yang bersifat dua sisi untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peninjauan Kebutuhan Keamanan <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan analisis risiko • Menentukan kebutuhan personel keamanan • Menentukan kebutuhan peralatan keamanan

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	Best Practice	Strategi Pengembangan
beberapa lokasi saat hujan deras.		visibilitas yang lebih baik. (Putra, M., & Sari, R, 2020)	2. Peningkatan Aksesibilitas Fasilitas Keamanan <ul style="list-style-type: none"> • Memasang signage yang jelas • Membuat peta keamanan • Melakukan pelatihan bagi personel keamanan
Akses Informasi (P7)			
Akses informasi atau <i>sign</i> di kawasan Romokalisari Adventure Land terhitung banyak. Di area wisata sudah tersebar penanda (<i>sign</i>) mulai dari pintu masuk, objek wisata, penanda bahaya, dll	R57,R67: Menyebutkan pentingnya penyediaan informasi yang lengkap dan mudah diakses serta promosi kegiatan atau atraksi yang sedang populer untuk meningkatkan minat pengunjung.	Bali Safari & Marine Park, Gianyar <ul style="list-style-type: none"> • Bali Safari & Marine Park menyediakan fitur notifikasi dan ulasan di aplikasi mobile mereka. Pengunjung dapat menerima pemberitahuan tentang promosi dan acara penting, serta memberikan ulasan langsung melalui aplikasi (Wijaya, A., & Indah, N, 2022) Rijksmuseum, Amsterdam <ul style="list-style-type: none"> • Rijksmuseum menggunakan papan informasi interaktif di pintu masuk, dekat atraksi utama, dan area parkir. Papan ini menawarkan informasi mendalam tentang koleksi, peta museum, dan fasilitas lainnya (Peters, R., & Meijer, T, 2021) 	1. Penambahan papan informasi untuk memperluas jangkauan pengunjung Menambahkan pop-up lokasi Romokalisari Adventure Land dan penambahan informasi harga, jam operasional di pintu masuk sebagai penjelasan informasi untuk pengunjung. Dengan lokasi titik papan informasi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Exit toll Romokalisari 2. Pertigaan Romokalisari 3. Putar Balik Romokalisari 4. Jalan Raya dari Gresik Menuju jalan Romokalisari 5. 1,5 km sebelum pintu masuk Romokalisari Adventure land 2. Membuat aplikasi mobile yang user-friendly untuk informasi wisata Adanya aplikasi mobile yang user-friendly bertujuan untuk meningkatkan

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
			<p>aksesibilitas informasi wisata, memperbaiki pengalaman pengunjung, dan memperkuat promosi serta komunikasi antara pengelola wisata dan pengunjung. Dengan aplikasi mobile memuat fitur sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Informasi Atraksi: Sediakan deskripsi detail tentang atraksi yang tersedia, termasuk foto, jam buka, harga tiket, dan ulasan pengunjung. • Peta Interaktif: Integrasikan peta interaktif yang menunjukkan lokasi atraksi, fasilitas, rute, dan tempat penting lainnya di area wisata. • Jadwal Acara: Update informasi tentang acara dan kegiatan yang sedang berlangsung atau akan datang. • Pemesanan Tiket: Tambahkan fitur untuk pembelian tiket secara online agar pengunjung dapat membeli tiket dengan mudah melalui aplikasi. • Notifikasi dan Pengingat: Kirim notifikasi tentang acara penting, promosi, atau perubahan jadwal kepada pengguna. • Feedback dan Ulasan: Sediakan fitur untuk pengunjung memberikan ulasan dan feedback tentang pengalaman mereka.

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
			<p>3. Menambahkan panduan tur interaktif di lokasi-lokasi wisata. Memberikan papan informasi interaktif di lokasi-lokasi wisata bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih informatif dan menarik bagi pengunjung. Ini juga akan membantu pengunjung dalam mengakses informasi penting secara mudah dan cepat. Dengan titik penempatan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintu Masuk Papan informasi interaktif di pintu masuk menyediakan panduan umum tentang lokasi wisata, peta keseluruhan, dan informasi kontak penting. • Dekat Atraksi Utama Papan informasi di dekat atraksi utama memberikan informasi detail tentang atraksi tersebut, termasuk sejarah, deskripsi, dan aktivitas yang tersedia. • Area Parkir Papan interaktif di area parkir membantu pengunjung merencanakan kunjungan mereka

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
			<p>dengan menunjukkan peta lokasi dan fasilitas yang tersedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pusat Informasi Papan informasi di pusat informasi memberikan akses cepat ke semua informasi yang mungkin diperlukan pengunjung, termasuk FAQ dan bantuan langsung melalui video call atau chat.
Media Sosial (P8)			
<p>Romokalisari Adventure Land belum memiliki sosial media yang aktif digunakan.</p>	<p>(R63) Menyebutkan pentingnya testimoni pelanggan untuk meningkatkan kepercayaan dan ketertarikan pengunjung potensial.</p>	<p>Santorini, Yunani</p> <ul style="list-style-type: none"> • Santorini Tourism Board bekerja sama dengan influencer untuk membuat konten yang menonjolkan pengalaman langsung di lokasi wisata, seperti tur pribadi, pengalaman kuliner, atau aktivitas lokal. Konten ini memberikan pandangan yang autentik dan menarik bagi audiens (Papadopoulos, A., & Vlachos, I, 2021) 	<p>1. Mengundang influencer untuk mempromosikan tempat wisata Promosi yang dilakukan yaitu dapat melalui TikTok atau Instagram sehingga dapat menarik minat masyarakat.</p>
Website (P9)			

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
<p>Romokalisari Adventure Land juga belum memiliki website yang aktif digunakan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya tenaga kerja yang bekerja dalam bidang tersebut.</p>	<p>(R81) Menyebutkan pentingnya menampilkan jadwal aktivitas harian di website resmi untuk membantu pengunjung merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik.</p>	<p>Candi Borobudur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada Candi Borobudur website dibuat dengan menyediakan konten yang kaya dan informatif sehingga mampu meningkatkan minat dan kunjungan wisatawan. <p>Taman Mini Indonesia Indah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada TMII mengimplementasikan fitur pemesanan online di website sehingga mampu meningkatkan kenyamanan dan efisiensi bagi pengunjung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Konten <ul style="list-style-type: none"> • Kalender acara • Informasi detail • Gambar dan video • Filter dan pencarian • Pembaruan terkini 2. Integrasi dengan Media Sosial <ul style="list-style-type: none"> • Tautan media sosial • Promosi di media sosial 3. Kemudahan Akses <ul style="list-style-type: none"> • Desain yang responsif • Navigasi yang jelas
Brosur (P10)			
	<p>(R77) Menyebutkan pentingnya brosur yang berisi informasi navigasi dan petunjuk jalan untuk membantu pengunjung dalam menavigasi area wisata dengan lebih efisien.</p>	<p>Universal Studios Singapore</p> <ul style="list-style-type: none"> • Universal Studios Singapore mendesain peta wisata dengan desain yang intuitif, menggunakan warna yang berbeda untuk area-area penting seperti wahana, restoran, dan fasilitas. Peta ini sering disertai dengan legend dan petunjuk visual untuk mempermudah pengunjung. (Tan, W. S., & Lee, Y. P, 2020) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyediaan Informasi Layanan <ul style="list-style-type: none"> • Peta wisata • Petunjuk arah • Informasi transportasi • Sistem navigasi • Informasi kontak
Kualitas Wisata Alam Hutan (P11)			

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
<p>Objek wisata alam mangrove yang ada selalu dijaga kebersihannya dan juga rutin dilakukan monitoring oleh dinas terkait, sehingga mangrove dapat <i>sustain</i> menjadi kegiatan wisata alam.</p>	<p>(R66) Menyebutkan pentingnya program pendidikan lingkungan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pelajar mengenai pentingnya pelestarian lingkungan.</p>	<p>Royal Botanic Gardens, Kew, Inggris</p> <ul style="list-style-type: none"> Royal Botanic Gardens, Kew bekerja sama dengan sekolah dan universitas untuk mengembangkan program yang memadukan studi botani dengan praktek lapangan. Program ini mencakup workshop, kursus, dan penelitian kolaboratif (Smith, J. D., & Thompson, L, 2020) 	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Program Edukasi <ul style="list-style-type: none"> Bekerjasama dengan institusi pendidikan Menyusun materi edukasi Pemandu wisata edukatif Kerjasama dengan Organisasi Lingkungan <ul style="list-style-type: none"> Bekerjasama dengan organisasi lingkungan Kegiatan pelestarian lingkungan Kampanye edukasi lingkungan
Kualitas Wisata Buatan (P12)			

<p>R3,R12,R22,R79 Menyebutkan pentingnya tur panduan, alat pelindung lingkungan, program pendidikan etika terhadap hewan, dan area bermain musik untuk meningkatkan pengalaman dan kesadaran pengunjung.</p>	<p>Wahana-wahana yang terdapat di Wisata Romokalisari Adventure Land seperti kano, jetski, ATV, berkuda, hingga aktivitas <i>feeding</i> di <i>mini zoo</i> ada dan dilestarikan dengan baik. Wahana air seperti jetski dan kano juga dilengkapi dengan atribut keselamatan yang memadai sehingga dapat dipastikan aman bagi pengunjung. Selain itu, kebersihan di area wahana yang ada juga selalu dijaga dengan baik agar dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung.</p>	<p>Monterey Bay Aquarium, AS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monterey Bay Aquarium menawarkan program edukasi yang melibatkan pengunjung dalam aktivitas seperti penangkapan dan pelepasan ikan serta pembelajaran tentang teknik budidaya. Mereka menggunakan model interaktif dan presentasi langsung untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung (Wilson, J. S., & Goodman, R., 2021) <p>Maui Ocean Center, Hawaii</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maui Ocean Center menyediakan papan informasi dan panduan digital tentang flora dan fauna laut yang dapat dilihat saat melakukan aktivitas di laut, termasuk jetski. Mereka juga memberikan briefing sebelum aktivitas yang mencakup informasi tentang spesies yang mungkin ditemui dan tindakan pencegahan untuk melindungi lingkungan (Evans, C., & Holt, T., 2020) <p>Gold Coast, Australia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gold Coast menyediakan briefing keselamatan sebelum aktivitas jetski, lengkap dengan papan informasi tentang peraturan keselamatan dan pengawasan ekosistem laut. Informasi ini juga tersedia dalam bentuk panduan digital yang dapat diakses melalui aplikasi seluler (Robinson, P., & Miller, R,2021) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat Budidaya Ikan: Membangun zona khusus untuk pengunjung yang ingin belajar teknik budidaya ikan dan juga memberikan program edukasi dengan adanya interaksi langsung. 2. Jetski: Menyediakan informasi tentang flora dan fauna laut yang terdapat di area perairan tempat jetski beroperasi yaitu dengan adanya papan informasi, panduan digital, dan juga pemberian briefing sebelum beraktivitas. Dengan bentuk papan informasi petunjuk evakuasi dapat dilihat melalui 3. Mini Zoo: Menyediakan jalur ramah disabilitas untuk pengunjung berkebutuhan khusus agar dapat mengakses area mini zoo, yang disertai dengan pelatihan staff, pemberian informasi dan komunikasi untuk meningkatkan layanan terhadap pengunjung. 4. Playground: Melakukan riset untuk memperbanyak opsi permainan edukatif dengan melakukan kerjasama bersama pendidik serta membuat zona khusus bagi balita agar memiliki zona bermain yang lebih aman. 5. Kano: Melengkapi informasi tentang aturan keselamatan kepada pengunjung sebelum mereka memasuki area wahana atau atraksi yaitu dengan adanya papan informasi, pemberian briefing
---	---	--	---

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
			keselamatan, serta pelatihan dan pengawasan bagi staff yang bertugas.
Keamanan (P13)			
	<p>(R67) Menyebutkan pentingnya peninjauan dan peningkatan fasilitas keamanan untuk memastikan keselamatan pengunjung selama berada di area wisata.</p>	<p>Surabaya Zoo</p> <ul style="list-style-type: none"> Surabaya Zoo menilai kebutuhan personel keamanan berdasarkan jumlah pengunjung dan karakteristik area zoo. Mereka mengimplementasikan sistem patroli yang dinamis dan penambahan personel pada jam-jam sibuk (Surabaya Zoo, 2021) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peninjauan Kebutuhan Keamanan <ul style="list-style-type: none"> Melakukan analisis risiko Menentukan kebutuhan personel keamanan Menentukan kebutuhan peralatan keamanan 2. Peningkatan Aksesibilitas Fasilitas Keamanan <ul style="list-style-type: none"> Memasang signage yang jelas Membuat peta keamanan Melakukan pelatihan bagi personel keamanan
Kebersihan (P14)			
	<p>(R108) Menyebutkan pentingnya fasilitas cuci tangan yang memadai untuk menjaga kebersihan dan kesehatan pengunjung, terutama di area makan dan fasilitas umum</p>	<p>Bandung Institute of Technology (ITB)</p> <ul style="list-style-type: none"> ITB menggunakan data pengunjung dan titik-titik padat lalu lintas di kampus untuk menentukan lokasi cuci tangan. Fokus mereka adalah area dengan banyak aktivitas seperti kafetaria, ruang kuliah, dan area istirahat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penambahan Fasilitas Cuci Tangan <ul style="list-style-type: none"> Identifikasi lokasi strategis Pasang wastafel cuci tangan yang memadai Sediakan sabun dan air bersih yang mengalir Pasang signage yang jelas 2. Pemeliharaan Fasilitas Cuci Tangan <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembersihan secara berkala Memeriksa air dan sabun
Aksesibilitas menuju lokasi (P15)			

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
	<p>(R113) Menyebutkan pentingnya penggunaan kode QR untuk menyediakan informasi transportasi yang memudahkan pengunjung dalam merencanakan perjalanan mereka ke lokasi wisata.</p>	<p>Melbourne Zoo (Australia)</p> <ul style="list-style-type: none"> Melbourne Zoo menyediakan pelatihan dan materi edukasi bagi pengunjung tentang penggunaan kode QR untuk informasi peta dan tiket. Edukasi dilakukan melalui video informatif dan bantuan langsung di lokasi (Melbourne Zoo, 2021) 	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Sistem Kode QR <ul style="list-style-type: none"> Desain kode QR yang mudah diakses Informasi yang lengkap dan akurat Integrasi dengan aplikasi peta Fitur pemesanan transportasi Promosi dan Edukasi <ul style="list-style-type: none"> Promosikan sistem kode QR Edukasikan pengunjung Bekerjasama dengan penyedia layanan transportasi Perbaiki dan Pemeliharaan Infrastruktur <ul style="list-style-type: none"> Perbaiki Jalan Rusak Menuju Romokalisari Adventure Land. Penambahan drainase (<i>box culvert</i>) sebagai upaya pencegahan genangan air menuju Romokalisari Adventure Land. Dengan perencanaan drainase pada
Pelayanan Petugas (P16)			

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
	<p>(R16)Menyebutkan pentingnya pelayanan yang ramah dan membantu dari petugas untuk meningkatkan kepuasan pengunjung dan menciptakan pengalaman positif selama kunjungan mereka.</p>	<p>Harris Hotels, Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> Harris Hotels menerapkan sistem penghargaan dengan memberikan poin kepada karyawan untuk setiap pencapaian kinerja yang baik. Poin dapat ditukar dengan hadiah atau pengalaman khusus. Ini menciptakan motivasi yang berkelanjutan dan pengakuan atas kinerja baik. (Harris Hotels.,2022) <p>Taman Wisata Candi Borobudur</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengadakan pelatihan kepada petugas, terutama dalam hal pelayanan dan penguasaan bahasa asing seperti bahasa inggris (Agustinus, G., 2016). 	<p>1. Penghargaan dan Motivasi Memberikan penghargaan dan motivasi kepada petugas atas kinerja mereka yang baik.</p> <p>2. Melakukan pelatihan hospitality bagi petugas di kawasan wisata Pelatihan diadakan untuk meningkatkan kinerja petugas dalam melayani masyarakat (wisatawan)</p>
Keramahan Pelayanan (P17)			
	<p>(R41)Menyebutkan pentingnya apresiasi terhadap staf yang memberikan pelayanan ekstra untuk memotivasi mereka terus memberikan pelayanan terbaik kepada pengunjung.</p>	<p>Ancol, Jakarta</p> <ul style="list-style-type: none"> Memberikan pelatihan intensif kepada petugas wisata dalam hal keramahan, senyum, dan sikap positif terhadap pengunjung (Sari, D. P., & Suhartanto, D., 2021) <p>Desa Wisata Penglipuran, Bali</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengintegrasikan budaya lokal dan nilai-nilai keramahan ke dalam layanan wisata untuk memberikan pengalaman otentik kepada pengunjung (Widyantara, I. P., & Suardana, I. B. R., 2020). 	<p>1. Sistem Penghargaan dan Pengakuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Program “Karyawan Terbaik” Sistem “Pelayanan Ekstra” <p>2. Pelatihan dan Pengembangan Staf</p> <ul style="list-style-type: none"> Pelatihan keramahan pelayanan Pelatihan pengembangan diri Pemberdayaan staf

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	Best Practice	Strategi Pengembangan
Panduan Tur (P18)			
	(R27) Menyebutkan pentingnya aplikasi ponsel pintar yang menyediakan rute tur terbaik untuk membantu pengunjung menjelajahi area wisata dengan lebih efisien dan informatif.	Candi Prambanan, Yogyakarta <ul style="list-style-type: none"> Melatih panduan tur secara berkala dalam keterampilan komunikasi, pengetahuan sejarah, dan keterampilan bercerita untuk memberikan pengalaman yang menarik dan informatif bagi pengunjung (Wulandari, S., & Purnomo, R., 2021). 	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan Aplikasi Panduan Tur <ul style="list-style-type: none"> Fitur peta interaktif Rute tur yang direkomendasikan Navigasi real-time Informasi wahana dan tempat menarik Fitur augmented reality (AR) Pelatihan Pemandu Tur Melakukan pelatihan secara rutin untuk pemandu tur, pelatihan yang dapat diadakan dapat berupa teknik storytelling.
Biaya Tiket Masuk (P19)			
	R57: Menyebutkan untuk evaluasi harga tiket dengan pengalaman yang diberikan untuk memastikan bahwa pengunjung merasa mendapatkan nilai yang sepadan dengan biaya yang mereka keluarkan.	Kawah Ijen, Banyuwangi <ul style="list-style-type: none"> Menawarkan paket tiket masuk yang mencakup beberapa atraksi atau layanan tambahan untuk memberikan nilai lebih bagi pengunjung (Haryanto, T., & Prasetyo, B., 2020) 	<ol style="list-style-type: none"> Memberikan harga tiket yang ekonomis dan sepadan dengan fasilitas yang diberikan. Harga tiket masuk dapat disesuaikan kembali karena masih terdapat fasilitas wisata di dalam area RAL yang harganya bervariasi. Membuat paket tiket Pembuatan paket tiket disesuaikan dengan atraksi atau layanan tambahan di wisata RAL.
Biaya Transport (P20)			
	(R94) Menyebutkan untuk memastikan ketersediaan transportasi umum pada hari-hari sibuk untuk	Candi Borobudur, Yogyakarta <ul style="list-style-type: none"> Bekerjasama dengan operator bus lokal untuk menyediakan shuttle bus dari Yogyakarta ke Borobudur telah meningkatkan aksesibilitas dan jumlah pengunjung (Widiyanti, A., & Kurniawan, 	<ol style="list-style-type: none"> Perlu adanya rute transportasi umum menuju kawasan wisata Romokalisari Adventure Land.

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
	membantu pengunjung merencanakan kunjungan mereka dengan lebih baik dan mengurangi biaya tambahan.	T., 2020)	Mengintegrasikan transportasi umum yang dikelola pemerintah Kota Surabaya seperti SuroboyoBus dan WiraWiri.
Biaya Aktivitas Tambahan (P21)			
	(R88) Menyebutkan untuk meninjau kembali biaya tambahan atraksi agar sesuai dengan pengalaman yang diberikan	Taman Wisata Alam Gunung Bromo <ul style="list-style-type: none"> Menawarkan paket aktivitas terpadu yang mencakup berbagai kegiatan dengan harga lebih ekonomis dibandingkan membeli aktivitas secara terpisah (Wicaksono, H., & ijaya, A., 2021) 	1. Melakukan evaluasi dan penyesuaian harga aktivitas tambahan agar lebih terjangkau bagi wisatawan Membuat paket bundling yang lebih ekonomis dan menarik serta menawarkan diskon untuk pelajar/grup untuk menarik minat wisatawan. Perencanaan pembuatan paket bundling dengan membuat komparasi wisata serupa yang dapat dilihat melalui Lampiran 1 . Berdasarkan studi komparasi dengan objek wisata serupa Romokalisari Adventure Land sudah cukup bersaing dan lebih rendah dibandingkan kompetitor. Namun tetap dibutuhkan strategi tambahan agar dapat menjangkau berbagai segmen pengunjung, meningkatkan jumlah kunjungan dan kepuasan pengunjung secara keseluruhan dengan paket bundling Romokalisari Adventure, serta menawarkan diskon

Kondisi Eksisting (Sasaran 1)	Saran Pengunjung Form (Sasaran 2)	<i>Best Practice</i>	Strategi Pengembangan
			<p>untuk pelajar/grup untuk menarik minat wisatawan.</p> <p>Diskon Pelajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Diskon 20% untuk semua aktivitas tambahan untuk pelajar dengan menunjukkan kartu tanda pelajar • Tujuan: Menarik kunjungan pelajar <p>Diskon Grup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Diskon 15% untuk grup yang terdiri dari 10 orang atau lebih. • Tujuan: Menarik kunjungan rombongan dan acara keluarga atau perusahaan.

Sumber: Analisis Penulis, 2024

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan serangkaian analisis yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. **Attraction, Wisata Mangrove:** Ramai dikunjungi, bersih, namun sedikit lembab. Wahana Rekreasi: Tersedia kano, jetski, ATV, berkuda, mini zoo, semuanya aman dan terawat. Wisata Kuliner: Area kuliner dikelola UMKM, meningkatkan ekonomi lokal.
2. **Amenities, Restoran/Warung:** Banyak pilihan makanan dari UMKM setempat. Toilet Umum: Bersih dan tersebar di seluruh area. Tempat Parkir: Luas, dapat menampung berbagai jenis kendaraan. Sarana Ibadah (Mushola): Satu mushola, luas dan bersih. Pusat Informasi: Memadai dengan informasi jelas.
3. **Accessibility, Kondisi Jalan:** Baik dan berpaving, ada genangan saat hujan deras. Akses Informasi (Signage): Jelas dan tersebar di titik strategis.
4. **Ancillary, Sosial Media:** Tidak aktif dan kurang terupdate. Website: Tidak aktif, kendala kekurangan tenaga kerja.
5. Hasil analisis menunjukkan nilai CSI sebesar 80,37%, yang mengindikasikan bahwa tingkat kepuasan pengunjung terhadap Wisata Romokalisari Adventure Land berada pada kategori baik.
6. Akses Informasi: Pengunjung menekankan perlunya akses yang lebih baik terhadap informasi, seperti jam operasional, harga tiket, dan petunjuk arah. Strategi untuk mengatasi ini termasuk pemasangan papan informasi dan pengembangan aplikasi seluler yang ramah pengguna. Kualitas Wisata Buatan: Meningkatkan kualitas atraksi seperti area budidaya ikan, jetski, mini zoo, playground, dan kano dengan informasi pendidikan dan keselamatan yang lebih baik dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengunjung secara signifikan. Biaya Aktivitas Tambahan: Mengevaluasi dan menyesuaikan biaya aktivitas tambahan agar sepadan dengan pengalaman dan fasilitas yang diberikan dapat membuat aktivitas ini lebih menarik bagi pengunjung.
7. Sarana Ibadah: Menjaga kebersihan dan ketersediaan fasilitas ibadah sangat penting, dengan menyediakan perlengkapan ibadah yang diperlukan dan memastikan pembersihan berkala. Pusat Informasi: Mengembangkan panduan audio dan tur virtual, serta infrastruktur dan teknologi pendukung, akan meningkatkan aksesibilitas dan kekayaan informasi pengunjung. Keamanan dan Kebersihan: Penilaian risiko secara rutin, peningkatan langkah-langkah keamanan, dan penyediaan fasilitas cuci tangan yang memadai sangat penting untuk memastikan lingkungan yang aman dan higienis.
8. Manajemen parkir yang efisien dan pemasangan rambu petunjuk yang jelas dapat mencegah kemacetan dan memudahkan navigasi pengunjung. Website dan Brosur: Memperbarui website dengan kalender acara yang terperinci, mengintegrasikannya dengan media sosial, dan menyediakan brosur komprehensif dengan peta dan bantuan navigasi akan meningkatkan perencanaan dan pengalaman pengunjung. Kualitas Wisata Alam Hutan: Mengembangkan program pendidikan tentang konservasi lingkungan dan perilaku etis terhadap hewan dapat meningkatkan nilai atraksi alami.
9. Restoran dan Fasilitas Toilet: Menjaga kebersihan, mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, dan menawarkan metode pembayaran digital di restoran, serta memastikan toilet umum yang mudah diakses dan dilengkapi dengan baik, dapat meningkatkan

pengalaman pengunjung tanpa investasi tambahan yang signifikan. Media Sosial dan Harga Tiket: Memanfaatkan influencer untuk promosi dan memastikan harga tiket mencerminkan pengalaman yang ditawarkan dapat menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan nilai yang dirasakan. Biaya Transportasi: Menyediakan rute transportasi umum ke taman, terutama selama waktu puncak, dapat mengurangi biaya transportasi bagi pengunjung dan meningkatkan aksesibilitas.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan khususnya bagi Pemerintah Kota Surabaya dalam hal ini Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian sebagai pengelola dan *stakeholder* terkait dalam upaya pengembangan wisata Romokalisari Adventure Land berdasarkan penilaian kepuasan pengunjung.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dilakukan penelitian lebih lanjut dalam menganalisis efektivitas strategi yang diterapkan untuk meningkatkan kepuasan pengunjung hingga kategori sangat baik atau 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajala, O. A. (2013). Tourism Development As A Strategy In Regional Planning. *African Research Review*, 1(3), 76–95.
- Alyani, L. (2021). Pengaruh Jumlah Kunjungan, Lama Tinggal dan Belanja Wisatawan terhadap Pendapatan Asli Daerah Sektor Pariwisata Di Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(2), 209–221. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i2.222>
- Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, (2023). Kota Surabaya Dalam Angka 2023. Surabaya: BPS Kota Surabaya. Diunduh pada Kamis, 28 September 2023. <https://surabayakota.bps.go.id/publication/2023/02/28/219438e973b16c7c80f11868/kota-surabaya-dalam-angka-2023.html>
- Charles J Goeldner, J. R. Brent Ritchie, Robert W, & McIntosh. (2000). *Tourism: Principles, Practices, Philosophies*.
- Cooper, C., Fletcher, J., Gilbert, D., Fyall, A., & Wanhill, S. (1993). *Tourism Principles & Practice*.
- Creswell, J., & Creswell, D. (2014). *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Hanafi Ahmad, A. (2022). Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan, Objek Wisata, Dan Retribusi Pariwisata Terhadap Pendapatan Asli Daerah. *Jurnal Sosial Ekonomi Bisnis*, 2(1), 50–61. <https://doi.org/10.55587/jseb.v2i1.34>
- Hartono, (2009). “ANALISA PENGARUH KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DALAM MEMBENTUK LOYALITAS PELANGGAN DI RESTORAN THE NAKED CRAB SURABAYA”, Diunduh pada Kamis, 28 September 2023.
- I Gde Pitana, & I Ketut Surya Diarta. (2009). *Pengantar ilmu pariwisata / I Gde Pitana, I Ketut Surya Diarta*.
- Jurnal Kepariwisata Indonesia. (2022). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 16, 1–92.
- Setyanto, Linggar E., et al. "PENGARUH ATRIBUT PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Survei Pembeli Apple iPhone Pada Mahasiswa/Mahasiswi S1 Fakultas Ilmu Administrasi Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Angkatan 2013/2014 Universitas Brawijaya Malang)." *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, vol. 46, no. 2, May. 2017, pp. 19-27.
- Tobing, M. (2021). Pengaruh Jumlah Obyek Wisata, Tingkat Penghunian Kamar, Dan Jumlah Kunjungan Wisatawan Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Simalungun. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 127–139. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v3i2.263>
- Tobing, M. (2021). Pengaruh Jumlah Obyek Wisata, Tingkat Penghunian Kamar, Dan Jumlah Kunjungan Wisatawan Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Simalungun. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 127–139. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v3i2.263>
- Wulandari, S., & Hadi, S. (2020). *Accessibility and Inclusivity in Museum Signage*. *Jurnal Aksesibilitas dan Desain*, 11(2), 118-133. doi:10.1016/j.jad.2020.07.009.

Suryadi, A. (2021). *Health and Hygiene Practices in Indonesian Mosques: A Study of Masjid Agung Bandung*. Indonesian Journal of Public Health, 12(2), 103-110. doi:10.1016/j.ijph.2021.01.004.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Komparasi Objek Wisata Serupa Romokalisari Adventure Land

Aktivitas/Fasilitas	Romokalisari Adventure Land	Citra Raya Banten	Bali Treetop Adventure Park
Kano (per jam)	Rp 10.000	Rp 20.000	Rp 30.000
Jetski (per 30 menit)	Rp 600.000	-	-
Mini Zoo (tiket masuk)	Rp 10.000	Rp. 15.000	Rp 25.000
Playground (tiket masuk)	Rp. 10.000	Rp. 15.000	Rp 20.000
Budidaya Ikan (tiket masuk)	Rp. 10.000	Rp.10.000	Rp.15.000

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Lampiran 2. Desain Survey

No.	Variabel	Sub- Variabel	Metode Pengumpulan Data	Sumber Data	Teknik Analisis Data	Output
1.	<i>Attraction</i>	Atraksi Khusus	Observasi dan Wawancara	Pengelola Romokalisari Adventure land,	Analisis deksriptif Kualitatif	Karakterissik Pariwisata di Romokalisari Adventure land
	<i>Amenities</i>	Restoran atau warung				
		Toilet Umum				
		Tempat Parkir				
		Sarana Ibadah				
		Pusat Informasi				
	<i>Accesibility</i>	Kondisi Jalan Menuju Objek				
		Akses Informasi				
<i>Ancillary</i>	Social Media					
		Website				

.2.	Kualitas Produk Wisata	Keberagaman atraksi wisata	Wawancara Kuesioner	Pengunjung Romokalisari Adventure Land	Kuantitatif (<i>Customer Satisfaction Index</i>)	Penilaian Kepuasan Pengunjung Romokalisari Adventure Land
		Kualitas fasilitas				
		keamanan dan kebersihan				
		Fleksibilitas				
Kualitas Pelayanan Wisata	keramahan dan responsivitas staf					
	ketersediaan panduan dan tur					
Harga	Biaya Masuk					
	Biaya Transportasi Lokal					
	Biaya Aktivitas Tambahan					

Lampiran 3. Kuisoner Masyarakat



Bapak/Ibu yang saya hormati, perkenalkan saya Muhammad Al baqibillah, mahasiswa program sarjana (S-1) Perencanaan Wilayah dan Kota ITS yang saat ini sedang melakukan penelitian yang berjudul “**Strategi pengembangan kawasan wisata baru berdasarkan kepuasan pengunjung, Studi Kasus: The Adventure Land Romokalisari Surabaya**”. Sehubungan dengan itu, saya selaku peneliti memohon bantuan kepada Bapak/Ibu untuk bersedia menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan dalam kuisoner ini berdasarkan kondisi aktual di lingkungan Bapak/Ibu. Rangkaian pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui penilaian kepuasan wisatawan di Romokalisari Adventure Land . Bantuan dari Bapak/Ibu untuk mengisi kuisoner ini dengan sejujur-jujurnya, secara obyektif, dan apa adanya sangat berarti bagi penelitian ini. Untuk itu, saya ucapkan terima kasih.

Peneliti,
Muhammad Al baqibillah
NRP. 5015201069

Lampiran 4. Wawancara Kuesioner CSI



DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN
KOTA INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH
NOPEMBER SURABAYA

Sasaran 2: Menilai tingkat kepuasan pengunjung terhadap wisata Romokalisari Adventure Land

- **PETUNJUK PENGISIAN**

Kuesioner ini berfokus pada penilaian kepuasan pengunjung. Masing-masing dimensi terbagi menjadi beberapa aspek yang kemudian diperinci sehingga terbentuk variabel dan sub variabel dengan total sejumlah **sub variabel**. Setiap sub variabel disediakan beberapa pernyataan untuk mengukur tingkat kepuasan pengunjung di Romokalisari Adventure Land. Responden diharapkan dapat memberikan penilaian dengan memilih salah satu skala penilaian pada masing-masing pernyataan sesuai dengan kondisi yang ada pada tiap individu/masyarakat. Adapun keterangan skala penilaian adalah sebagai berikut.

PENGUKURAN TINGKAT KEPENTINGAN DAN KINERJA

Di bawah ini terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tingkat kepentingan dan kinerja menurut persepsi anda sebagai pengunjung wisata Romokalisari Adventure Land. Dimohon anda memberi penilaian dengan **tanda silang (X)** pada kotak-kotak pernyataan-pernyataan tersebut. Tingkat Kepentingan (Harapan Pengunjung) menyatakan **seberapa penting** layanan tersebut. Tingkat Kenyataan (Kinerja yang diterima) menyatakan **seberapa puas** layanan yang sudah Anda terima. Keterangan :

- **Untuk Penilaian Kenyataan:**

- 1 = Sangat tidak puas
- 2 = Tidak puas
- 3 = Cukup puas
- 4 = Puas

5 = Sangat puas

• **Untuk Penilaian Harapan:**

1 = Sangat tidak penting

2 = Tidak Penting

3 = Cukup penting

4 = Penting

5 = Sangat Penting

• **BIODATA RESPONDEN**

Nama Responden :

Jenis kelamin : L / P

Umur :

Alamat :

No. Telepon :

Pekerjaan :

Pernyataan

Sangat tidak puas

1 2 3

Sangat puas

4 5

Kualitas wisata alam Hutan

Sangat tidak penting

1 2 3

Sangat penting

4 5

Mangrove sudah memadai pengunjung

Saran:.....

Sangat tidak puas

1 2 3

Sangat puas

4 5

Kualitas wisata budidaya

Sangat tidak penting

1 2 3

Sangat penting

4 5

ikan sudah memadai

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kualitas wisata wahan jet ski sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kualitas wisata *mini zoo* sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kualitas wisata *playground* sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kualitas wisata kano/sekoci sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kualitas wisata budidaya ikan sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kondisi restoran atau warung Romokalisari Adventure Land sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kondisi toilet Romokalisari
Adventure Land sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kondisi toilet Romokalisari
Adventure Land sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Lapangan Parkir Romokalisari
Adventure Land sudah memadai

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Pengunjung merasa aman
membawa kendaraan dan barang bawaan

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Pengunjung merasa aman
membawa kendaraan dan barang bawaan

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Kondisi Romokalisari Adventure
Land dalam keadaan bersih

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Pengunjung selalu mendapatkan kebutuhan pelayanan yang diinginkan

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Sangat tidak puas

1	2	3
---	---	---

Sangat puas

4	5
---	---

Pengunjung mendapatkan pelayanan dengan ramah dan baik di Romokalisari Adventure land

Sangat tidak penting

1	2	3
---	---	---

Sangat penting

4	5
---	---

Saran:.....

Lampiran 5. Hasil Rekapitulasi Kuisisioner

Kode	Nama	P / L	Usia	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		P11		P12		P13		P14		P15		P16		P17		P18		P19		P20		P21		
				K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H			
A1	Yusuf Rizki	L	31	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	1	3	3	2	5	2	4	3	5	4	1	3	2	1	4	2	3	
A2	Qurrotul Azmiyah	P	32	5	3	4	4	5	4	3	4	5	4	5	3	1	5	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
A3	Nur Laelatul Fadilah	P	39	5	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	3	3	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	
A4	Muhammad Haris Setiawan	L	36	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	3	3	4	3	4	3	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	
A5	Wahyu Ari Wulandari	L	39	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	3	5	3	4	3	4	5	3	4	4	3	5		
A6	Rizqatuddini	L	45	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	3	4	5	5	3	4	5	5		
A7	Mutiata Farhaeni Solehah	P	39	3	4	3	4	4	5	4	5	5	3	5	5	1	2	4	5	2	2	3	2	2	2	5	4	3	3	5	4	5	4	5	3	5	3	3	3	5	4	5	3	3	5	
A8	Qurrotul A'yun	P	37	5	3	5	5	3	3	5	3	3	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	5	4	3	3	5	4	5	3	4	4	5	4	
A9	Rizna Trilaksana Bimosuci	L	38	3	5	4	3	4	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	1	5	3	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	3	5	4	4
A10	Yuneu Sugiayanti	P	31	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	5	3	4	4	5	4	4	3	3	5	4	5	5	4	5	3	4	3	4	3	4	3	
A11	Manisha Tri Cahyani	P	31	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	5	4	5	3	3	5	4	5	5	4	5		
A12	Zerlinda Anita Saraswati	P	33	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	3	4	3	4	4	2	2	3	3	2	3	1	3	1	2	1	3	1	1	2	2	2	4	
A13	Muhammad Fakhripudin Putra	L	30	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	1	3	1	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4		

Kode	Nama	P / L	Usia	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		P11		P12		P13		P14		P15		P16		P17		P18		P19		P20		P21				
				K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H					
A14	Nur Indah Nila	P	35	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5			
A15	Ulva Rinawaty	P	39	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5			
A16	Syahwinda Khairani Fitri	P	35	2	2	1	3	1	2	1	2	1	1	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5		
A17	Wahyu Adi Pratama	L	40	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5	3	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3			
A18	Ragil Maulana	L	40	4	5	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	2	5	3	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3			
A19	Rahma Eka Putri	P	33	3	5	3	4	3	4	5	5	4	5	3	3	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	4	3		
A20	Luky Amalia Sari	P	39	4	4	3	4	4	5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	3	3	4	3	4
A21	Nur Ramadhani Meliana	P	30	4	4	4	4	5	3	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	5	3	5	5			
A22	Rahayu Widyansih	P	40	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	3	1	5	5	5	5	4	3	5	3	3	5	4	4	4	4				
A23	Lukas Imanuel Oktario	L	31	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3	1	2	1	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	3	3	5	5	3			
A24	Muallimil Husna Fadlan	L	30	3	4	4	5	5	3	5	3	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	3	4	2	1	5	5	4	5	4	4	5	3	4	3	5	4	4	3	3	3			
A25	Rahma Febita Sholikhah	P	39	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	5	3	5	5	3	3	4			
A26	Rizqi Diantama	L	30	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	2	3	2	4	2	2	3	4	4	4	4	5	3	3	3	4	3	5	4	5	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4			
A27	Viandika Yoga Kurniawan	L	42	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	2	3	5	5	3	3	3	3			
A28	Zulfikri Abd Latif	L	39	4	4	5	4	4	4	5	4	5	2	5	5	3	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4			

Kode	Nama	P / L	Usi a	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		P11		P12		P13		P14		P15		P16		P17		P18		P19		P20		P21		
				K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H			
A29	Try Eka Yudha	P	37	5	4	2	3	3	5	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	5	4	3	3	5	4	5	4	5	5	4	5	3	3	5	3	3		
A30	Maiyora Eka Wahyun i	P	40	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	2	3	3	5	4	3	3	4	5	4	3	4	4	4	3	5	3	4	3	3	3	4	3	5	5	4	4	5	4	4	2	5	
A31	Muham ad Dzul Fahmi	L	30	4	5	5	4	3	4	4	3	3	3	3	3	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	1	4	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	5	5		
A32	Nabila Zalfa Fadhillah	P	33	5	4	5	4	5	4	3	3	3	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	3	4	
A33	Syahrudin	L	34	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	2	2	3	2	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	3	4	5	3	5	5
A34	Rizki Perdani	L	37	1	1	2	2	2	4	5	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3	4	3	4	
A35	Nur Nabilah Sarafina	P	35	5	3	3	4	4	4	3	4	5	3	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	4		
A36	Tutry Fenia Sastra	P	30	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	3	3	5	5	3	4	
A37	Muchlis oh Zulaeha	P	34	4	3	4	4	4	4	5	5	3	3	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	3	5	4	5	4	5	3	5	3	3	3	3	4	5	4			
A38	Vega Aditi	P	38	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	3	4	3	3	3	4	3	5	4	3	3	5	5	5	3	5	3		
A39	Muham mad Saleh	L	27	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	3	4	1	4	3	3	4	4	4	4	5	4	3	5	4	4	3	3	5	5	4	4	4	4	
A40	Suzan Febrianty	P	34	5	3	3	4	1	3	1	1	4	3	5	4	5	3	4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
A41	Mahrifa Gita Aulia	P	30	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	
A42	Nur Rahmah Rahman	P	39	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	3	5	4	3	4	5	5	3	3	4	4	4	3	4	3	5	3	3	
A43	Vani Andayani	P	33	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5		
A44	Muham mad Alhadad	L	38	5	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	3	5	3	3	3	5	4	1	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	3	3	4	5	4	
A45	Muham mad Khabib	L	30	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	4	1	2	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4	5	4	4	5		
A46	Muham mad	L	38	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	4	5	3	4	5	3	4	5

Kode	Nama	P / L	Usia	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		P11		P12		P13		P14		P15		P16		P17		P18		P19		P20		P21			
				K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H				
A63	Puput Gede Lestari	P	34	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	2	1	5	4	5	4	3	5	5	4	4	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	5			
A64	Nur Shodikin	L	36	3	4	3	5	5	3	4	3	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5		
A65	Syukriadi	L	37	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	1	5	3	4	5	4	4	4	2	2	1	3	1	2	1	2	1	1	3	3	2	3	3	4	2	3		
A66	Virgian Ramanda Juliavis	P	33	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	2	1	4	4	2	4	2	2	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	
A67	Tuty Prihati	P	30	3	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	2	3		
A68	Yunita Kusmayanti	P	37	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	3	5	4	5	3	3	3	3	4	4	3	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5			
A69	Zulqadris Gania Alianda	P	33	5	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4		
A70	Nur Muhammad Ismatulloh	L	37	3	4	5	3	5	5	3	4	3	4	3	5	4	5	4	3	4	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	
A71	Nur Lailatul Dwi	P	37	5	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	2	
A72	Muh Jalaluddin	L	38	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4		
A73	Robi Rusdianto	L	39	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4	4	3	5	5	2	1	4	1	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	
A74	Ulfa Soraya	P	37	5	3	3	4	3	4	5	4	5	5	3	3	3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4
A75	Muhammad Akmal	L	31	3	1	3	1	5	5	4	5	5	4	5	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	2	3	2	4	2	1			
A76	Innana Nadhifah	P	27	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	3	5	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	1	
A77	Rizkiati A.L	L	31	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	2	5	5	3	4	5	4	4	5		
A78	Nadra Indriyani	P	33	3	5	4	3	3	5	5	4	5	4	4	4	5	5	3	3	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	2	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	

Kode	Nama	P / L	Usia	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		P11		P12		P13		P14		P15		P16		P17		P18		P19		P20		P21			
				K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H				
A79	Kahfi Shalahu ddin	P	31	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5			
A80	Ilma Nurhikmah	P	33	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5		
A81	Lucky Nathaniela Dewi	P	34	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	1	3	1	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	3	3	5	4	3	4	5	4	4	4	5		
A82	Viona Anissa Putri	P	26	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	5	5	4	5	5	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4			
A83	Nadera Tannaim	L	39	3	2	3	2	2	1	3	3	1	2	2	4	5	1	3	1	5	4	5	4	4	4	4	4	4	1	1	2	2	2	4	5	5	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	
A84	Kadek Ananda Pratiwi	P	33	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5	3	5	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	5	3	5	3	4	5	5	5	3			
A85	Triyani	P	30	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	3	4	4	5	5		
A86	Muhamad Sayuti	L	37	5	5	4	5	3	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	1	1	1	1	1	1	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	3	3	4	3	4	5	4	5	4	4	
A87	Imam Bahrudin	L	36	2	4	3	5	4	1	4	4	2	2	3	1	1	1	5	2	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5
A88	Rahayu Sekar Melati	P	34	4	5	4	3	3	4	3	4	5	3	3	4	4	5	5	4	3	3	5	3	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5
A89	Sutrimi yarsih Widiyati	P	31	5	5	3	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	3	3	4	1	3	1	1	4	3	5	4	5	3	4	3	5	4		
A90	Tutik Nurhayati	P	34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	5	4	3	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	
A91	Triwahyuningdiah	P	37	3	1	1	4	5	5	5	4	5	3	4	5	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4
A92	Vina Novianty Tampubolon	L	37	1	4	4	4	1	2	4	2	4	4	4	2	2	1	2	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
A93	Imania Yuniar Rachmah	L	32	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	2	1	4	2	3	2	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	3	5	3	3	3	5	4	
A94	Intan Febiola	P	40	5	4	5	3	5	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	1	2	2	4	4	5	5	

Kode	Nama	P / L	Usi a	P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		P11		P12		P13		P14		P15		P16		P17		P18		P19		P20		P21		
				K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H	K	H			
A111	Virry Hasanat al Mila	P	39	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	2	4	2	4	3	1	3	3	3	1	2	3	2	3	4	4	2	2	1	2	5	3	4	
A112	Imam Turmudhi	L	33	5	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	3	1	2	1	2	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	2	1	5	4	5	4	
A113	Wahyu Nurfiyana	L	38	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	3	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	
A114	Mutiara Vernanda	P	40	4	3	3	1	2	2	5	2	4	2	5	3	2	4	2	3	3	5	4	1	4	1	3	2	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	1	4

SCAN QR REKAPITULASI SARAN KUESIONER



Lampiran 6. Lembar Observasi



DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN
KOTA INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH
NOPEMBER SURABAYA

Sasaran 1: Mengidentifikasi karakteristik Pariwisata Romokalisari
Adventure Land

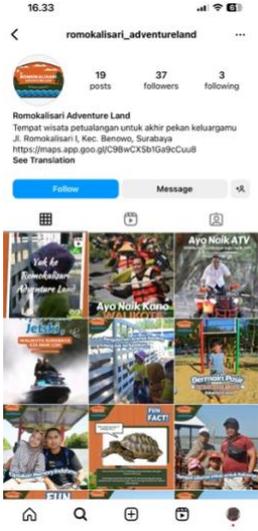
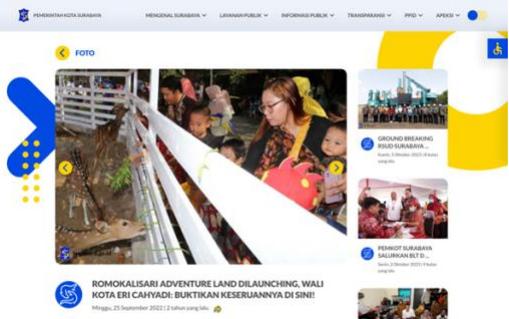
OBSERVASI KARAKTERISTIK PARIWISATA ROMOKALISARI ADVENTURE LAND

Variabel	Sub Variabel	Hasil Wawancara	Hasil Observasi	Keterangan Observasi	Dokumentasi
Attraction	Something To See	Terdapat wisata mangrove	1: Tidak Ada 2: Ada tetapi tidak dilestarikan 3: Ada dan dilestarikan	Terdapat wisata alam (mangrove) dan kebersihannya dijaga oleh dinas terkait	

	<i>Something To do</i>	Terdapat kano, jetski, dan aktivitas feeding mini zoo	1: Tidak Ada 2: Ada tetapi tidak dilestarikan 3: Ada dan dilestarikan	1.kano 2.jetski 3.memberi makan hewan (mini zoo)	  
	<i>Something To buy</i>	Terdapat wisata kuliner UMKM	1: Tidak Ada 2: Ada tetapi tidak beroperasi 3: Ada dan beroperasi	terdapat wisata kuliner (UMKM) dan cukup banyak	
Amenities	Restoran atau warung		1: Tidak Ada 2: Sedikit (≤ 1) 3: Banyak (> 1)	Restoran/warung sudah cukup banyak, terdapat pujasera	

	Toilet Umum		1: Tidak Ada 2: Sedikit (≤ 1) 3: Banyak (>1)	toilet sudah cukup tersebar	
	Tempat Parkir	Kapasitas parkir cukup luas	1: Tidak Ada 2: Sedikit (≤ 1) 3: Banyak (>1)	kapasitas parkir banyak, bisa untuk kendaraan kecil, sedang, dan besar	
	Sarana Ibadah	Terdapat 1 musholla	1: Tidak Ada 2: Cukup (≤ 1) 3: Banyak (>1)	Terdapat 1 musholla	

	Pusat Informasi	1 Pusat Informasi	1: Tidak Ada 2: Cukup (≤ 1) 3: Banyak (>1)	Hasil observasi memperlihatkan terdapat 1 pusat informasi dengan kondisi memadai	
<i>Accesibility</i>	Kondisi Jalan menuju wisata	Kondisi Jalan sudah baik,	1: Rusak 2: Cukup rusak (retak) 3: Baik (tidak berlubang dan retak)	Kondisi jalan sudah baik paving, namun tergenang saat hujan deras	
	Akses informasi/ <i>Sign</i>	Sudah terdapat beberapa penunjuk dan informasi	1: Tidak Ada 2: Sedikit (≤ 1) 3: Banyak (>1)	Sign sudah tersebar, mulai dari pintu masuk, objek wisata, penanda bahaya, dll	

<p><i>Ancillary</i></p>	<p>Social media</p>	<p>Sudah terdapat social namun tidak begitu aktif</p>	<p>1: Tidak Ada 2: Ada tapi tidak aktif 3: Ada dan Aktif</p>	<p>terdapat social media Instagram, namun tidak begitu <i>update</i>.</p>	
	<p>Website</p>	<p>Sudah ada website bergabung dengan Surabaya.go.id</p>	<p>1: Tidak Ada 2: Ada tapi tidak aktif 3: Ada dan Aktif</p>		

Lampiran 7. Pedoman Wawancara *In-Depth Interview*

Wawancara (*In-Depth Interview*) ditujukan kepada stakeholder terpilih (pengelola wisata)



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN
KOTA INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH
NOPEMBER SURABAYA

Sasaran 1: Mengidentifikasi karakteristik Komponen Pariwisata
Romokalisari Adventure Land

Variabel	Pertanyaan
Atraksi	<ul style="list-style-type: none">○ Apakah ada Atraksi yang menjadi unggulan di Romokalisari Adventure land?○ Kegiatan apa saja yang dapat dinikmati pengunjung? Kondisi nya bagaimana?○ Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan pengunjung? Kondisi nya bagaimana?○ Apakah terdapat sesuatu yang dapat dibeli oleh pengunjung ketika berada di RAL?
Amenities	<ul style="list-style-type: none">○ Fasilitas Pendukung dan penunjang apa saja yang disediakan di Romokalisari Adventure Land dan tersedia disekitarnya? Bagaimana kondisinya? (Restoran atau warung, toilet umum, tempat parkir, sarana ibadah, dan pusat informasi)
Accesibility	<ul style="list-style-type: none">○ Apakah Jalan menuju Romokalisari Adventure Land Sudah cukup memadai?○ Apakah infomasi/signage di Romokalisari Adventure Land sudah memadai?
Ancillary	<ul style="list-style-type: none">○ Apakah Social media romokalisari adventure land ada dan aktif?○ Apakah website romokalisari adventure land ada dan aktif?

- Apa Atraksi yang menjadi unggulan di Romokalisari Adventure land?

.....

- Fasilitas Penunjang apa saja yang disediakan di Romokalisari Adventure Land dan tersedia disekitarnya?

.....

- Apakah Jalan menuju Romokalisari Adventure Land Sudah cukup memadai?

.....

- Apakah Kelompok Penyokong Wisata turut berperan aktif dalam mendukung wisata Romokalisari Adventure land?

.....

Lampiran 8. Hasil Interview dengan Koordinator Romokalisari Adventure Land

- Interviewer Untuk atraksi disini apakah ada atraksi yang menjadi unggulan pak? Atraksi (attraction)
- Narasumber Kalau atraksi yang ada disini ya wahana-wahana, seperti ini contohnya wahana perahu wisata, wahana jetski, wahana-wahana yang ada disini, ATV, kano, ada berkuda.
- Inerviewer Kalau untuk wisata mangrovenya apakah juga masih ada ya pak?
- Narasumber Untuk kawasan mangrovenya masih ada dan sampai sekarang juga masih ramai dikunjungi, karena kan biasanya orang-orang berfoto disitu, mungkin kurangnya karena areanya sedikit lembab jadi terkesan kurang dirawat padahal mangrove disini juga salah satu ekosistem yang dilestarikan.
- Interviewer Kalau kegiatan apa aja pak yang bisa dilakukan oleh pengunjung (what to do)?
- Narasumber Memanfaatkan wahana-wahana ini tentu saja kelihatannya berbayar.
- Interviewer Ada biaya tambahannya berarti?
- Narasumber Ada, mungkin saya bisa cerita dulu.. Tiket masuk ya kalau dulu perbulan apa itu mulai dipungut biaya untuk tiket masuk, sebelumnya free. Nah bulan apa itu saya lupa, itu diberlakukan tiket masuk, tadinya tiket masuknya per orang kalo nggak salah 15.000, sebelum diberlakukan tiket masuk itu kelihatannya pengunjungnya banyak sekali, tidak terbatas hari sabtu dan minggu saja (weekend) itu kadang-kadang hari-hari biasa khususnya yang terbanyak masyarakat dari wilayah Surabaya Barat dan Gresik itu banyak yang berwisata kemari sebelum diberlakukan tiket masuk. Setelah diberlakukan tiket masuk, dari yang free trus menjadi berbayar yang mana tiket masuk tersebut sejumlah 15.000 pada saat itu kelihatannya sebagian masyarakat itu merasa agak keberatan untuk membeli tiket masuk. Semenjak diberlakukan tiket masuk ini pengunjung jadi berkurang drastis, trus melihat wacana seperti itu kita juga ada semacam kebijaksanaan untuk kembali menurunkan harga HTM. Sekarang setelah.. tapi justru setelah diturunkan dan menjad hanya 5.000 itu debit pengunjung tidak bisa kembali lagi seperti semula, itu ada kalau saya lihat ada beberapa kendala. Sekarang kalau misalnya contoh saya masyarakat umum katakanlah misal warga Gresik, saya berwisata kemari terus kalau misalnya sendirian nggak seberapa terasa tapi kalau saya misal ngajak keluarga kesini, katakanlah misalnya 5-6 orang aja udah berapa, 6×15.000 kan udah hampir 100.000 itu, hanya untuk tiket masuk. Otomatis karna saya kesini.. tiket masuknya saja 90.000 kan dalam ingatan saya pasti setiap saya masuk alr pastikan berbayar, pertiket 15.000 untuk menekan itu otomatis keluarga yang saya bawa jadi berkurang, kan jarang kalau misalnya cuma saya sama istri saya, biasanya dengan anak-anak, misal anaknya 2 saja udah 4 orang. Karena saya sudah pernah masuk kesini dan untuk masuk harga HTMnya 15.000 jadi dalam pikiran saya praktis "Oh kalau misalnya kemari saya harus ada biaya ekstra cukup besar untuk masuk" itu belum memanfaatkan fasilitas, belum wahana, baru tiket masuk saja, belum makannya. Karena disini kan ada

kebijakan masuk arl sini jangan membawa makanan dari luar dengan harapan bisa ikut membantu pedagang-pedagang disini. Kalau misalnya saya sudah pernah masuk sini, ternyata bayar 15.000 jadi dalam ingatan saya “Kalau saya ke arl pasti saya harus menyiapkan sejumlah dana yang cukup besar, extra” kemungkinan saya mempunyai dana yang cukup besar itu, frekuensinya tidak seperti dulu. Kalau seperti dulu setiap minggu, bahkan mungkin setiap 3 hari sekali saya bisa kesini karena free kan. Setelah saya ingat disini berbayar dan bayarnya cukup besar jadi saya nggak bisa setiap minggu atau nggak bisa setiap bulan, mungkin saya kesini hanya setahun sekali, atau mungkin 6 bulan sekali, nah itu kendalanya. Itu yang pertama.

Interviewer
Narasumber

Tapi setau saya sudah dibuatkan Perda nya mengenai biaya masuk?
Iya betul, kalau Perda nya itu saya kurang tau apakah sudah ada apa belum, karena itu kan harus persetujuan dewan kan, apakah sudah ada atau belum saya kurang tau, tapi misalya terkait dengan skripsinya dek Abel kayanya strategi pengembangan kawasan wisata berdasarkan kepuasan pengunjung.. Nah ini kira-kira image yang ada di pengunjung seperti apa, ini yang saya sampaikan.

Jadi saya sudah punya angan-angan kalau kemari saya harus menyediakan dana yang cukup besar, itu yang pertama. Dan yang pertama kali dinaikkan itu kan 15.000, kemudian setelah itu diturunkan juga nggak separo, hanya tinggal sepertiga, tinggal 5.000. Masalahnya lagi 5.000 dari 15.000, mungkin kalau 5.000 kan tidak seberapa memberatkan apalagi kemudian ada kebijakan lain ini bisa diturunkan, kemungkinan lebih banyak lagi pengunjungnya. Karena sudah diturunkan sedemikian besar, tinggal 5.000 per orang tapi masalahnya orang yang sudah kadung tau disini 15.000 sekarang hanya menjadi 5.000 (image nya) mereka tidak mendapatkan masukan pengetahuan bahwa tiket tersebut sudah turun, tidak 15.000 lagi. Mereka juga nggak tau karena untuk masuk sini tinggal 5.000, itu yang kedua.

Yang ketiga, sarana untuk mereka tau bahwa ini sudah turun, yang saya lihat satu-satunya yang mudah untuk dijangkau masyarakat bisa membaca keterangan/pemberitahuan seperti itu dari sosmed, kelihatannya ini sudah diposting dari DKPP alr ini juga ada disitu termasuk HTMnya dan disitu lebih parahnya lagi belu dirubah. Kalo misal sudah dirubah kan orang-orang gampang lihat “Oh sekarang tinggal 5.000” padahal dulu mereka pernah masuk sini yang awal-awal masih 15.000 sehingga merasa keberatan misal, 5.000 ini mungkin agak ringan. Itu kendalanya, pemberitahuan seperti itu, itu saya lihat belum dilaksanakan karena publikasi hanya lewat instagram dan disitu ada HTMnya, sedangkan HTMnya sudah turun itu belum diubah. Jadi terkait dengan pemberitahuan kembali kepada masyarakat bahwa harganya sudah tidak 15.000.. hoo, karena kedalanya ini masyarakat kan kaget ya 15.000, 4 orang sudah berapa itu belum 6 orang, 7 orang, rombongan kesini pasti keberatan lah kalau 15.000. Kalau 5.000 ya

- walaupun mungkin katakanlan sekeluarga bisa ber10 masih agak mahal, tapi sudah cukup terjangkau.
- Interviewer Apakah di Romo Kali Adventure Land ini ada sesuatu yang dapat kita beli pak, misalkan souvenir yang menjadi cirikhas Romo Kali Adventure Land atau yang dihasilkan oleh masyarakat disini yang bisa dijadikan seperti souvenir atau kenang-kenangan?
- Narasumber wisatanya apa saja.. ya misalnya perahu wisata, jetski, berkuda, dll. Satu lagi kegiatan yang bisa didapatkan disini memancing, sednagkan memancing itu untuk mendapatkan sarana-sarana memancing selain bisa bawa sendiri dari luar,bisa didapatkan disini. kemungkinan dari sarana yang ada itu bisa mereka jadikan katakanlah “Oh ini to ikon nya adventure land romokalisari” karena dari situ mungkin ada topi atau kaos yang khas begitu ya.
- Interviewer Kalau stand makanan gitu apakah ada ya pak?
- Narasumber Kalau itu sudah ada mas, lumayan banyak juga soalnya mayoritas memang kita manfaatkan UMKM sekitar supaya kegiatan ekonomi di sekitar arl ini jalan juga kan mas.
- Interviewer Ada arah kedepan sana ya pak?
- Narasumber Ada ada, tapi ya kita pikirkan juga kok.
- Interviewer Untuk indikator aminitis (fasilitas pendukung dan penunjang) apakah ada.. seperti restoran, warung, toilet, parkir, sarana ibadah, dan pusat informasi itu apakah sudah tersedia dan seperti apa kondisinya?
- Narasumber Untuk fasilitas penunjang mungkin bisa dilihat sendiri sudah ada semua cuman ya kondisinya mungkin berbeda karena tergantung pihak pengelola sama dinas terkait yang bekerja sama ya mas.. sebetulnya ini kan baru (2 tahun) dan itu kan sebetulnya awal kita mendirikan ini apalagi yang mengelola ini sekarang kan DKPP (Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian) yang mana riwayat pendirian DKPP itu.. awalnya terdiri dari beberapa bidang, bidang pertanian, bidang perikanan, bidang peternakan, bidang ketahanan pangan dan ... nah dari ke-5 bidang ini sebetulnya 5 bidang ini dulu berdiri sendiri-sendiri berupa dinas sekarang dengan penggabungan-penggabungan dinas ini yang menjadi 1 nah itu bergabunglah 5 dinas perikanan, pertanian, peternakan, ketahanan pangan (cikal bakalnya dulu BIPP Balai Informasi Penyuluh Pertanian) dulu berdiri sendiri-sendiri, dinas perikanan itu di jalan kaleana, dinas peternakan di RPH depan Ampel jadi 1, dinas pertanian sendiri yang berkantor di Pagesangan. Jadi DKPP di Pagesangan ini adalah gabungan dari beberapa dinas yang bergabung menjadi 1 DKPP yang bekantor di kantornya ex dinas pertanian dulu. Jadi dulu yang berkantor di Pagesangan hanya dinas pertanian (kota madya Surabaya). Tau jalan tembus ke Citraland itu, UNESA daerah situ itu duu BIPP disitu yang ke kanan masuk Citraland, UNESA itu. Pendirian itu saya yang ngukur tanah, saya sempat ikut cawe-cawe disitu.
- Interviewer Untuk aksesibilitas, jalan menuju kesini bagaimana apakah sudah memadai?

Narasumber Kalau saya lihat sudah, karena kalau misalnya dari kota Surabaya kita tinggal mengakses tol tujuan Romo Kalisari, di Romokalisari kita turun udah jalan bagus semua dan malah waktu masuk sini udah paving semua.

Interviewer Iya tadi saya lihat udah pavingan. Pernah banjir dulu, sekarang udah drainase bagus.

Interviewer Iya tadi saya lihat udah pavingan. Pernah banjir dulu, sekarang udah drainase bagus.

Interviewer Untuk transportasi umum, Surabaya bus gitu udah terintegrasi belum?

Narasumber Sebetulnya sudah cuman karena disini kan kendalanya HTM kan sehingga pengunjungnya trus anjlok. Kalau dulu itu sudah bisa dipastikan sabtu minggu itu masih rame. Trus karena hari-hari tertentu saja, tidak sepanjang minggu disini full/rame pengunjung jadi kita hanya memfasilitasi bis kota kelihatannya hanya sabtu minggu saja. Sedangkan untuk mengakses sini ya hari-hari biasa senin – jumat itu ya pakai sepeda motor / mobil pribadi.

Interviewer Untuk informasi atau signed seperti tanda-tanda Romokalisari apakah sudah ada pak, di jalan menuju sini?

Narasumber Untuk informasi sudah ada, namun jika dinilai memadai atau tidak itu menurut saya relatif ya, tapi kalau misalnya seperti keluar tol kalau misalnya kita masuk tol kita tau tujuannya kemana, ke Romokalisari, kalau misal ke Romokalisari keluar tol itu petunjuk mengarah kemari ya sudah cukup jelas. Apalagi kalau sekarang banyak fasilitas-fasilitas misalnya google map atau waze kan pasti nyampe.

Interviewer Untuk sosial media di Romokalisari adventure land ini apakah ada, lalu jika ada apakah aktif?

Narasumber Iya, itu yang saya ceritakan tadi. Ada yang mengelola, DKPP, cuman kalau saya bilang karena sekarang indikatornya saya lihat dari pedagang sendiri, baru kemarin saya dapat informasi “pak saya dulu walaupun nggak sabtu minggu setiap hari penghasilan saya sudah bisa dipastikan sekian, kalau sekarang sabtu-minggu pun belum tentu sekian” dengan kata lain mereka mengeluh bawa pengunjungnya sudah tidak seperti dulu. Lalu kalau masalah aktif apa ndak, karena mereka mengeluh seperti itu saya berkesimpulan bahwa.. karena ini masalah ini sebetulnya akan saya laporan ke kantor dinas, tapi saya belum sempat aja karena baru kemarin saya dapat informasi ini. Maksud saya tolong dinas yang menangani masalah dek Abel maksud tadi itu kalau bisa sedapat mungkin di update. Kalau untuk sekarang ya sosial medianya masih belum aktif itu.

Interviewer Jadi untuk sosmed nya di handle dinas KPP?

Narasumber Iya, karena untuk itu sosmednya kalau saya lihat dari.. ada 5 bidang (pertanian, perikanan, peternakan, ketahanan pangan) itu kalau misalnya ada kegiatan, misalnya mau panen ikan di kecamatan A misalnya, nanti ada bagian dari dinas menangani masalah sosial media (humas) cuma itu di sekretariat. Nah itu mereka harus melayani 5 dinas, 5 bidang, nanti ikut, diupdate disitu. Berarti kalau misalnya katakanlah misalnya bidang pertanian hari ini ada kegiatan dan bagian sekretariat / humasnya ikut

dengan bidang pertanian, sedangkan peternakan ada kegiatan lain ya nggak bisa diikuti, tidak bisa ngikut di peternakan, kecuali kalau jam nya beda jauh. Pertanian misalnya pagi, peternakan siang/sore itu bisa. Itu kan memerlukan rekrutmen pegawai, sedangkan sekarang rekrutmen pegawai khususnya ASN apakah itu ASN/P3K jarang sekali, sehingga ya kita mengoptimalkan tenaga-tenaga outsourcing yang harus ahli di bidangnya. Kalau misal kita ngambil outsourcing dia nggak ngerti IT ya percuma. Kecuali kalau rekrutmen kita, khusus kita mencari yang, mengerti IT / paham IT. Selama ini yang direkrut ya kira-kira mana ya temen-temen OS ini yang bisa menhandle IT. Malah dulu tu pertama kali, kita kan juga punya fasilitas seperti drone yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang sosmed itu. Itu dipegang oleh beberapa orang, sehingga yang dibutuhkan koordinasi ini. Tapi sekarang karena kita sudah tahu oh anak ini bakat / mengerti di bidang IT, kalau nggak salah mas Di sekretariat. Jadi kalau saya bilang ya kurang update, karena kurangnya tenaga.

Interviewer Tapi kedepannya rencananya mau dibuatkan tim khusus ya pak?

Narasumber Iya

Interviewer Untuk website sama ya pak?

Narasumber Website juga sama yang mengelola kan dinas jadi mulai ngambil gambar sampai semuanya ya dia yang nangani. Itu kekurangannya, karena memang saya lihat sekarang masih belum ada perekrutan ASN / P3K. Kemarin terakhir ada P3K itu cuma berapa orang yang diambil, dari semua bidang. Padahal kan dibutuhkan banyak.

Dokumentasi



LEMBAR ASISTENSI TUGAS AKHIR

Nama : Muhammad Al Baqibillah
NRP : 5015201069
Judul Penelitian : Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Baru berdasarkan
Kepuasan Pengunjung, Studi Kasus: The Adventure Land
Romokalisari Surabaya
Dosen Pembimbing : Hertiar Idajati, ST, M.Sc

TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING
21 April 2024	Membahas terkait persiapan surat survei untuk instansi dan untuk wawancara, dan perbaikan desain survei	
28 April 2024	Membahas terkait form kuesioner dan pertanyaan in depth interview untuk narasumber	
30 April 2024	Memperbaiki substansi laporan dan menselaraskan inputan perbaikan dari dosen penguji sidang seminar proposal	
5 Mei 2024	Bimbingan terkait hasil olah data dan hasil analisis sasaran 1 dan 2, serta persiapan untuk menyusun strategi di sasaran ke 3	
5 juli 2024	Bimbinga terkait drafting,finalisasi draft TA, perbaikan sasaran 1 deksriptif kualitatif dan kutipan wawancara, perbaikan perumusan strategi untuk sasaran 3	

DIREKOMENDASIKAN / TIDAK DIREKOMENDASIKAN UNTUK SIDANG ()**

Keterangan:

(**) Coret yang tidak perlu



BIODATA PENULIS

Penulis dilahirkan di Surabaya, 9 Oktober 2002. Penulis merupakan anak kedua dari 2 bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di TK Al-Hikmah (2006-2008), SD Al-Hikmah (2008-2014), SMPN 39 Surabaya (2014- 2017), dan SMA Muhammadiyah 2 Surabaya (2017-2020). Setelah lulus dari SMA, penulis mengikuti SBMPTN dan diterima di Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota FTSPK - ITS pada tahun 2020 dan terdaftar dengan NRP 5015201069.

Di Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota Penulis

penulis juga sempat aktif di organisasi seperti menjadi bagian dari Himpunan Planologi ITS kepengurusan tahun 2021 dan kepengurusan tahun 2023 pada departemen Hubungan Luar. Selain itu, penulis juga mengikuti kepanitiaan di lingkup jurusan seperti menjadi panitia OKKBK tahun 2020, LKMM-TD tahun 2021, penulis melakukan praktek kerja magang di Badan Perencanaan dan Pembangunan RKPDP Provinsi Jawa Timur. Apabila pembaca ingin memberi kritik dan saran serta diskusi lebih lanjut mengenai Tugas Akhir ini, dapat menghubungi penulis melalui email abelbqi@gmail.com