

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini memuat latar belakang pemilihan topik penelitian, rumusan masalah penelitian, serta tujuan dan sasaran dari penelitian. Pada bab ini juga membahas manfaat dari penelitian yang akan dilaksanakan, baik praktis maupun teoritis, dan ruang lingkup penelitian, yakni ruang lingkup wilayah dan substansi. Bab ini juga memuat kerangka pemikiran penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian, unit amatan, dan unit analisis dari penelitian yang akan dilaksanakan.

### **1.1. Latar Belakang**

Pariwisata adalah suatu aktivitas kompleks yang dapat dipandang sebagai suatu industri yang besar dan mempunyai berbagai komponen seperti ekonomi, ekologi, politik, sosial, budaya, dan lainnya (Suwerna dan Widyatmaja, 2017). Industri pariwisata merupakan suatu hal yang memiliki pengaruh sangat penting di dalam perkembangan suatu negara. Di Indonesia sendiri, sektor pariwisata dianggap sebagai sektor yang sangat berpotensi. Berdasarkan *Power and Performance Report* tahun 2018 *World Travel and Tourism Council* disebutkan bahwa kekuatan sektor pariwisata Indonesia menempati peringkat ke-9 (sembilan) dari seluruh negara di dunia. Hal ini membuktikan adanya potensi yang sangat besar dalam pengembangan sektor pariwisata di Indonesia.

Salah satu potensi pariwisata Indonesia adalah bentang alamnya yang melimpah (Setiawan, 2019). Mulai dari wisata bahari, hutan, kebun/pertanian, danau, dan gunung. Objek wisata alam juga kerap kali tidak hanya menyediakan lokasi menikmati pemandangan alamnya saja, tetapi juga menyediakan spot foto bagi wisatawan. Perilaku berfoto wisatawan di objek wisata dimulai setelah mereka menemukan lokasi yang cocok untuk mengambil foto (Hastuti, 2017). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa ketersediaan spot foto di objek wisata alam merupakan hal yang tak terpisahkan. Beberapa di antaranya yang kini sudah

dapat dikatakan berkembang adalah *The Lodge* Maribaya (Bandung), Taman Wisata Alam Gunung Pancar (Bogor), dan Negeri di Atas Awan (Yogyakarta).

Meskipun potensi pariwisata Indonesia sangat besar, potensi tersebut baru sebagian kecil saja yang telah dikelola dan dikembangkan sebagai daya tarik wisata (Renstra Kemenparekraf Tahun 2020-2024). Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak kekayaan sumber daya alam dan budaya tetapi potensinya belum dikelola dengan maksimal ialah Provinsi Lampung. Masih banyak potensi pariwisata di Lampung yang belum digali secara mendalam (Meiridho dkk., 2018). Salah satu tujuan penataan ruang wilayah provinsi adalah terwujudnya pembangunan wilayah yang berbasis pariwisata untuk menuju Provinsi Lampung berjaya (RTRW Provinsi Lampung Tahun 2009-2029). Tetapi dalam praktiknya, pariwisata Provinsi Lampung memiliki beberapa masalah, yakni belum optimalnya pengembangan destinasi dan pemasaran pariwisata, keterbatasan SDM pariwisata, serta kesiapan dan peran serta masyarakat di sekitar destinasi wisata yang masih rendah (RPJMD Provinsi Lampung 2019-2031). Maka dari itu, dalam RIPPDA Provinsi Lampung Tahun 2012-2031 disebutkan bahwa strategi arahan pengembangan pariwisata Provinsi Lampung kedepannya akan berprinsip kepada integrasi aktivitas pariwisata, pengembangan berbasis masyarakat, pola pembangunan regional, keterhubungan, pendanaan kolaboratif dan pemasaran yang terencana dan terintegrasi.

Kabupaten Pesawaran merupakan salah satu kabupaten yang menyumbang potensi pariwisata yang besar kepada Provinsi Lampung (Mustain, Yarmaidi dan Sugiyanta, 2018). Dalam Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Daerah (RIPPDA) Kabupaten Pesawaran Tahun 2017-2031, Pemerintah Kabupaten Pesawaran menegaskan bahwa visi pengembangan pariwisata Kabupaten Pesawaran adalah menjadi destinasi wisata unggulan dan berdaya saing tinggi untuk kesejahteraan masyarakat. Visi tersebut diwujudkan salah satunya melalui misi meningkatkan kualitas dan daya saing destinasi pariwisata Kabupaten Pesawaran sebagai pariwisata unggulan provinsi dan nasional melalui revitalisasi kearifan lokal daerah Kabupaten Pesawaran.

Kabupaten Pesawaran memiliki beragam daya tarik wisata yang tersebar di berbagai wilayah Kabupaten Pesawaran. Ragam daya tarik wisata tersebut juga

memiliki tingkatan perkembangan dan segmen pasar wisatawan yang berlainan pula. Sehingga, menurut arahan RIPPDA Kabupaten Pesawaran Tahun 2017-2031, pengembangan pariwisata Kabupaten Pesawaran akan difokuskan pada pengembangan Kawasan Strategis Pengembangan Pariwisata Daerah (KSPD) Kabupaten Pesawaran yang dikelompokkan berdasarkan faktor-faktor pengikat kawasan, serta konsep dan teori dalam pengembangan kawasan wisata. Arahan pengembangan wilayah ini didasarkan pada konsep Gunn (1994) yang memandang pengembangan pariwisata sebagai bagian atau alat.

Pengelompokan daya tarik wisata yang berdekatan dalam satu kelompok (*cluster*) dapat memperkuat daya saing dalam rangka menarik kunjungan berbagai segmen pasar wisatawan. Berdasarkan pertimbangan aksesibilitas jalur jalan utama dan sumber daya tarik wisata unggulan yang membentuk tema produk wisata kawasan, maka KSPD Kabupaten Pesawaran dibagi menjadi 6 (enam) Kawasan Strategis Pariwisata Daerah (KSPD), yaitu: (1). KSPD Teluk Pandan dan Marina Teluk Rantai, (2). KSPD Pulau Pahawang dan pulau-pulau sekitarnya, (3). KSPD Padang Cermin, Way Ratai dan sekitarnya, (4). KSPD Marga Punduh, Punduh Pidada dan sekitarnya, (5). KSPD Gedong Tataan, Negeri Katon dan sekitarnya, dan (6). KSPD Way Lima, Kedondong dan sekitarnya.

Salah satu KSPD yang dibentuk oleh Pemerintah Kabupaten Pesawaran adalah KSPD Teluk Pandan dan Marina Teluk Rantai, KSPD tersebut merupakan kawasan wisata di jalur tengah yang mencakup objek wisata Muncak Teropong Laut, Pantai Queen Arta, Sari Ringgung, Mutun, Dewi Mandapa, Pantai Klara, dan Pantai Lembing (*Marines Eco Park*). Kawasan ini memiliki dominasi karakteristik wilayah permukiman penduduk dan objek wisata pantai, dengan kegiatan perdagangan, jasa, industri dan perikanan yang cukup dominan. Daya tarik wisata yang ditawarkan berkembang ke arah wisata rekreasi keluarga dengan daya tarik wisata alam, rekreasi buatan, wisata pendidikan, wisata industri dan bisnis yang terkait dengan keberadaan Kawasan Teluk Pandan dan Marina Teluk Rantai.

KSPD Teluk Pandan dan Marina Teluk Rantai sudah sangat berkembang sebagai kawasan perkotaan apabila dilihat dari segi perkembangan wilayahnya. Tetapi menurut RIPPDA Kabupaten Pesawaran 2017-2031, tingkat perkembangan

pariwisata di kawasan ini belum setara dengan tingkat perkembangan wilayah yang ada. Wisatawan memang sudah berkunjung ke kawasan ini dan bahkan sarana prasarana penunjang sudah tidak menjadi masalah lagi. Meskipun demikian, pengemasan produk wisata dirasa masih kurang bersaing dengan kawasan lainnya. Sehingga diperlukan upaya kedepannya untuk memaksimalkan keunikan dari kawasan pariwisata ini sesuai dengan karakter dan segmen pasar yang dituju (RIPPDA Kabupaten Pesawaran 2017-2031).

Objek wisata Muncak Teropong Laut merupakan salah satu potensi wisata baru yang tergabung dalam KSPD Teluk Pandan dan Marina Teluk Ratai dan sudah ramai dikunjungi oleh wisatawan. Berlokasi di Desa Munca, Kecamatan Teluk Pandan, tempat ini dikenal dengan lokasinya yang berhadapan langsung dengan pemandangan pesisir Lampung yang menawan dari dataran tingginya. Objek wisata ini telah berdiri sejak tahun 2015, Taufik Hidayat selaku pemilik dan pengelola terus berupaya untuk mengembangkan lokasi wisata ini (Ridho, 2018). Berdasarkan penelitian Ridho (2018), dikatakan juga bahwa pengelola sudah melakukan kegiatan peningkatan kualitas pengelolaan hingga pembangunan dan pengembangan sarana prasarana guna perkembangan objek wisata ini. Tetapi pada praktiknya, menurut observasi awal peneliti objek wisata Muncak Teropong Laut ini tampak belum begitu berkembang dan cenderung stagnan dibandingkan awal mula pengembangannya. Sehingga menimbulkan asumsi bahwa keadaan ini menunjukkan adanya ketidaktepatan dalam proses pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut.

Menurut Suprpto (2005), keadaan ketidaktepatan dalam proses pengembangan objek wisata apabila tidak segera mendapat perhatian dalam pengelolaan dan pengembangannya dikhawatirkan akan mempengaruhi kondisi potensi objek wisata yang kedepannya. Potensi objek wisata dapat saja stagnan atau bahkan memudar dikarenakan penurunan jumlah wisatawan yang datang dan tentu juga akan mempengaruhi pengelolaan objek wisata itu sendiri (Pangestuti, 2019). Salah satu pendekatan yang sangat mendasar untuk meninjau perencanaan dan pengembangan objek wisata dapat dilakukan dengan meninjau kesesuaian antara permintaan wisatawan dan penawaran pengelola objek wisata (Richardy, 2014).

Penelitian ini menggunakan kategori penggabungan antara sisi *supply* (penawaran) dan *demand* (permintaan) dengan mengidentifikasi kedua komponen kategori tersebut berdasarkan konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) dari (Cooper, 2008). Sisi *supply* berhubungan dengan pihak pengembang objek wisata dan sisi *demand* berhubungan dengan pihak pengunjung maupun wisatawan (Yoeti, 1993). Penggunaan konsep 4A didasarkan pada pernyataan Pitana (2019), bahwa destinasi wisata harus mengkaji 4 aspek utama 4A, yaitu *Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*.

*Attraction* atau atraksi merupakan produk utama suatu daerah tujuan wisata yang mencakup keunikan dan daya tarik berbasis alam, budaya, maupun buatan/artificial, *accessibility* atau aksesibilitas merupakan cakupan kemudahan sarana dan sistem transportasi, *amenity* atau amenitas merupakan hal-hal yang mencakup fasilitas penunjang kegiatan wisata dan *ancillary* merupakan ketersediaan sebuah organisasi atau orang-orang yang mengurus destinasi tersebut (Ismayanti dkk., 2015). Konsep 4A yang dijelaskan ini dapat menjadi pertimbangan bagi pengelola industri pariwisata demi mengembangkan suatu destinasi pariwisata.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Meskipun objek wisata Muncak Teropong Laut memiliki potensi alam dan budaya yang dapat dioptimalkan, penulis berasumsi bahwa pengembangannya belum tergarap dengan maksimal khususnya dalam pengemasan produk wisata yang dirasakan masih kurang dapat bersaing dengan kawasan wisata lain di sekitarnya. Asumsi ini didukung oleh Ridho (2018), yang menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang dapat ditemukan pada pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut. Permasalahan pengembangan ini dibagi menjadi 2 jenis, yakni permasalahan internal dan permasalahan eksternal. Permasalahan internal mencakup pada kekurangan sarana prasarana, kualitas sumber daya manusia di bidang pariwisata hingga masalah pengelolaan lingkungan. Sedangkan permasalahan eksternal mencakup pada persaingan dan pengaruh dari luar objek wisata hingga kurangnya partisipasi masyarakat.

Berdasarkan observasi awal lapangan juga ditemukan beberapa permasalahan yang selaras dengan pernyataan Ridho (2018) dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut. Di antaranya merupakan keterbatasan dalam mengelola daya tarik objek wisata khususnya spot foto, kerusakan yang parah pada akses jalan masuk, tidak tersedianya angkutan umum yang memadai dan rendahnya usaha promosi yang dilakukan oleh pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut.

Berdasarkan hasil observasi awal dan penelitian Ridho (2018), maka diperlukan studi untuk meninjau kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut. Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi kesesuaian antara aspek *supply* dan *demand* komponen 4A pariwisata di objek wisata Muncak Teropong Laut yang meliputi *attraction* (atraksi), *accessibility* (aksesibilitas), *amenity* (amenitas) dan *ancillary* (ketersediaan organisasi). Sehingga diharapkan objek wisata tersebut dapat berkembang dan menjadi objek wisata unggulan di Kabupaten Pesawaran maupun taraf yang lebih tinggi dari sebelumnya. Kesesuaian antara aspek *supply* dan *demand* akan berdampak pada kepuasan wisatawan yang menciptakan nilai jual dan meningkatkan daya saing objek wisata (Cravens, 1997).

Untuk mengetahui hal tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut:

**“Bagaimana kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*)?”**

Selain itu, penelitian ini juga penting dilakukan karena belum ada penelitian serupa terkait kesesuaian pengembangan objek wisata di Muncak Teropong Laut, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran.

### **1.3. Tujuan dan Sasaran**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dari penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian ini bertujuan untuk **“Mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*)”**.

Sehingga berdasarkan tujuan penelitian tersebut, sasaran-sasaran penelitian diturunkan menjadi sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi karakteristik objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*).
2. Mengidentifikasi aspek *supply* pengelola dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*).
3. Mengidentifikasi aspek *demand* wisatawan dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*).
4. Mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*).

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut merupakan penjabaran mengenai kedua manfaat yang dimaksud.

##### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Melalui penelitian ini diharapkan hasilnya dapat dijadikan ilmu dan pengetahuan empiris terhadap analisis kesesuaian pengembangan objek wisata berdasarkan aspek *supply* dan *demand* konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) pada wisata alam di Provinsi Lampung.

##### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Melalui penelitian ini diharapkan hasilnya dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya masyarakat di sekitar dan para pemangku kepentingan di objek wisata Muncak Teropong Laut. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dan pertimbangan dalam menghadapi tantangan dan permasalahan dalam pengembangan wisata alam.

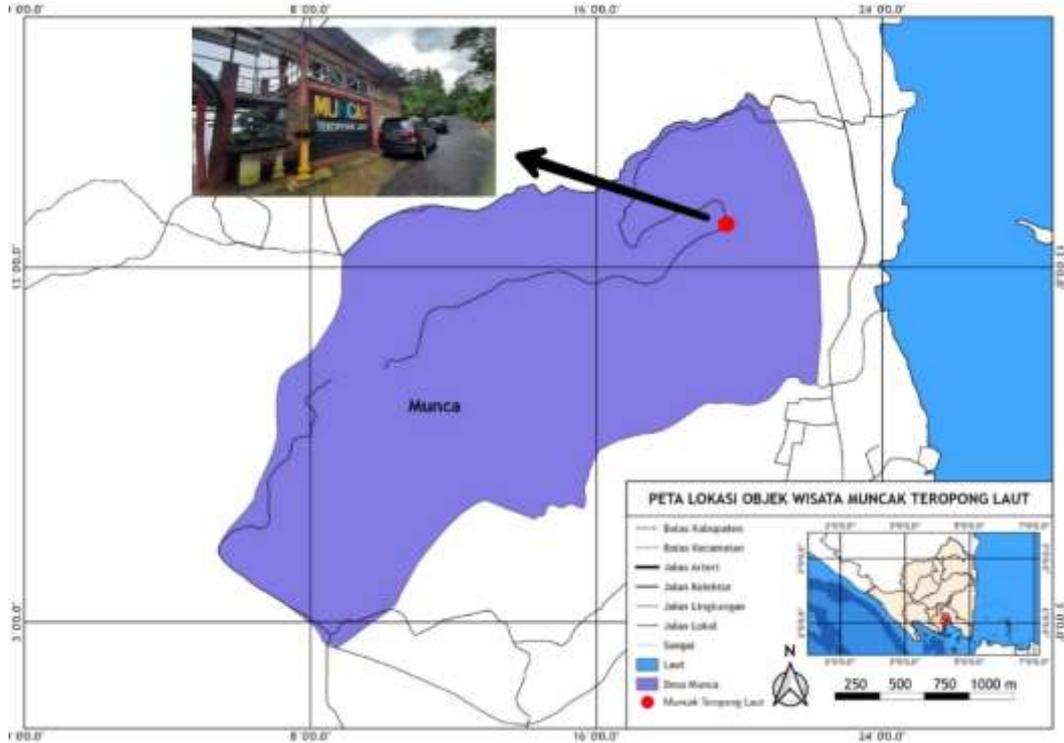
- a. Bagi masyarakat: diharapkan melalui penelitian ini masyarakat dapat mengoptimalkan peran serta masyarakat dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut, Desa Munca, Kecamatan Teluk Pandan.
- b. Bagi pengelola: diharapkan melalui penelitian ini dapat dijadikan masukan atau bahan perumusan bagi pengelola dalam membentuk rencana pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut, Desa Munca, Kecamatan Teluk Pandan yang lebih tepat guna sehingga pengembangannya dapat terasa lebih optimal.
- c. Bagi pemerintah: diharapkan melalui penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan atau bahan perumusan bagi pemerintah dalam membentuk kebijakan atau program pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut, Desa Munca, Kecamatan Teluk Pandan yang lebih tepat guna sehingga pengembangannya dapat lebih optimal.

## **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini terdiri atas ruang lingkup substansi dan ruang lingkup wilayah. Ruang lingkup substansi adalah batasan-batasan pembahasan yang dimuat dalam penelitian ini dan ruang lingkup wilayah adalah batasan wilayah administrasi yang dimuat dalam penelitian ini.

### **1.5.1. Ruang Lingkup Wilayah**

Ruang lingkup wilayah penelitian ini berada pada kawasan objek wisata Muncak Teropong Laut yang terletak di Desa Munca, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran. Berikut merupakan peta wilayah studi dari penelitian ini:



Sumber: Penulis, 2021.

**Gambar 1. 1** Peta Lokasi Objek Wisata Muncak Teropong Laut

### 1.5.2. Ruang Lingkup Substansi

Ruang lingkup substansi dari penelitian ini adalah mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata berdasarkan aspek *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) dengan studi kasus di Muncak Teropong Laut, Desa Muncak, Kecamatan Teluk Pandan, Kabupaten Pesawaran. Adapun batas substansi penelitian terdiri dari:

1. Sasaran 1: Mengidentifikasi karakteristik objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*)

Karakteristik objek wisata menurut UU No. 9 Tahun 1990 adalah karakteristik spesifik dari segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Karakteristik objek wisata yang dibahas dalam sasaran ini berpedoman pada konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*). Dipilihnya konsep 4A untuk menjadi pedoman dalam

mengidentifikasi karakteristik objek wisata berdasar pada pernyataan Pitana (2019), bahwa destinasi wisata harus mengkaji 4 aspek utama 4A, yaitu *Attraction*, *Accessibility*, *Amenity*, dan *Ancillary*.

2. Sasaran 2: Mengidentifikasi aspek *supply* pengelola dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A (*Attraction*, *Accessibility*, *Amenity*, dan *Ancillary*).

Menurut (Gunn, 1988), sistem pariwisata dapat didefinisikan melalui pendekatan *supply* dan *demand*. Kegiatan pariwisata pada dasarnya mencakup komponen-komponen pariwisata yang mempengaruhinya, pada penelitian ini komponen yang digunakan didasarkan pada konsep 4A (*Attraction*, *Accessibility*, *Amenity*, dan *Ancillary*). Komponen pariwisata dibagi atas dua aspek yaitu komponen sediaan atau *supply* dari pariwisata dan komponen permintaan atau *demand* dari pariwisata. Penawaran atau *supply* pariwisata mencakup segala sesuatu yang ditawarkan kepada wisatawan dari pengelola.

Peranan komponen penawaran wisata akan menentukan sejauh mana dukungannya terhadap objek wisata dalam pengembangan kepariwisataan. Penentuan variabel yang digunakan pada sasaran ini berdasar pada ketersediaan yang peneliti temukan melalui observasi lapangan dan wawancara dengan pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut, adapun variabel yang digunakan untuk mengidentifikasi *supply* berdasarkan konsep 4A (*Attraction*, *Accessibility*, *Amenity*, dan *Ancillary*) Objek Wisata Muncak Teropong Laut di dalam konteks ini adalah:

- a. *Attraction*: penyediaan *spot* foto dan pemandangan alam.
- b. *Accessibility*: penyediaan angkutan umum, penyediaan jaringan jalan menuju objek wisata Muncak Teropong Laut, dan penyediaan rambu petunjuk arah.
- c. *Amenity*: penyediaan akomodasi seperti penginapan, tempat makan dan minum, sarana peribadatan, lahan parkir, dan toilet umum.
- d. *Ancillary*: penyediaan promosi oleh pengelola.

Sasaran ini didapatkan melalui teknik pengumpulan data observasi lapangan dan wawancara dengan pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut. Kemudian dilakukan skoring atau penilaian dari hasil identifikasi masing-masing variabel dan sub-variabel aspek *supply* dengan tahap skoring *Boston Consulting Group (BCG) Matrix*.

3. Sasaran 3: Mengidentifikasi aspek *demand* wisatawan dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*).

*Demand* atau permintaan merupakan keinginan masyarakat atau pasar wisata dalam melakukan perjalanan wisata (Gunn, 1988). Permintaan wisata dapat digambarkan sebagai kelompok heterogen yang sedang berusaha bepergian setelah terdorong motivasi tertentu. Ada setumpuk keinginan, kebutuhan, cita rasa, kesukaan yang sedang berbaur dalam diri seseorang atau juga dapat dikatakan sebagai motivasi dari wisatawan untuk melakukan perjalanan menuju suatu tempat (Salah, 2003). Adapun variabel yang digunakan untuk mengidentifikasi aspek *demand* wisatawan dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) adalah:

- a. *Attraction*: permintaan terhadap *spot* foto dan pemandangan alam.
- b. *Accessibility*: permintaan terhadap angkutan umum, permintaan jaringan jalan menuju objek wisata Muncak Teropong Laut dan permintaan rambu petunjuk arah.
- c. *Amenity*: permintaan terhadap akomodasi seperti penginapan, tempat makan dan minum, sarana peribadatan, lahan parkir dan toilet umum.
- d. *Ancillary*: permintaan terhadap promosi oleh pengelola.

Sasaran ini didapatkan melalui teknik pengumpulan data penyebaran kuesioner kepada wisatawan objek wisata Muncak Teropong Laut secara tidak langsung atau *online* dan langsung di lapangan. Kemudian dilakukan skoring atau penilaian dari hasil identifikasi masing-masing variabel dan sub-variabel aspek *demand* dengan tahap skoring *Boston Consulting Group (BCG) Matrix*.

4. Sasaran 4: Mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*)

Perencanaan pengembangan kepariwisataan pada dasarnya adalah menemukan titik temu antara aspek permintaan (*demand*) dan aspek penawaran (*supply*) atau dalam artian lain terwujudnya kesesuaian dari aspek permintaan atau pasar dan aspek penawaran atau dukungan pengembangan produk wisata atau destinasi wisata (Suwerna & Widyatmaja, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut maka aspek permintaan atau pasar memiliki posisi yang sangat strategis dan menjadi dasar pijakan terhadap pengembangan produk atau destinasi wisata.

Kesesuaian pengembangan suatu produk atau destinasi wisata juga tentunya tidak lepas dari peran pengelola dalam memahami karakter dan ekspektasi pasar atau permintaan yang selanjutnya dijadikan dasar dalam mengembangkan produk atau destinasi wisata tersebut. Sasaran keempat pada penelitian ini didapatkan melalui analisis kesesuaian antara aspek *supply* dan *demand* 4A pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut dari hasil identifikasi masing-masing aspek sebelumnya pada sasaran kedua dan ketiga penelitian ini.

Sasaran ini dilakukan dengan mengidentifikasi kesesuaian dengan menggunakan tahap kedua sekaligus tahap terakhir dari *Boston Consulting Group* (BCG) *Matrix*, yakni memasukkan hasil penilaian atau skoring identifikasi aspek *supply* dan *demand* dari sasaran ke-2 (dua) dan ke-3 (tiga) ke dalam matriks. Sehingga dapat diketahui posisi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut.

## 1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk meninjau kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan prioritas penyediaan 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, Ancillary*). Keaslian penelitian ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu terkait pengembangan objek wisata berdasarkan penyediaan 4A. Berikut merupakan tabel dari penelitian terdahulu yang membedakan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

**Tabel I. 1 Perbandingan Keaslian Penelitian**

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Khusnul Khotimah dan Luchman Hakim (2017)	Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Budaya (Studi Kasus pada Kawasan Situs Trowulan sebagai Pariwisata Budaya Unggulan di Kabupaten Mojokerto)	Menganalisis strategi pengembangan destinasi pariwisata budaya di kawasan situs Trowulan.	Penelitian eksploratif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi non partisipan dan wawancara semi terstruktur	Potensi yang dapat dikembangkan menjadi objek daya tarik wisata (ODTW) di kawasan situs Trowulan berupa daya tarik wisata sejarah dan budaya, wisata minat khusus, wisata buatan yang berbasis budaya dan wisata berbasis lingkungan (ekowisata) yang didukung dengan keberagaman event budaya dan cinderamata khas dari Trowulan. Ketersediaan aspek aksesibilitas, amenities dan ancillary service sudah cukup memadai namun masih perlu perbaikan dalam penyediaan transportasi khusus Trowulan, penyediaan homestay, pos informasi pariwisata, money changer, gedung pertunjukan, fasilitas ATM, pos kesehatan dan pos keamanan. Kesiapan dan peran kelembagaan dalam kegiatan pariwisata perlu diperbaiki lagi terutama dalam hal kerjasama antara lembaga dari unsur pemerintah, swasta dan masyarakat.
2.	Muhammad Adgyl Rchardy (2014)	Analisis Kesesuaian Permintaan ( <i>Demand</i> ) Wisatawan dan Penawaran ( <i>Supply</i> ) Objek Wisata Pantai Walengkabola	Mengkaji bentuk arahan pengembangan objek wisata Pantai Walengkabola agar dapat berkembang dan menjadi objek wisata unggulan di Kabupaten	Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen penelitian observasi, wawancara, dan kuesioner.	Berdasarkan hasil analisis kesesuaian permintaan (demand) wisatawan dan penawaran (supply) objek Wisata Pantai walengkabola diperoleh tidak kesesuaian antara karakteristik permintaan (demand) dan karakteristik penawaran (supply). Berdasarkan ketidaksesuaian yang terjadi, maka urutan prioritas peningkatan akomodasi yaitu: diadakan travel agent dan penginapan/villa.

			Muna.		Transportasi yaitu: penambahan angkutan umum. Peningkatan Infrastruktur yaitu: perbaikan beberapa ruas jalan yang kondisi rusak. Peningkatan fasilitas yaitu: sarana penunjang perjalanan (Pom bensin dan bengkel), MCK/toilet umum, fasilitas olahraga, kebutuhan rohani/ibadah, warung makan, toko souvenir, area parkir, ruang informasi dan kesehatan, ruko maupun promosi wisata di Objek Wisata Pantai Walengkabola,.
3.	Ni Nyoman Ayu Hari Nalayani (2016)	Evaluasi dan Strategi Pengembangan Desa Wisata di Kabupaten Badung, Bali	Mengkaji potensi wisata masing-masing desa wisata dan mengevaluasi sebelas desa wisata yang ada di Kabupaten Badung	Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah skala peringkat tuga untuk mengevaluasi sebelas desa wisata.	Potensi pariwisata pada masing-masing desa wisata dikelompokkan menjadi potensi wisata alam, potensi wisata budaya dan potensi wisata buatan. Evaluasi dilakukan dengan menilai masing-masing desa wisata yang dikelompokkan ke dalam tiga kelompok yaitu desa wisata sudah berkembang yaitu Desa Wisata Sangeh dan Desa Wisata Bongkasa Pertiwi, desa wisata sedang berkembang yaitu Desa Wisata Desa Wisata Mengwi, Desa Wisata Pelaga, Desa Wisata Carangsari, Desa Wisata Pangsang, Desa Wisata Baha, Desa Wisata Kapal Munggu, Desa Wisata Petang dan Desa Wisata Kapal. Sedangkan yang termasuk dalam desa wisata belum berkembang adalah Desa Wisata Belok.
4.	Aris Suprpto (2005)	Analisis Penawaran dan Permintaan Wisata Dalam Pengembangan Potensi Pariwisata di Keraton Surakarta Hadiningrat	Mengetahui dan menganalisis komponen penawaran dan permintaan wisata serta pengelolaannya di Keraton Surakarta Hadiningrat.	Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan normatif, serta analisis kuantitatif. Dengan teknik pengumpulan data wawancara, angket, observasi lapangan, dan dokumentasi.	Posisi penawaran tinggi tetapi permintaan rendah. Sehingga perlu dicari jalan pemecahan terhadap permasalahan yang ada, yakni pembiayaan dan manajemen wisata.
5.	Simon Frederik Hasibuan	Kebutuhan Infrastruktur	Mengkaji kebutuhan infrastruktur pariwisata	Metode pengumpulan data melalui observasi,	Infrastruktur pendukung pariwisata di Pulau Pahawang sebagian besar sudah sesuai dengan kebutuhan, namun

		Pariwisata Berdasarkan Kesesuaian Standar dan Persepsi Pengunjung di Pulau Pahawang	di Pulau Pahawang berdasarkan kesesuaian standar dan persepsi pengunjung.	kuesioner dan kajian studi literatur. Metode analisis menggunakan analisis deskriptif komparatif dan IPA.	beberapa komponen infrastruktur masih memerlukan pengembangan maupun pengadaan untuk meningkatkan minat pengunjung.
6.	Maria Silvy Rosvintaria br. Munthe (2020)	Pengembangan Objek Wisata Muncak Teropong Laut: Kesesuaian Terhadap Aspek <i>Supply</i> dan <i>Demand</i> 4A	Mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek <i>supply</i> dan <i>demand</i> 4A	Metode analisis deskriptif kualitatif dan BCG Matrix dengan teknik pengumpulan data wawancara, kuesioner dan observasi.	Analisis kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek <i>supply</i> dan <i>demand</i> 4A.

Sumber: Hasil Analisis, 2021.

Berdasarkan penjabaran Tabel I.1 keaslian penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembeda penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya adalah lokasi penelitian objek wisata Muncak Teropong Laut ini belum pernah diteliti berdasarkan *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*). Sedangkan untuk metode penelitian yang digunakan, ada beberapa pendekatan dan metode yang sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yakni penggunaan pendekatan penelitian deduktif kualitatif kuantitatif dengan metode analisis deskriptif kualitatif dan BCG *Matrix* pada penelitian Aris Suprpto (2005).

## 1.7. Metodologi Penelitian

Sub-bab ini memuat pembahasan mengenai pendekatan dan metode penelitian yang dipilih, unit amatan dan unit analisis penelitian, serta definisi operasional dari penelitian yang akan dilaksanakan. Bab ini juga memuat konseptualisasi penelitian, teknik pengumpulan data yang terdiri atas jenis dan kebutuhan data, teknik sampling data, teknik analisis data, teknik *sampling* data, hingga kerangka analisis penelitian.

### 1.7.1. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian untuk mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) digunakan pendekatan deduktif. Pada pendekatan ini dilakukan pengumpulan variabel-variabel yang diperoleh dari tinjauan literatur yang berhubungan dengan tujuan dan sasaran dari pelaksanaan penelitian. Teori digunakan sebagai jawaban awal terhadap pertanyaan penelitian, karena sesungguhnya pandangan deduktif menuntun penelitian terlebih dahulu menggunakan teori sebagai alat ukur dan bahkan instrumen untuk membangun hipotesis sehingga peneliti secara tidak langsung akan menggunakan teori sebagai “kacamata kuda” dalam melihat masalah penelitian (Bungin, 2008).

Berdasarkan tujuan penelitian yang dirumuskan, yakni **“Mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*)”**, maka diperlukan metode penelitian *mixed method*. Metode ini melibatkan penggunaan dua metode yaitu metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian. Penggunaan gabungan dari kedua metode tersebut dinilai memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang permasalahan penelitian dibanding penggunaan salah satu di antaranya. Metode kualitatif akan lebih digunakan dalam mengidentifikasi karakteristik dan mengidentifikasi aspek *supply* dari objek wisata Muncak Teropong Laut, dan metode kuantitatif akan lebih digunakan dalam mengidentifikasi aspek *demand* dari wisatawan objek wisata Muncak Teropong Laut.

### 1.7.2. Unit Amatan dan Unit Analisis

Unit amatan adalah sesuatu yang dijadikan sumber untuk memperoleh data dalam rangka menggambarkan atau menjelaskan tentang satuan analisis (Sedgwick, 2014). Hamidi (2005) mengatakan bahwa unit analisis adalah satuan yang diteliti yang dapat berupa individu, kelompok, atau suatu latar peristiwa sosial seperti misalnya aktivitas individu atau kelompok sebagai subjek penelitian. Dengan demikian unit amatan dapat diartikan sebagai apa yang diamati oleh peneliti, sedangkan unit analisis adalah apa yang ingin dianalisis dalam penelitian.

#### a. Unit Amatan

Unit amatan dalam penelitian ini adalah karakteristik serta *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, Ancillary*) terhadap objek wisata Muncak Teropong Laut, Kabupaten Pesawaran.

#### b. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah wisatawan dan pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut, Kabupaten Pesawaran.

### 1.7.3. Definisi Operasional

Berikut merupakan beberapa definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini:

**Tabel I. 2 Definisi Operasional**

No.	Istilah	Definisi Operasional
1	Pariwisata	Berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.
2	Sistem pariwisata ( <i>supply</i> dan <i>demand</i> )	Sistem pariwisata dibagi menjadi 2 bagian besar yakni penawaran atau <i>supply</i> dan permintaan atau <i>demand</i> .
3	Konsep 4A ( <i>Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary</i> )	<i>Attraction</i> atau atraksi merupakan produk utama suatu daerah tujuan wisata yang mencakup keunikan dan daya tarik berbasis alam, budaya, maupun buatan/artificial. <i>Accessibility</i> atau aksesibilitas adalah yang cakupan kemudahan sarana dan sistem transportasi. <i>Amenity</i> atau amenitas merupakan hal-hal yang mencakup fasilitas penunjang kegiatan wisata. Kemudian <i>ancillary</i> merupakan ketersediaan sebuah organisasi atau orang-orang yang mengurus destinasi tersebut. 4A yang dijelaskan ini sudah seharusnya menjadi pertimbangan bagi pengelola industri pariwisata demi mengembangkan suatu destinasi pariwisata.
4	Kesesuaian Aspek <i>Supply</i> dan <i>Demand</i>	Pengembangan kepariwisataan pada dasarnya adalah menemukan titik temu antara aspek permintaan ( <i>demand</i> ) dan

		aspek penawaran ( <i>supply</i> ) atau dalam artian lain terwujudnya kesesuaian dari aspek permintaan atau pasar dan aspek penawaran atau dukungan pengembangan produk wisata atau destinasi wisata.
--	--	--

Sumber: Penulis, 2021.

#### 1.7.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau metode pengumpulan data merupakan faktor penting untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan demi tercapainya tujuan penelitian. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terbagi atas data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung di lapangan atau kolektif dari berbagai sumber. Penggunaan data primer dilakukan untuk mengumpulkan data yang tidak dapat ditemukan pada data sekunder. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber yang terpercaya. Sumber terpercaya disini maksudnya adalah dokumen atau catatan dari publikasi pemerintah, media, dan lain sebagainya (Sekaran, 2011). Berikut merupakan penjabaran mengenai kedua data dan masing-masing teknik pengumpulan data yang digunakan.

##### A. Jenis Data

Pada penelitian ini dibutuhkan 2 jenis data, yakni data primer dan data sekunder.

##### a. Data Primer

Pengumpulan data primer sangat berperan penting pada penelitian ini, karena sebagian besar data yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah data primer. Berikut merupakan daftar data primer yang diperlukan:

1. Wawancara, merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan terkait data yang diperlukan kepada pihak yang dianggap memahami persoalan topik yang diteliti dan bertujuan untuk menggali informasi yang lebih mendalam dari para responden. Metode ini ditujukan kepada pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut untuk mengetahui aspek *supply* dalam pengembangan objek wisata tersebut.
2. Kuesioner, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan singkat secara langsung kepada responden yang

dianggap memahami topik yang akan ditanyakan. Metode ini ditujukan kepada wisatawan objek wisata Muncak Teropong Laut untuk mengetahui aspek *demand* dalam pengembangan objek wisata tersebut.

3. Observasi, merupakan metode survey yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi nyata yang ada di lapangan. Metode ini ditujukan pada objek wisata Muncak Teropong Laut untuk mengetahui karakteristik objek wisata tersebut.

**b. Data Sekunder**

Pengumpulan data sekunder dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan data guna analisis dalam penelitian ini, berikut merupakan daftar data sekunder yang diperlukan:

1. Dinas Pariwisata Kabupaten Pesawaran, diperlukan untuk mendapatkan dokumen mengenai informasi pariwisata terkini di Kabupaten Pesawaran dan perencanaan pariwisata di Kabupaten Pesawaran.
2. Dinas Pariwisata Provinsi Lampung, diperlukan untuk mendapatkan dokumen mengenai informasi pariwisata terkini di Provinsi Lampung dan perencanaan pariwisata di Provinsi Lampung.
3. Pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut, diperlukan dokumen atau arsip yang berkaitan dengan pengembangan objek wisata.

## B. Kebutuhan Data

Berdasarkan masing-masing sasaran, berikut merupakan daftar kebutuhan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

**Tabel I. 3 Kebutuhan Data**

No	Sasaran	Data	Teknik Pengambilan	Sumber Data	Metode Analisis	Output	
1	Mengidentifikasi karakteristik objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A ( <i>Attraction</i> , <i>Accessibility</i> , <i>Amenity</i> , dan <i>Ancillary</i> )	<i>Attraction</i>	Observasi	Observasi	Analisis Deskriptif Kualitatif	Identifikasi karakteristik objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A ( <i>Attraction</i> , <i>Accessibility</i> , <i>Amenity</i> , dan <i>Ancillary</i> )	
		<i>Accessibility</i>	Observasi	Observasi			
		<i>Amenity</i>	Observasi	Observasi			
		<i>Ancillary</i>	Wawancara	Pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut			
		Dokumen Kepariwisataaan Kabupaten Pesawaran	Sekunder	Dinas Pariwisata Kabupaten Pesawaran			
Dokumen Kepariwisataaan Provinsi Lampung	Sekunder	Dinas Pariwisata Provinsi Lampung					
2	Mengidentifikasi aspek <i>supply</i> pengelola dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A ( <i>Attraction</i> , <i>Accessibility</i> , <i>Amenity</i> , dan <i>Ancillary</i> )	<i>Attraction</i>	Penyediaan <i>spot</i> foto	Wawancara	Pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut	<i>Boston Consulting Group Matrix</i>	Identifikasi aspek <i>supply</i> pengelola dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A ( <i>Attraction</i> , <i>Accessibility</i> , <i>Amenity</i> , dan <i>Ancillary</i> )
			Pemandangan alam	Wawancara			
		<i>Accessibility</i>	Penyediaan angkutan umum	Wawancara			
			Penyediaan jaringan jalan	Wawancara			
			Penyediaan rambu jalan	Wawancara			
			Penyediaan penginapan	Wawancara			
		<i>Amenity</i>	Penyediaan tempat makan dan minum	Wawancara			
			Penyediaan sarana peribadatan	Wawancara			
			Penyediaan Lahan Parkir	Wawancara			
			Penyediaan toilet umum	Wawancara			
			Penyediaan cinderamata	Wawancara			
			Penyediaan pameran	Wawancara			
		<i>Ancillary</i>	Penyediaan sosial media	Wawancara			
Penyediaan website	Wawancara						

3	Mengidentifikasi aspek <i>demand</i> wisatawan dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A ( <i>Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary</i> )	<i>Attraction</i>	Penyediaan brosur/leaflet	Wawancara	Wisatawan objek wisata Muncak Teropong Laut	<i>Boston Consulting Group Matrix</i>	Identifikasi aspek <i>demand</i> masyarakat dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan konsep 4A ( <i>Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary</i> )
			Permintaan <i>spot</i> foto	Kuesioner			
		<i>Accessibility</i>	Permintaan pemandangan alam	Kuesioner			
			Permintaan angkutan umum	Kuesioner			
		<i>Amenity</i>	Permintaan jaringan jalan	Kuesioner			
			Permintaan penginapan	Kuesioner			
			Permintaan tempat makan dan minum	Kuesioner			
			Permintaan sarana peribadatan	Kuesioner			
			Permintaan Lahan Parkir	Kuesioner			
			Permintaan toilet umum	Kuesioner			
		<i>Ancillary</i>	Permintaan cinderamata	Kuesioner			
			Permintaan pameran	Kuesioner			
Permintaan sosial media	Kuesioner						
Permintaan website	Kuesioner						
		Permintaan brosur/leaflet	Kuesioner				
4	Mengidentifikasi kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek <i>supply</i> dan <i>demand</i> 4A ( <i>Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary</i> ).	-	-	Hasil penilaian atau skoring identifikasi aspek <i>supply</i> dan <i>demand</i> pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut	<i>Boston Consulting Group Matrix</i>	Kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan aspek <i>supply</i> dan <i>demand</i> 4A ( <i>Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary</i> ).	

Sumber: Hasil Analisis, 2021.

### 1.7.5. Teknik *Sampling* Data

Teknik *sampling* data merupakan teknik pengambilan sampel, kemudian sampel merupakan sebagian populasi yang dipilih dan representatif untuk dijadikan sumber informasi bagi penelitian yang dilaksanakan. Teknik *sampling* data yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas dua teknik penentuan sampel, yakni penentuan sampel wisatawan dan penentuan sampel pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut. Berikut merupakan penjabaran mengenai kedua teknik *sampling* yang akan digunakan:

#### 1. Teknik *Sampling* Pengelola

Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel pengelola pada penelitian ini adalah *purposive sampling*, yakni teknik penentuan sampel yang sampelnya memiliki kriteria khusus agar sampel yang diambil dapat sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat memecahkan permasalahan penelitian serta memberikan data yang lebih representatif. Teknik penentuan sampel ini juga termasuk ke dalam *non probability sampling*.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memilih informan kunci yang dipandang paling memahami permasalahan maupun rencana pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut. Pada penelitian ini, informan kunci yang dimaksud adalah Taufik Hidayat selaku pemilik dan pengelola dari objek wisata Muncak Teropong Laut.

**Tabel I. 4 Kriteria Informan**

No.	Kriteria Informan
1	Mengetahui permasalahan pengembangan objek wisata
2	Ikut serta dalam pengembangan objek wisata
3	Bertanggung jawab atas pengembangan objek wisata
4	Ikut serta dalam pembentukan rencana pengembangan objek wisata

*Sumber: Hasil Analisis, 2021.*

## 2. Teknik *Sampling* Wisatawan

Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel wisatawan pada penelitian ini adalah *convenience sampling*, yakni teknik penentuan sampel yang didasarkan pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk mendapatkannya. Sampel diambil atau terpilih karena sampel tersebut ada pada tempat dan waktu yang tepat yaitu dalam hal ini adalah pengunjung yang pada saat itu juga sedang berkunjung ke objek wisata Muncak Teropong Laut. Maka teknik ini juga dapat disebut dengan *accidental sampling*, yakni teknik penentuan sampel berdasarkan faktor spontanitas, artinya siapa saja yang tidak sengaja bertemu dengan peneliti dan sesuai dengan karakteristik yang peneliti tentukan, maka orang tersebut dapat digolongkan sebagai sampel. Penentuan sampel ini termasuk ke dalam *non probability sampling*. Penggunaan teknik ini disebabkan karena tidak diketahuinya jumlah populasi wisatawan yang pasti pada objek wisata yang diteliti.

Dikarenakan jumlah populasi wisatawan yang pasti pada objek wisata Muncak Teropong Laut tidak diketahui, maka digunakan rumus Lemeshow untuk mengetahui sampel kuota yang diperlukan dalam penelitian ini.

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

Keterangan:

n = jumlah sampel

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

p = maksimal estimasi = 0,5

d = alpha (0,10) atau sampling error = 10%

$$n = \frac{(1,96)^2 \times (0,25)}{(0,10)^2}$$

n = **96,04** responden

Berdasarkan penjabaran rumus di atas, maka n atau jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sekurang-kurangnya berjumlah 96 responden wisatawan yang datang ke objek wisata Muncak Teropong Laut. Apabila jumlah data yang dikumpulkan sudah memenuhi jumlah

minimum sampel, maka kegiatan pengumpulan data dapat dihentikan. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui *online* dan *offline* menggunakan fitur *google form* gara lebih efektif dan efisien dalam waktu maupun kemudahan rekapitulasi data.

#### **1.7.6. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan langkah lanjutan untuk mengolah data yang telah diperoleh dengan tujuan untuk mempresentasikan data-data sesuai dengan arah yang dibutuhkan. Teknik analisis merupakan hal penting dalam suatu penelitian. Berikut merupakan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian mengenai analisis kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*), yakni:

##### **1. Analisis Deskriptif**

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data sebagaimana adanya tanpa ada maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi hasil (Sugiyono, 2008). Analisis deskriptif yang digunakan terdiri atas analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

Analisis deskriptif kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari subjek itu sendiri (Bogdan & Taylor, 1990), analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul melalui wawancara dan observasi. Pada penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik objek wisata Muncak Teropong Laut dan *supply* dari pengelola objek wisata Muncak Teropong Laut melalui observasi dan wawancara.

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai objek penelitian menggunakan cara penyajian data dengan distribusi frekuensi, grafik dan diagram (Sugiyono, 2008). Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul melalui kuesioner. Pada penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi *demand* dari wisatawan objek wisata Muncak Teropong Laut melalui kuesioner dengan 100 responden wisatawan.

## 2. Analisis BCG (*Boston Consulting Group*) Matrix

Analisis BCG (*Boston Consulting Group*) Matrix digunakan untuk mengidentifikasi kesesuaian antara *supply* dan *demand* 4A (*Attraction*, *Accessibility*, *Amenity*, dan *Ancillary*) dalam pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut. Dalam penelitian pariwisata ini Jatmiko (2003) membagi analisis BCG menjadi 2 tahap, yakni *scoring* dan *BCG matrix*. Berikut merupakan penjabaran mengenai kedua tahapan tersebut:

### a. *Scoring*

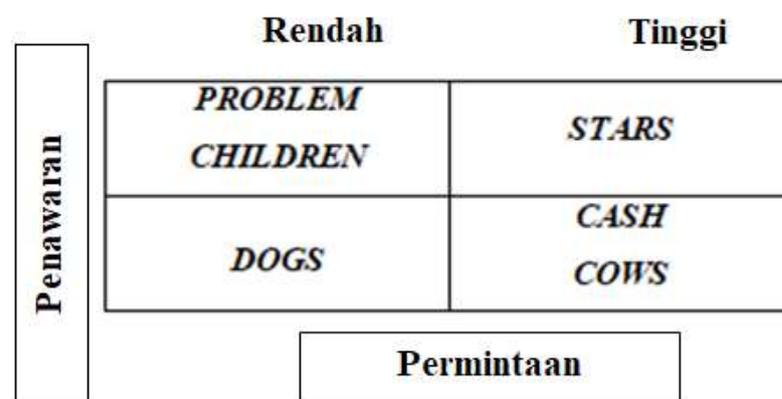
Berdasarkan data primer yang didapatkan dari pengelola dan wisatawan objek wisata Muncak Teropong Laut mengenai aspek *supply* dan *demand* 4A (*Attraction*, *Accessibility*, *Amenity*, dan *Ancillary*), akan diberikan skor 2 (dua) untuk tinggi dan 1 (satu) untuk rendah. Misalnya di bagian *demand-amenity* dinyatakan bahwa wisatawan merasa sudah puas akan penyediaannya, maka akan mendapatkan skor 2 (dua). Sebaliknya apabila wisatawan menyatakan belum atau tidak puas, maka akan mendapatkan skor 1 (satu). Kemudian hasil dari *scoring* keseluruhan responden akan dijumlahkan dan ditotalkan, apabila lebih dari 50% dari jumlah responden menyatakan puas, maka variabel *demand-amenity* mendapatkan skor 2 (dua). Sebaliknya apabila 50% atau wisatawan menyatakan belum atau tidak puas, maka variabel *demand-amenity* mendapatkan skor 1 (satu).

Pada metode analisis ini tidak terdapat skor tengah atau sedang, dikarenakan hanya ada 2 (dua) kuadran dari masing-masing *supply* dan *demand* yakni tinggi atau rendah dan kriteria penilaian dari variabel-variabel yang diteliti menggunakan persentase.

### b. BCG (*Boston Consulting Group*) Matrix

Setelah didapatkan skor dari masing-masing variabel, selanjutnya dilakukan pemetaan posisi skor dalam *BCG Matrix*. *BCG Matrix* terdiri atas 4 bagian kuadran dengan garis horizontal untuk *demand* dan garis vertikal untuk *supply* pengembangan objek wisata (Jatmiko, 2003). Berikut merupakan penjelasan mengenai masing-masing bagian kuadran dalam *BCG Matrix*:

- *Star*, bagian kuadran ini mengartikan variabel *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) dalam pengembangan objek wisata bernilai tinggi sehingga memiliki daya saing yang tinggi pula.
- *Problem children*, bagian kuadran ini mengartikan variabel *supply* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) bernilai tinggi tetapi variabel *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) bernilai rendah dalam pengembangan objek wisata. Sehingga pengembangan kunjungan wisata perlu dikembangkan melalui peningkatan promosi dan kualitas objek wisata hanya perlu dipertahankan.
- *Cash cows*, bagian kuadran ini mengartikan variabel *supply* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) bernilai rendah tetapi variabel *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) bernilai tinggi dalam pengembangan objek wisata. Sehingga diperlukan usaha yang lebih dalam pembangunan dan peningkatan kualitas objek wisata agar wisatawan tidak turun dan terus bertambah.
- *Dogs*, bagian kuadran ini mengartikan variabel *supply* dan *demand* 4A (*Attraction, Accessibility, Amenity, dan Ancillary*) dalam pengembangan objek wisata bernilai rendah. Sehingga diperlukan biaya pengembangan atau investasi yang tinggi terhadap objek wisata tersebut, atau apabila perlu ditutup saja.



Sumber: Jatmiko, 2003

Gambar 1. 2 BCG Matrix Supply dan Demand

### 1.7.7. Kerangka Analisis

Kerangka analisis merupakan perumusan dari *input* proses dan *output* penelitian. *Input* berupa data, variabel dan indikator yang akan digunakan dan yang telah diperoleh dari tinjauan literatur, sedangkan proses merupakan rangkaian metode analisis yang digunakan dalam mengolah data dan *output* merupakan hasil dari analisis yang telah dilakukan. Berikut merupakan kerangka analisis penelitian yang akan dilakukan:

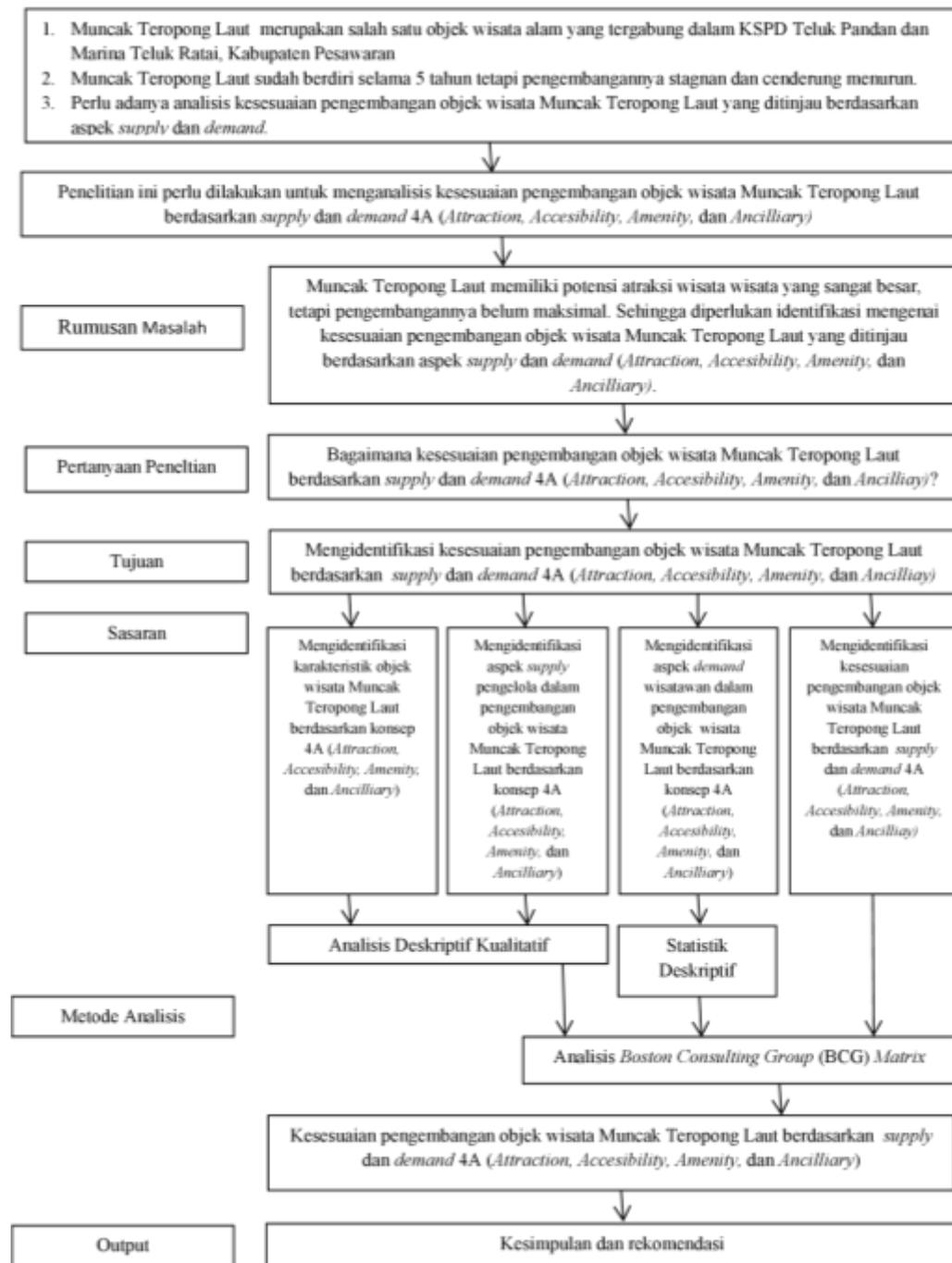


Sumber: Penulis, 2021.

Gambar 1. 3 Kerangka Analisis

### 1.8. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang hingga metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan kesimpulan berdasarkan sasaran penelitian, berikut merupakan kerangka pikir penelitian secara garis besar:



Sumber: Hasil Analisis, 2021.

Gambar 1. 4 Kerangka Pikir

## **1.9. Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini ditulis sebagai tugas akhir dengan penulisan terdiri atas 5 (lima) bab. Penjelasan masing-masing bab adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan hal-hal yang mendasari penelitian, terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran, manfaat, ruang lingkup hingga keaslian penelitian, penjelasan mengenai metodologi penelitian, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan penelitian yang digunakan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan beberapa teori dan konsep yang mendasari atau berkaitan dengan topik penelitian. Beberapa teori dan konsep tersebut adalah mengenai pariwisata, wisata alam, sistem pariwisata (*supply* dan *demand*) dan konsep komponen daya tarik pariwisata 4A (*attraction*, *accessibility*, *amenity* dan *ancillary*). Bab ini juga memuat sintesis literatur dan sintesis variabel yang menjadi indikator dalam penelitian.

### **BAB III GAMBARAN UMUM WILAYAH STUDI**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari pariwisata Kabupaten Pesawaran, Desa Munca dan objek wisata Muncak Teropong Laut.

### **BAB IV KESESUAIAN PENGEMBANGAN OBJEK WISATA MUNCAK TEROPONG LAUT BERDASARKAN SUPPLY DAN DEMAND 4A**

Bab ini memuat hasil analisis terkait kesesuaian pengembangan objek wisata Muncak Teropong Laut berdasarkan *supply* dan *demand* 4A (*attraction*, *accessibility*, *amenity* dan *ancillary*).

### **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab ini memuat kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya.