

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN KEBIJAKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI

Judul Penelitian : Analisis Potensi Pengembangan Obyek Wisata *Heritage*
dengan Pendekatan *AHP* di Kota Surabaya

Bidang Ilmu Penelitian : 724/Pendidikan Geografi

1. Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Dra. Sri Murtini, M.Si.
b. NIDN : 0002116703
c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
d. Program Studi : Pendidikan Geografi
e. Nomor HP : 081 615 733 967
f. Alamat email : srilmurtini@unesa.ac.id

2. Anggota 1

a. Nama Lengkap : Dr. Bambang Sigit Widodo, M.Pd.
b. NIDN : 0003037309

3. Anggota 2

a. Nama Lengkap : Dr. Muzayanah, S.T., T. M.
b. NIDN : 0016127003

Lama Penelitian : 8 bulan

Penelitian tahun ke : I

Biaya penelitian keseluruhan: Rp 10.000.000,-

Biaya tahun berjalan : - diusulkan ke Dikti Rp-
- dana internal PT Rp 8.000.000,-
- dana instansi lain Rp -
- *inkind*, sebutkan -

Surabaya, 5 Desember 2017



Prof. Dr. Sri Murtini, M.Hum.)
NIP.196711021998022001

Ketu Peneliti,

(Dra. Sri Murtini, M.Si.)
NIP.196711021998022001

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Unesa



(Prof. Dr. Lies Amin Lestari, MA, M.Pd.)
NIP.196101121988032004

Laporan Penelitian Kebijakan

Analisis Potensi Pengembangan Obyek Wisata *Heritage* dengan Pendekatan *AHP* di Kota Surabaya



Oleh:

Dra. Sri Murtini, M. Si. /NIDN.0002116703
Dr. Bambang Sigit Widodo, M.Pd. / NIDN.0003037309
Dr. Muzayanah, S.T., M.T. /NIDN. 0016127003
Drs. Kuspriyanto, M.Kes./0006115506
Dr. Rindawati, M.Si./0018095603
Dra. Sulistinah, M.Pd./0008016211

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
Nopember 2017

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN KEBIJAKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI

Judul Penelitian : Analisis Potensi Pengembangan Obyek Wisata *Heritage* dengan Pendekatan *AHP* di Kota Surabaya

Bidang Ilmu Penelitian : 724/Pendidikan Geografi

1. Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Dra. Sri Murtini, M.Si.

b. NIDN : 0002116703

c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

d. Prgram Studi : Pendidikan Geografi

e. Nomor HP : 081 615 733 967

f. Alamat email : srimurtini@unesa.ac.id

2. Anggota 1

a. Nama Lengkap : Dr. Bambang Sigit Widodo, M.Pd.

b. NIDN : 0003037309

3. Anggota 2

a. Nama Lengkap : Dr. Muzayanah, S.T., T. M.

b. NIDN : 0016127003

Lama Penelitian : 8 bulan

Penelitian tahun ke : I

Biaya penelitian keseluruhan: Rp 10.000.000,-

Biaya tahun berjalan : - diusulkan ke Dikti Rp-

-dana internal PT Rp 8.000.000,-

-dana instansi lain Rp -

- *inkind*, sebutkan -

Surabaya, 5 Desember 2017

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Ketu Peneliti,

(Prof. Dr. Sarmini, M.Hum.)
NIP.196808081993032002

(Dra.Sri Murtini, M.Si.)
NIP.196711021998022001

Menyetujui,
Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Unesa

(Prof. Dr. Lies Amin Lestari, MA, M.Pd.)
NIP.196101121988032004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas rahmat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan laporan penelitian kebijakan dengan tepat waktu.

Penyelesaian pembuatan laporan ini tidak dapat terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini kami mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ketua LPPM yang telah membantu melegalitas penelitian
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial & Hukum yang telah membantu dalam anggaran
3. Kaprodi Pendidikan Geografi yang telah mengalokasikan dana untuk penelitian ini
4. Berbagai pihak yang tidak dapat disampaikan satu per satu

Kami berharap produk yang kami hasilkan pada penelitian ini ada manfaatnya dan kami menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna oleh karenanya kami mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Peneliti,

DAFTAR ISI

Halaman Cover	1
Halaman Pengesahan	2
Halaman Kata Pengantar	3
Halaman Daftar Isi	4
Abstrak	5
Bab I Pendahuluan	
1.1. Fokus Penelitian	6
1.2. Tujuan Penelitian	9
1.3. Manfaat Penelitian	9
Bab II Kajian Pustaka	
2.1. Daerah Tujuan Wisata	10
2.2. Wisata <i>Heritage</i>	10
2.3. Pengembangan Pariwisata	12
2.4. Daya Tarik	13
2.5. Pengunjung Visitor	13
2.6. Aksesibilitas	14
2.7. Nilai Kegunaan	14
2.8. Sarana Prasarana	15
2.9. Pendekatan AHP	16
Bab III Metode Penelitian	
3.1. Pendekatan Penelitian	17
3.2. Lokasi Penelitian	17
3.3. Sumber Data	19
3.4. Teknik Analisis Data	19
Bab IV Hasil Penelitian & Pembahasan	
4.1. Hasil Penelitian	23

4.2 Pembahasan	24
Bab V Penutup	
5.1. Simpulan`	26
5.2. Saran	26
Daftar Pustaka	
Lampiran	

Analisis Potensi Pengembangan Obyek Wisata *Heritage* Dengan Pendekatan AHP di Kota Surabaya

Abstrak

Kota Surabaya merupakan kota yang mempunyai 21 obyek wisata *heritage*. Obyek wisata *heritage* perlu dikembangkan agar jumlah wisatawan semakin meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis potensi pengembangan obyek wisata *heritage* dengan menggunakan pendekatan *Analysis Hierarchy Process/AHP*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan operasi matematis. Penelitian ini memilih obyek wisata *House of Sampurna*, Monumen Kapal Selam dan Masjid *Cheng Hoo*. Data diambil dengan menggunakan penilaian *expert choice* di bidang masing-masing. Kriteria yang digunakan adalah daya tarik, jumlah pengunjung, aksesibilitas, nilai guna dan sarana prasarana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa obyek wisata *House of Sampurna* merupakan obyek wisata yang paling tinggi potensinya dilihat dari kriteria daya tarik, jumlah pengunjung, aksesibilitas, nilai guna dan sarana prasarana. Urutan kedua adalah obyek wisata Monumen Kapal Selam dan yang ketiga adalah Masjid Cheng Hoo. Pemerintah diharapkan memprioritaskan pengembangan obyek wisata *heritage* yang cenderung sedikit pengunjungnya.

Kata kunci: potensi pengembangan, obyek wisata *heritage*, pendekatan AHP

BAB I

Pendahuluan

I.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak kekayaan budaya maupun alam yang dapat dijadikan atraksi menarik untuk kegiatan kepariwisataan. Kekayaan tersebut belum sepenuhnya dikembangkan dengan maksimal sehingga belum berhasil dalam menarik wisatawan, terutama wisatawan regional, nasional maupun internasional untuk mengunjungi lokasi-lokasi wisata yang tersebar di Indonesia. Berbeda halnya dengan Singapura, Malaysia maupun Thailand, meskipun dari segi keanekaragaman jenis wisata kalah dibandingkan dengan Indonesia namun sudah dapat menarik lebih banyak wisatawan, terutama wisatawan asing.

Pengelolaan dan pengembangan kepariwisataan sangat diperlukan untuk mendapatkan capaian keberhasilan. Capaian keberhasilan dapat diukur dengan jumlah kunjungan, masa tinggal dan jumlah pengeluaran wisatawan selama kunjungan. Semakin banyak wisatawan yang datang, semakin lama wisatawan tinggal dan semakin banyak uang yang dikeluarkan oleh wisatawan tentunya akan berdampak positif bagi daerah tujuan wisata.

Dampak positif yang dapat diperoleh dari capaian keberhasilan tersebut tidak hanya bagi satu pihak tetapi banyak pihak. Seperti yang disampaikan Pendit (2012) bahwa kegiatan kepariwisataan mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi karena dapat menyediakan lapangan kerja, menstimulasi berbagai sektor produksi serta memberikan kontribusi secara langsung bagi kemajuan-kemajuan dalam usaha-usaha pembuatan dan perbaikan pelabuhan, jalan raya, pengangkutan, serta mendorong pelaksanaan program kebersihan dan kesehatan, proyek sasana budaya, pelestarian lingkungan hidup dan sebagainya yang dapat memberikan keuntungan dan kesenangan baik kepada masyarakat setempat maupun wisatawan dari luar

Di samping itu keuntungan dari pengembangan obyek wisata *heritage* juga disampaikan oleh Lusetyowati (2014) *the potential of cultural heritage tourism in Palembang and shows the role of tourism in urban heritage preservation and*

conservation. Cultural tourism creates jobs and new business opportunities and strengthens local economy. Cultural heritage tourism helps also to protect cultural heritage and to improve the quality of life of residents and visitors. Linking tourism with heritage and culture will benefit the local economy. The main idea in cultural heritage tourism is to save urban heritage and culture, to share it with visitors, and to reach economic benefits.

Pendapat yang lain disampaikan oleh A, *GulnaIsmagilovra Safiullin, Lenar Gafurov, Ilshat* (2015) *the historical and cultural heritage plays huge role in development of internal tourism. Objects of historical and cultural heritage, being an important asset of the cities, make profit and significantly influence their economic development. Leveling seasonal fluctuations and providing additional job openings—the historical and cultural heritage plays huge role in the social sphere. Reviving local cultural values, developing national creativity, and traditions - the historical and cultural heritage promotes cultural lifting of local population.*

Dari pernyataan beberapa sumber tersebut cukup banyak keuntungan yang diperoleh dari pengembangan wisata *heritage*. Oleh karena itu perlu perhatian besar dari pemerintah untuk mengembangkan semua potensi obyek wisata *heritage*. Pengembangan meliputi segala hal yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah kunjungan, seperti aksesibilitas, sarana prasarana, promosi dan lainnya.

Kota Surabaya merupakan sebuah kota yang memiliki berbagai jenis obyek wisata, seperti obyek wisata alam, budaya dan buatan. Jenis obyek wisata budaya (*heritage*) tercatat paling banyak yaitu sejumlah 268 *heritage* tersebar di seluruh kota Surabaya (Surabaya Heritage Map, 2016) atau sejumlah 21 *heritage* obyek wisata, 3 wisata alam dan 9 wisata buatan. (Dinbudparprov. Jatim, 2015).

Duapuluh satu wisata *heritage* di Kota Surabaya adalah Montugu Pahlawan, Masjid Ampel, Masjid Cheng Hoo, Masjid Al Akbar, Balai Pemuda, Kebun Binatang Surabaya, Monkasel, Loka Jala Crana, Makam WR. Soepartaman, Makam Dr. Soetomo, Djoko Dolog, Klenteng Hok An Kiong, Taman Budaya Jatim, Museum Kesehatan, House of Sampurna, Balaikota, Klenteng Bon Bio, Makam Sunan Bungkul, Makam Sawunggaling, Rumah Hos Cokroaminoto, De Javasche Bank (Dinbudparprov. Jatim, 2015)

Jumlah wisata *heritage* yang ada di Kota Surabaya jauh lebih banyak dibandingkan dengan wisata alam dan buatan. Namun sebaliknya, jumlah pengunjung di wisata *heritage* tidak sebanyak dengan jumlah pengunjung di wisata

alam dan wisata buatan. Apabila dibandingkan, rata-rata jumlah pengunjung ke wisata *heritage* lebih sedikit, yaitu 169.482 pengunjung sedangkan di wisata alam sejumlah 339.943 pengunjung, dan wisata buatan sejumlah 181.517 pengunjung (Dinas Pariwisata Kota Surabaya, 2015).

Melihat kenyataan jumlah pengunjung yang paling sedikit di wisata *heritage* ini sangat ironis. Sementara itu Kota Surabaya sebagai kota bersejarah yang menyimpan banyak cerita dan nilai-nilai historis justru tidak mampu merevitalisasi wisata *heritage* atau masyarakat kurang tertarik dengan keberadaan wisata *heritage* atau pemerintah kurang dapat berbuat banyak sehingga masyarakat lebih tertarik berkunjung ke wisata *heritage* dibandingkan dengan wisata alam dan wisata budaya. Hasil penelitian Syaifudin (2017) menunjukkan bahwa masyarakat banyak yang tidak tahu dengan keberadaan wisata *heritage* di Kota Surabaya karena kurangnya promosi yang dilakukan oleh pemerintah.

Sedarmayanti (2014) mengatakan bahwa wisata *heritage* merupakan bentuk wisata yang dapat memperkaya penghargaan terhadap peninggalan masa lalu yang sangat erat berhubungan dengan nilai-nilai sosial budaya masyarakat dan merupakan bentuk wisata minat khusus yang hingga saat ini perkembangannya di Indonesia masih kurang mendapat perhatian, padahal banyak wilayah di Indonesia mempunyai peninggalan sisa kebudayaan masa lampau monumen bersejarah, tempat peribadatan dan bangunan kuno yang tidak ternilai harganya yang sangat berpotensi untuk dikembangkan.

Pengembangan wisata *heritage* sangat penting karena selain dapat mendatangkan manfaat ekonomi diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai budaya. Di samping itu dapat mengapresiasi jasa para pahlawan yang telah berkorban banyak demi negara, bangsa dan tanah air. Pernyataan lain disampaikan dari hasil penelitian dari Rasoolimanesh, S. Mostafa Jaafar, Mastura Ahmad, A. Ghafar Barghi, Rabeeh (2017) *the findings showed that motivation had the greatest positive effect on the low level of community participation. Opportunity had the greatest effect on the high level of community participation. Among the dimensions of ability, namely awareness and knowledge, the findings showed that more aware residents were more interested in low level of community participation,*

whereas residents with more knowledge were more interested in high level of community participation.

Salah satu usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya penelitian tentang Analisis Potensi Pengembangan Wisata *Heritage* Dengan Pendekatan *Analytical Hierarchy Process* di Kota Surabaya.

1.2. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui prioritas potensi pengembangan wisata *heritage* di Kota Surabaya, dengan menggunakan kriteria, daya tarik, jumlah pengunjung, aksesibilitas, nilai kegunaan, dan sarana prasarana.

1.3. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Dapat digunakan oleh pemerintah menentukan prioritas pengembangan berdasarkan kriteria yang dipilih.
2. Meningkatkan jumlah pengunjung di wisata *heritage*
3. Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya nilai budaya untuk menghargai jasa pahlawan

BAB II

Kajian Teori

2.1. Daerah Tujuan Wisata

Daerah tujuan wisata atau destinasi wisata adalah daerah yang memiliki obyek-obyek wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan lokal/domestik atau yang berasal dari berbagai negara (mancanegara) dan tersedianya fasilitas penunjang transportasi dan akomodasi. Di daerah tujuan wisatawan membutuhkan layanan jasa untuk menjawab tiga kebutuhan wisatawan, yakni: *something to see*: sesuatu yang ingin dilihat, diamati, disaksikan atau ditonton bersifat unik dan atraktif. *Something to do*: sesuatu yang ingin dilakukan berupa kegiatan yang menghibur dan menyenangkan, dan *something to buy*: sesuatu yang ingin dibeli sebagai cinderamata (*souvenir*) berupa produk yang khas daerah serta mudah dikemas (Arjana, 2015).

2.2. Wisata Heritage

Menurut Pendit (2012) objek wisata *heritage* atau objek wisata budaya merupakan satu dari sekian banyak macam dan jenis pariwisata. Objek wisata ini dimaksudkan dengan perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka.

Pariwisata pusaka atau *heritage tourism* biasanya disebut juga dengan pariwisata pusaka budaya (*cultural and heritage tourism* atau *cultural heritage tourism*) atau lebih spesifik disebut dengan pariwisata pusaka budaya dan alam. Pusaka adalah segala sesuatu (baik yang bersifat materi maupun non materi) yang diwariskan dari generasi ke generasi (Satrya dan Indrianto, 2016). Pusaka juga erat kaitannya dengan cagar budaya yang dilindungi dan dilestarikan keberadaannya.

Di samping itu wisata *heritage* membantu melindungi warisan budaya dan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan wisatawan. Tujuan utama

dalam wisata *heritage* adalah untuk menyelamatkan warisan dan budaya kota, untuk dinikmati wisatawan/pengunjung dan untuk kepentingan ekonomi (Lusetyowati, 2015).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 5 Tahun 1992 tentang benda cagar budaya (*heritage*) yang dapat diartikan dan dikelompokkan atas :

- (a) Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 tahun serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.
- (b) Benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.
- (c) Situs yaitu lokasi yang mengandung atau diduga mengandung benda cagar budaya termasuk lingkungannya yang diperlukan bagian pengamanannya.

Menurut Undang-undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya (*heritage*) menjelaskan pengertian cagar budaya beserta bentuk turunannya yang termasuk sebagai bagian dari cagar budaya sebagai berikut :

- a. Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan atau kebudayaan melalui proses penetapan.
- b. Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan atau benda buatan manusia, berupa kesatuan atau kelompok atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia.
- c. Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan atau tidak berdinding, dan beratap.
- d. Struktur Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan

yang menyatu dengan alam, sarana dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia.

- e. Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan atau di air yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan atau struktur cagar budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu.
- f. Kawasan Cagar Budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas.

2.3. Pengembangan Pariwisata

Pengembangan kepariwisataan meliputi banyak aspek, di samping daerah tujuan wisata yaitu lokasi dengan segala pendukungnya juga sumberdaya manusia sebagai pelaku kepariwisataan yaitu pengelola pariwisata, ahli kepariwisataan, LSM, pemerintah dan masyarakat yang biasanya bergerak dalam penyediaan kebutuhan wisatawan. Kerjasama dari semua pihak akan mempengaruhi tingkat keberhasilan pengembangan kepariwisataan yang ingin dicapai (Sutedjo & Murtini, 2007).

Dari sudut pandang geografi, pengembangan kepariwisataan akan melibatkan banyak aspek, baik aspek fisik maupun non fisik dengan memanfaatkan konsep-konsep yang ada dan penggunaan model-model yang disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk itu diperlukan data, baik data fisik maupun data non fisik yang selanjutnya dilakukan analisis dengan pendekatan geografis. Data yang diperlukan dalam hal ini merupakan data yang berada dalam suatu wilayah pengembangan. .

Berbagai faktor dapat digunakan untuk pengukuran potensi pengembangan daerah tujuan wisata, misalnya iklim, geologi/geomorfologi, hidrologi, lahan, flora fauna, adat istiadat, bangunan sejarah, kegiatan masyarakat, fasilitas rekreasi, sumberdaya manusia dan sebagainya. Selanjutnya faktor tersebut diukur baik secara kualitatif maupun kuantitatif, tergantung model pengembangan yang akan dilakukan. Potensi daerah tujuan wisata tinggi apabila hasil pengukuran dari pengembangan hasilnya tinggi dan sebaliknya. (Sutedjo & Murtini, 2007)

2.4 Daya Tarik

Daya tarik adalah segala sesuatu yang dapat di lihat atau disaksikan serta mampu memberikan kepuasan kepada wisatawan, antara lain: (1) apa yang dapat di lihat (*what to see*), (2) apa yang dapat dilakukan (*what to do*) dan apa yang dapat di beli (*what to buy*) (Yoeti, 2012)

Menurut Undang-undang No.9 tahun 1990 tentang kepariwisataan, objek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata. Objek dan daya tarik wisata terdiri atas :

- a. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna.
- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata tirta, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan tempat hiburan.

2.5. Pengunjung (*Visitor*)

Pengunjung atau *visitor* adalah adalah orang yang melakukan kunjungan ke suatu tempat dengan tujuan untuk menikmati dan mendapatkan kesenangan dalam kunjungannya itu. Menurut WTO, *visitor: any person traveling to a place other than that of his/her usual environment for less than 12 consecutive months and whose main purpose of travel is not to work for pay in the place* (WTO, 1955)

Menurut *International Union of Official Travel Organization* (IUOTO), pengunjung yaitu setiap orang yang datang ke suatu negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun kecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah. Pengunjung digolongkan dalam dua katagori, yaitu:

- a. Wisatawan (*tourist*)

Pengunjung yang tinggal sementara minimal 24 jam di tempat yang dikunjunginya dan bertujuan untuk (1) pesiar/*leisure* , untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olahraga, (2) hubungan dagang/business, keluarga, konferensi dan lainnya

- b. Pelancong (*excursionist*)

Pengunjung sementara yang tinggal di suatu tempat yang dikunjunginya minimal 24 jam.

2. 6. Aksesibilitas

Aksesibilitas atau keterjangkauan tidak selalu berkait dengan jarak tetapi lebih berkaitan dengan kondisi medan atau ada tidaknya sarana angkutan atau komunikasi yang dapat dipakai.

Suatu tempat dapat dikatakan dalam keadaan terasing atau terisolasi kalau tempat itu sukar dijangkau (dengan sarana komunikasi atau angkutan) dari tempat-tempat lain, meski tempat tersebut relatif tidak jauh dari tempat-tempat lain itu. Rintangan medan berupa adanya rangkaian pegunungan tinggi, hutan lebat, dan rawa-rawa atau gurun pasir yang luas merupakan contoh penyebab suatu tempat kurang dapat dijangkau dari tempat-tempat lain. Faktor sosial yang berupa bahasa, adat istiadat serta sikap penduduk yang berlainan (mencurigai setiap orang asing sebagai ‘musuh’) dapat pula menjadikan faktor penyebab kekurangterjangkauan suatu tempat.

Keterjangkauan umumnya juga berubah dengan adanya perkembangan perekonomian dan kemajuan ekonomi. Tetapi sebaliknya, tempat-tempat yang memiliki keterjangkauan sangat rendah akan sukar mencapai kemajuan dan mengembangkan perekonomian.

Sebagai contoh Pulau Jawa penduduknya lebih padat dan lebih maju hidupnya dibandingkan dengan banyak kawasan Kalimantan yang dikelilingi rawa-rawa sangat luas serta penuh hutan lebat. Wilayah Irian Jaya paling tertinggal dibandingkan dengan kebanyakan kawasan Indonesia lainnya mengingat reliefnya yang demikian kasar dan banyak suku hidup secara terisolasi satu dengan yang lainnya. Ada kalanya dalam jarak belasan atau beberapa puluh kilometer sudah didapatkan penduduk yang bahasanya sudah sangat berlainan.

Konsep ketrejangkauan juga berlaku bagi individu. Bagi yang mudah kontak atau berkomunikasi (bergaul) dengan orang lainnya akan lebih mudah maju dengan menyesuaikan diri. Sebaliknya bagi yang ‘tertutup’ cenderung mengalami ketertinggalan.

2. 7. Nilai Kegunaan

Nilai kegunaan sumber-sumber di muka bumi bersifat relatif, tidak sama bagi semua orang atau golongan penduduk tertentu. Daerah pantai berpasir yang landai dengan perairan jernih belum tentu memiliki nilai kegunaan yang sedemikian

besar bagi penduduk setempat jika mereka berorientasi kehidupan pada pemanfaatan sumber-sumber di daratan secara bersahaja dan banyak jalan darat dapat ditempuh dengan mudah. Sebaliknya bagi masyarakat kota yang hidupnya berkecukupan dan penduduknya demikian padat daerah pantai yang demikian bagi sebagian orang mungkin memiliki nilai kegunaan yang demikian tinggi sebagai tempat rekreasi dan pariwisata, sementara sebagian penduduk yang lain memilih pergi ke daerah pegunungan yang berhawa sejuk sebagai tempat rekreasinya (Suharyono & Amien, 1994).

Demikian pula halnya dengan daerah dataran banjir bagi orang-orang yang lebih maju merupakan daerah rawan dan tidak berguna sebagai tempat tinggal, sebaliknya bagi masyarakat tertentu yang turun menurun telah tinggal di daerah itu merupakan pilihan tempat tinggal yang cukup menyenangkan, walau harus disertai dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam mengatasi kerawanan banjir dan memanfaatkan daerah itu.

2.8. Sarana Prasarana

Sarana dapat diartikan sebagai alat, wujudnya adalah hasil rekayasa manusia untuk menunjang atau memudahkan manusia untuk meraih tujuan. Berbagai alat atau teknologi yang sengaja dibangun untuk mempermudah wisatawan dan menciptakan kesenangan dan kenyamanan bagi wisatawan dikenal sebagai sarana wisata. Sarana wisata pada hakikatnya sebagai media, alat, atau teknologi yang dapat menunjang usaha pariwisata. Menurut Undang-Undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata, dalam Pasal 14 dinyatakan, bahwa usaha pariwisata meliputi: 1) daya tarik wisata, 2) kawasan pariwisata, 3) jasa transportasi pariwisata, 4) jasa perjalanan wisata, 5) jasa makanan dan minuman, 6) penyediaan akomodasi, 7) penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi, 8) penyelenggaraan pertemuan, perjalanan intensif, konferensi, dan pameran, 9) jasa informasi pariwisata, 10) jasa konsultan pariwisata, 11) jasa pramuwisata, 12) wisata tirta, dan 13) spa.

Wisatawan sejak berangkat dari daerah asal sampai daerah destinasi membutuhkan sarana untuk kelancaran perjalanan. Sarana wisata adalah semua bentuk benda, alat maupun teknologi yang dapat menunjang, mempermudah kegiatan wisatawan selama dalam perjalanan dari daerah asal sampai daerah

tujuan/destinasi. Pada prinsipnya sarana wisata dikelompokkan menjadi empat kelompok yang dapat menimbulkan usaha-usaha jasa pariwisata yakni: transportasi, akomodasi, rumah makan/konsumsi dan biro travel.

2. 9. Pendekatan AHP (*Analytical Hierarchy Process*)

AHP (Analytical Hierarchy Process) adalah alat pengambilan keputusan multi kriteria yang banyak digunakan. Berbeda dengan metode konvensional, AHP menggunakan perbandingan berpasangan (*pair-wise comparison*) yang memungkinkan penilaian verbal dan meningkatkan ketepatan hasil. Perbandingan berpasangan yang digunakan untuk menurunkan rasio yang akurat dan skala prioritas (Dalalah, 2010)

Pendekatan AHP dikembangkan oleh Saaty, memberi sebuah pembuktian cara yang lebih efektif untuk menangani pengambilan keputusan yang kompleks dan dapat membantu dalam mengidentifikasi dan menimbang kriteria, menganalisis data yang dikumpulkan dan mempercepat proses pengambilan keputusan. AHP membantu menangkap kedua langkah-langkah evaluasi subyektif dan obyektif, menyediakan mekanisme yang berguna untuk memeriksa konsistensi dari evaluasi sehingga mengurangi bias dalam pengambilan keputusan. Ketika membuat keputusan yang kompleks yang melibatkan beberapa kriteria, langkah pertama adalah untuk menguraikan tujuan utama ke sub tujuan penyusunnya atau kadang-kadang disebut sasaran, berkembang dari umum ke khusus (Dalalah, 2010)

Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam bentuk yang paling sederhana, struktur ini terdiri dari tujuan, kriteria atau tingkat obyektif dan alternatif. Setiap set kriteria akan dibagi lagi menjadi tingkat yang sesuai kelompok, memahami bahwa lebih banyak kriteria yang disertakan maka kriteria setiap individu kurang penting.

BAB III

Metode Penelitian

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan operasi matematis. Penelitian kualitatif dengan menggunakan operasi matematis dianggap paling tepat sebagai penerapan metode analitis untuk membantu penentu kebijakan memilih beberapa kemungkinan untuk mencapai tujuan.

3.2. Lokasi Penelitian

Menurut Bodgan (1993) situasi yang di dalamnya terdapat persoalan yang substantif dan teoritik serta terbuka untuk dipilih menjadi tempat penelitian. Di Kota Surabaya mempunyai 21 obyek wisata *heritage*. Dari 21 obyek wisata *heritage*, dipilih tiga obyek wisata yaitu obyek wisata *House of Sampoerna*, Monkasel dan Masjid Cheng Hoo.

House of Sampoerna merupakan bangunan bekas pabrik pembuatan rokok Sampoerna. Situs ini terdiri dari 3 bangunan yaitu bangunan utama di bagian tengah, bangunan kafe, kios, dan galeri seni di bagian kanan, dan bangunan rumah keluarga Sampoerna di bagian kiri. Luas 1,5 ha ini didirikan oleh Liem Seeng Tee thn 1932 dan sampai saat ini masih beroperasi. Antara thn 1932-1961, bangunan tengah ini digunakan untuk *theater*, yang dilengkapi dengan panggung berputar dan lantai buatan untuk efek khusus yang sangat jarang pada masa itu. Charlie Chaplin mengunjungi teater ini ketika ia datang ke Surabaya tahun 1932. Gedung bioskop ini juga pernah digunakan oleh Dr. Ir. Soekarno, untuk serangkaian pidato-pidato untuk mendukung perlawanan Indonesia terhadap penjajah. Bangunan kedua terdiri dari kafe dan galeri seni. Bangunan ketiga yakni rumah keluarga Sampoerna. Bangunan ini hanya dinikmati dari luar saja karena untuk menjaga kelestariannya. Museum *House of Sampoerna* adalah objek wisata yang menarik, tercatat sebanyak 212.200 pengunjung datang pada tahun 2016 . Ketika pagi sampai sore hari, Museum *House of Sampoerna* ini menyediakan fasilitas bus keliling/*Surabaya Heritage Track* yang dapat digunakan pengunjung secara gratis.

Monkasel merupakan satu-satunya monumen kapal dari eks kapal selam KRI Pasopati 410. Pada tanggal 4 September 2011 terjadi kebakaran yang mengakibatkan jumlah kunjungan menjadi 25.640 sehingga perlu perbaikan, pembangunan arena BMX, kolam renang, panggung hiburan, pembangunan Musholla di dalam kawasan Monkasel, rumah makan, parkir yang luas dan lainnya. Monkasel terletak pada tempat yang strategis, berada di tengah kota dengan akses yang mudah dari arah manapun,. Di samping itu museum ini dekat dengan berbagai

macam fasilitas seperti mall, perkantoran, dan hiburan. Tanggapan masyarakat terhadap Monkasel sangat bagus tetapi karena minimnya perawatan dan fasilitas, kurang terjaga kebersihannya sehingga masyarakat banyak yang kurang tertarik. Sedikitnya pengunjung yang datang ke museum ini terlihat pada data tahun 2016 tercatat 333.122. (Dinas Pariwisata Kota Surabaya, 2017)

Masjid Cheng Hoo didirikan tahun 2002 untuk mengenang perjuangan dan dakwah Laksamana Cheng Hoo Perpaduan gaya Tiongkok, Arab dan Jawa yang berdampingan dengan taman yang dihiasi kolam dengan sebuah replika kapal. Berlatar belakang tembok dengan sebuah lukisan batu menggambarkan wajah sang Laksamana dan panorama negeri Tiongkok. Masjid Cheng Hoo didominasi warna merah dengan kombinasi warna kuning dan hijau. Terdiri atas satu lantai dengan ornamen 3 tingkat di tengahnya. Diujungnya sebuah Mozaik keemasan berlafazdkan Allah. Terdapat tiga pintu yang berada di tengah, kanan dan kiri Masjid. Bagian tengah dimana mighrab berada letaknya lebih tinggi dari bagian kanan dan kirinya. Bagian kanan digunakan untuk jamaah perempuan. Lantainya dibungkus dengan karpet hijau yang tebal. Sementara langit langitnya berwarna hijau tua dengan deretan garis kayu warna merah dan kuning. Langit langit Masjid membentuk 8 sisi dengan dekorasi menawan. Angka 8 artinya melambangkan *Pat kwa*, dalam bahasa Tinghoa yang berarti Keberuntungan atau Kejayaan. Masjid ini termasuk unik sehingga banyak pengunjung yang datang, tercatat tahun 2016 sebanyak 20.918 pengunjung (Dinas Pariwisata Kota Surabaya, 2017)

3.3. Sumber Data

Pada penelitian ini sumber data diperoleh dari hasil *interview* dengan *expert choice* yang menguasai di bidang masing-masing. Informan dalam penelitian ini dinamakan *expert choice* yang berasal dari Dinas Pariwisata Kota Surabaya, Badan Perencanaan dan Pengembangan Kota Surabaya, pengelola obyek wisata *heritage*, ahli tata kota dan pengamat pariwisata Kota Surabaya.

3.4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis datanya menggunakan pendekatan analisis data AHP (*Analytical Hierarchy Process*) dengan program *Expert Choice*. AHP merupakan salah satu teknik pengambilan keputusan dimana operasi hitung pada AHP bersifat matematis. Dengan bantuan software *Expert Choice*, AHP memiliki banyak keunggulan dalam menjelaskan proses pengambilan keputusan karena dapat digambarkan secara grafis sehingga mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam pengambilan keputusan. Dengan AHP, proses keputusan kompleks dapat diuraikan menjadi keputusan-keputusan yang lebih kecil yang dapat ditangani dengan mudah (Marimin, 2004).

Berikut prinsip kerja AHP :

1. Penyusunan Hirarki

Permasalahan yang akan diselesaikan , diuraikan menjadi unsur-unsurnya, yaitu kriteria dan alternatif, kemudian disusun menjadi struktur hirarki. Proses penyusunan hirarki adalah sebagai berikut:

- Tahap pertama mengidentifikasi tujuan keseluruhan pembuatan hirarki yang disebut *goal* (tujuan), yakni masalah akan dicari pemecahannya lewat pendekatan AHP.
- Tahap kedua, menentukan kriteria dan sub kriteria yang diperlukan untuk mendukung tujuan keseluruhan
- Tahap ketiga, mengidentifikasi alternatif strategi yang akan dievaluasi di bawah kriteria.

Dalam penyusunan hirarki dapat dibuat dalam bentuk diagram yang mempresentasikan keputusan untuk memilih potensi wisata *heritage* manakah yang akan dikembangkan terlebih dulu di Kota Surabaya. Adapun kriteria untuk membuat keputusan tersebut adalah daya tarik, jumlah pengunjung, aksesibilitas, nilai kegunaan dan sarana prasarana. Dengan alternatif wisata *heritage House of Sampurna*, *Monkasel* dan *Masjid Cheng Hoo*.

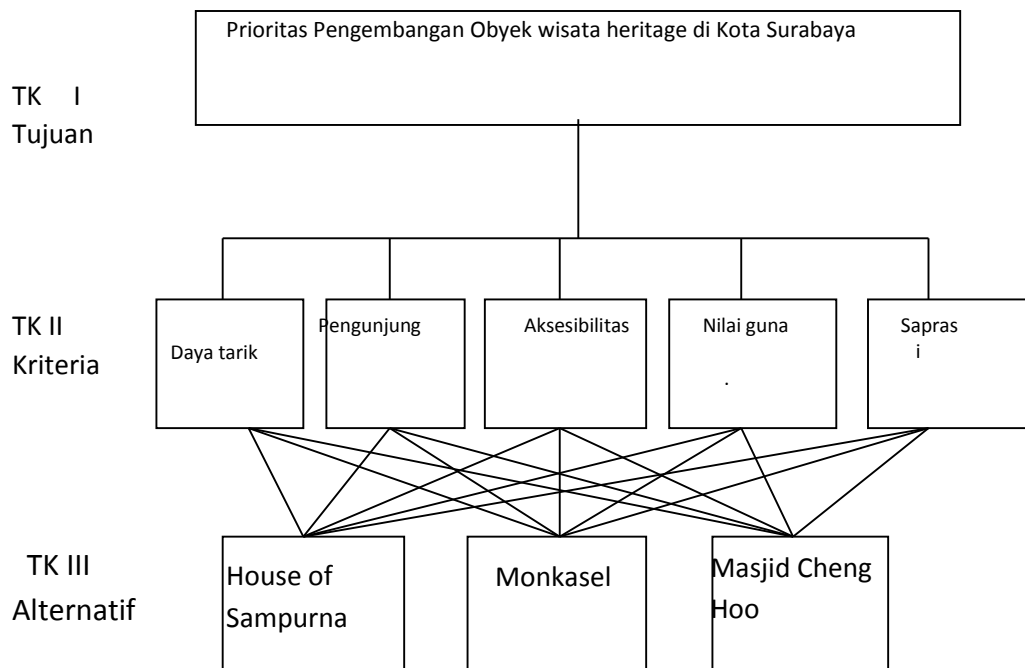


Diagram 1. Pengambilan Keputusan Prioritas Pengembangan Obyek Wisata *Heritage* di Kota Surabaya

2. Penilaian Kriteria dan Alternatif

Dalam proses ini dilakukan perbandingan berpasangan (*pair-wise comparison*) antar berbagai kriteria, dengan dua tahap penting yaitu: (i) menentukan mana diantara dua yang dianggap (penting/disukai/mungkin terjadi serta: (ii) menentukan seberapa kali lebih (penting/disukai/mungkin terjadi). Prioritas dari sederetan kriteria dan alternatif tersebut ditentukan dengan membandingkan satu sama lain secara berpasangan yang diberi bobot berupa skala dari 1 - 9 dengan definisi masing-masing skala. Kriteria dan alternatif dinilai melalui perbandingan berpasangan. Menurut Saaty (dalam Marimin 2004), untuk berbagai persoalan skala 1 sampai 9 adalah skala terbaik dalam mengekspresikan pendapat. Berikut definisi masing-masing skala seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Nilai Konversi Data Diskrit ke Numerik

Skala Prioritas Numerik	Definisi (Verbal)	Penjelasan
1	Kedua elemen sama pentingnya	Dua elemen memiliki bobot yang seimbang nilainya
3	Sebuah elemen lemah nilai kepentingannya terhadap yang lain	Pengalaman dan <i>judgement</i> agak menyukai sebuah elemen daripada yang lain
5	Sebuah elemen esensial atau lebih penting terhadap yang lainnya	Pengalaman dan <i>judgement</i> lebih kuat menyukai sebuah elemen dari pada yang lain

7	Menunjukkan sebuah elemen sangat sangat lebih penting dari lainnya	Sebuah elemen lebih kuat disukai dan dominasinya terlihat nyata dalam keadaan yang sebenarnya
9	Secara mutlak sebuah elemen lebih penting dari lainnya	Fakta sebuah elemen lebih disukai dari lainnya berada pada kemungkinan yang tertinggi pada urutan yang telah diketahui
2, 4, 6, 8	Nilai intermediate antara dua judgement yang peringkatnya berdekatan	Kompromi diperlukan antara dua judgement
Kebalikan (1/3, 1/5, 1/7, dst)	Kompromi diperlukan antara dua judgement	

Sumber: Saaty (1993). H. 85.

Untuk setiap kriteria dan alternatif perlu dilakukan perbandingan berpasangan (*pairwause comparison*). Nilai-nilai perbandingan relatif kemudian diolah untuk menentukan peringkat relatif dari seluruh alternatif. Baik kriteria kualitatif maupun kriteria kuantitatif dapat dibandingkan sesuai dengan judgement yang telah ditentukan untuk menghasilkan bobot dan prioritas dihitung dengan manipulasi matriks atau melalui penyelesaian persamaan matematis.

3. Konsistensi Logis

Pengukuran konsistensi dalam pendekatan AHP dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah mengukur konsistensi setiap matriks perbandingan dan tahap kedua adalah mengukur konsistensi keseluruhan hirarki. Konsistensi berarti dua hal, pertama menunjukkan pemikiran atau objek yang serupa dikelompokkan menurut homogenitas dan relevansinya. Artinya konsistensi yang kedua adalah intensitas relasi antar gagasan saling membenarkan secara logis. Setiap perbandingan dinyatakan konsisten 100% apabila memenuhi syarat tertentu. Konsistensi dalam sebuah matriks perbandingan diukur melalui rumus berikut:

Indeks konsistensi (CI) diperoleh dari rumus berikut : $CI = \frac{\lambda_{mx} n}{n - 1}$

Dimana :

λ_{mx} = Eigen Value

Maksimal n = Nilai Rasio Konsistensi (CR) diperoleh dari: $CR = CI/RI$

dimana RI = Random Index (dapat dilihat pada tabel 1)

Tabel 2. Nilai Random Index

N	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RI	0	0	0.58	0.9	1.12	1.24	1.32	1.41	1.45	1.49

Sumber: Permadi (Jakarta: PAU-Studi Ekonomi UI). h. 15

Dalam hirarki tiga level, akan diperoleh indeks konsistensi untuk matriks perbandingan level dua dan indeks konsistensi dari setiap matriks perbandingan pada level tiga dengan memperhatikan hubungan dengan setiap unsur-unsur pada level dua. Dengan demikian pada level tiga tersebut akan diperoleh sejumlah angka indeks konsistensi yang banyaknya sama dengan unsur-unsur dalam level dua. Langkah selanjutnya adalah melakukan perkalian vektor antara vektor prioritas level dua sebagai vektor baris dengan vektor indeks konsistensi dari level tiga sebagai vektor kolom. Hasil perkalian ini merupakan satu angka yang kemudian ditambah dengan indeks konsistensi level dua dan hasilnya disebut M, selanjutnya dihitung indeks random secara keseluruhan dengan cara yang sama, hanya setiap indeks konsistensi diganti dengan indeks random yang besarnya tergantung ukuran matriks. Dari operasi ini diperoleh indeks random hirarki secara keseluruhan yang dilambangkan dengan M', dengan demikian akan diperoleh rasio konsistensi secara keseluruhan dengan membagi indeks konsistensi keseluruhan (M) dengan indeks random keseluruhan (M'), yang secara singkat dapat ditulis : $CRH = M/M'$ (3.6)

Di mana:

$$M = CI \text{ level dua} + (\text{bobot prioritas level dua})$$

$$(\text{CI level tiga})$$

$$M' = RI \text{ level tiga} + (\text{bobot prioritas level dua})$$

$$(\text{CI level tiga})$$

$$RI = \text{Random Indeks}$$

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi pengembangan obyek wisata *heritage* yang terdiri dari *House of Sampurna*, Monkasel dan Masjid Cheng Ho dengan menggunakan lima kriteria yaitu: daya tarik, jumlah pengunjung, aksesibilitas, nilai kegunaan, dan sarana prasarana.

Setelah dilakukan wawancara dengan menggunakan instrumen, maka diperoleh skor dari *expert choice* dibidangnya yang selanjutnya dibandingkan (*pair-wise comparison*) berdasarkan kriteria dan alternatif. Dengan menggunakan dua *expert choice* pada masing-masing nomor dirata-rata untuk dijadikan satu kemudian dibandingkan antara kriteria nomor satu (daya tarik) dibandingkan dengan sarana prasarana kemudian dijumlahkan dan dirata-rata dari dua narasumber tersebut, demikian seterusnya untuk kriteria berikutnya. Untuk melihat potensi *House of Sampurna*, Monkasel dan Masjid Cheng Ho, dimasukkan pada masing-masing kriteria dan diperbandingkan. Angka yang dimasukkan merupakan hasil rata-rata dari dua narasumber seperti halnya perbandingan dalam kriteria.

Dari hasil perbandingan antara daya tarik dengan jumlah pengunjung didapatkan skor sebesar 7, daya tarik dengan aksesibilitas diperoleh skor sebesar 8, daya tarik dengan nilai kegunaan diperoleh skor sebesar 8, daya tarik dengan sarana prasarana diperoleh skor sebesar 7. Perbandingan antara jumlah pengunjung dengan aksesibilitas diperoleh angka sebesar 8, jumlah pengunjung dengan nilai kegunaan diperoleh skor sebesar 7, jumlah pengunjung dengan sarana prasarana diperoleh skor 8. Perbandingan antara aksesibilitas dengan nilai kegunaan diperoleh skor 7, aksesibilitas dengan sarana prasarana diperoleh skor 7, nilai kegunaan dengan sarana prasarana diperoleh skor 8. Berikut adalah hasil pengolahan data dengan cara membandingkan.

POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA

Print Preview				
GOAL (1.000)				
DT (0.576)	JP (0.233)	AKSES (0.114)	NG (0.053)	SARPRAS (0.024)
HOS	HOS	HOS	HOS	HOS
MONKASEL	MONKASEL	MONKASEL	MONKASEL	MONKASEL
CHENG HO	CHENG HO	CHENG HO	CHENG HO	CHENG HO

Dari hasil analisis potensi dengan menggunakan *pair-wise comparison* pada kriteria diperoleh hasil bahwa daya tarik memiliki persentase tertinggi yaitu 57,6%, kemudian jumlah pengunjung 23,3%, aksesibilitas 11,4%, nilai kegunaan hasil sebesar 5,3% dan sarana prasarana sebesar 2,4%

Pada diagram potensi pengembangan obyek wisata *heritage* berdasarkan kriteria daya tarik, jumlah pengunjung, aksesibilitas, nilai kegunaan, dan sarana prasarana menurut kriteria daya tarik di obyek wisata *heritage House of Sampurna* mempunyai potensi paling tinggi dengan nilai 75,3%. Urutan kedua adalah Monumen Kapal Selam dengan nilai sebesar 19,5% dan urutan ketiga adalah Monkasel dengan nilai 5,2%. Berikut adalah grafik yang memperlihatkan potensi yang dimiliki oleh masing-masing obyek wisata.

POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA



4.2. Pembahasan

Potensi pengembangan obyek wisata *heritage* di Kota Surabaya, didasarkan pada banyaknya jumlah obyek wisata *heritage* yang memiliki kemampuan untuk dikembangkan menjadi obyek wisata yang lebih unggul dibandingkan dengan obyek wisata *heritage* lainnya. Pemilihan ini penting karena adanya keterbatasan dana yang dimiliki oleh pemerintah.

House of Surabaya merupakan sebuah rumah yang awalnya sebuah panti asuhan yang kemudian berubah menjadi rumah produksi rokok Dji sam Soe yang sebagian gedungnya digunakan sebagai museum. Sebagai obyek wisata *heritage*, House of Sampurna dikunjungi oleh 200-300 pengunjung per harinya.

Obyek wisata *heritage House of Sampurna* mempunyai potensi paling tinggi untuk dikembangkan menjadi obyek wisata disebabkan adanya daya tarik yang dimilikinya antara lain berupa *Surabaya Heritage Track* yang berupa kendaraan bis yang disediakan secara gratis kepada pengunjung untuk digunakan berkeliling kota Surabaya. Di samping itu museum ini

dilengkapi dengan ruang pameran galeri seni, kafe, kamar mandi umum, musholla, tempat sampah dan papan informasi,

Daya tarik yang dimiliki *House of Sampurna* antara lain: Ruang depan terdapat lukisan pendiri sampurna dengan keluarga, Replika lapak kelontong yang digunakan untuk merintis pabrik rokok, replika tungku untuk mengeringkan tembakau yang akan dijadikan rokok, foto keluarga yang berperan memajukan perusahaan rokok ini, koleksi lukisan, koleksi korek api, koleksi kamera tua, koleksi mesin printing kuno yang digunakan sebagai pembungkus rokok.

Dengan daya tarik yang demikian banyak menjadikan obyek wisata ini patut untuk dikembangkan. Di samping itu, museum ini terletak di tengah permukiman warga dan dekat dengan bangunan kuno kali sosok. Aksesibilitas termasuk tinggi karena terletak di tengah kota dari berbagai arah cukup mudah dan cepat didatangi.

Obyek wisata *heritage* Masjid Cheng Hoo merupakan salah satu masjid yang bangunannya mirip kelenteng dengan warna merah, hijau dan kuning. Masjid ini didirikan oleh laksamana Cheng Hoo, yang tertarik masuk islam. Keunikan ini yang memberikan daya tarik bagi pengunjung yang datang 50 per harinya.

Daya tarik lain yang dimilikinya antara lain: adanya kafe dan resto Cheng Hoo, ruang akad nikah, ruang resepsi, ruang seminar, istana balita Cheng Hoo, sekolah dasar islam terpadu Cheng Hoo, galeri lukis Cheng Hoo, klinik holistik ChengHoo, Cheng Hoo mart ritel dan grosir sarana lapangan olahraga.

Masjid Cheng Hoo dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti toilet, tempat istirahat, tempat sampah, tempat parkir, resto yang membuat pengunjung semakin tertarik berkunjung. Akses yang mudah dengan menggunakan berbagai jenis kendaraan dengan waktu yang relatif singkat. Lokasi yang berada di tengah kota memudahkan pengunjung untuk menjangkau. Masjid ini termasuk aman dengan jumlah petugas keamanan yang memadai.

Monumen kapal selam berlokasi di embong kaliasin, Genteng. Lokasi yang strategis dan akses menuju lokasi sangat mudah dengan berbagai jenis kendaraan. Sebagai akibatnya maka akan berpengaruh pada jumlah pengunjung setiap harinya antara 300-500 orang, dan pada akhir pekan akan naik sampai 1000 pengunjung.

Fasilitas yang dimilikinya adalah *jogging track*, *music life*, kolam renang anak, permainan air seperti kano, ayunan, jungkat-jungkit dan panggung. Di samping itu, obyek wisata ini dilengkapi oleh stand jajanan/kantin, toko souvenir, tempat sampah, kamar mandi, tempat duduk untuk istirahat, foto dengan tokoh kartun. Tempat ini dilengkapi dengan petugas keamanan dan kebersihan yang selalu menjaga obyek wisata ini menjadi nyaman.

Atraksi yang dimilikinya antara lain video rama, Video rama digunakan sebagai wahana untuk menambah pengetahuan umum. Video ini berisi tentang perjuangan bangsa Indonesia dengan menggunakan kapal selam. Video ini dilengkapi dengan cerita perjuangan bangsa Indonesia berperang di laut Aru untuk merebut Irian jaya dari tangan musuh.

BAB V

Penutup

5.1. Simpulan

Obyek wisata *House of Sampoerna* merupakan obyek wisata *heritage* yang mempunyai potensi untuk dikembangkan dibandingkan dengan Monumen Kapal Selam dan Masjid Cheng Hoo. Tingginya potensi yang dimiliki oleh obyek wisata *House of Sampoerna* disebabkan karena adanya aspek pendukung seperti: daya tarik, aksesibilitas, jumlah wisatawan, nilai guna dan sarana prasarana.

5.2. Saran

Pemerintah diharapkan lebih memprioritaskan pengembangan obyek wisata *heritage*, karena masyarakat sekarang sudah cenderung tidak menyukai dengan obyek peninggalan sejarah.

Daftar Pustaka

- A, GulnaIsmagilovra Safiullin, Lenar Gafurov, Ilshat. Using Historical Heritage as a Factor in Tourism Development. *Procedia – Journal Procedia. Social and Behavioral Sciences*. 2015. p 157-162. vol.188.
- Arjana, I Gusti Bagus.2015. *Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bodgan, R. 1993. *Kualitatif Dasar-dasar Penelitian*. Usaha Nasional Surabaya.
- Dalalah, Doraid, Al-Oqla, Faris, Hayajneh, Mohammed. 2010. Application of The Analytical Hierarchy Process (AHP) in Multi-Criteria Analysis of The Selection of Cranes. *Jordan Journal of Mechanical and Industrial Engineering*. 567-578.
- Lusetyowati, T. Preservation and Conservation Through Cultural Heritage Tourism. Case Study: Musi Riverside Palembang. 2017. *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences. Elsevier* p. 401-406
- Marimin. 2004. *Teknik dan Aplikasi Pengambilan Keputusan Kriteria Majemuk*. Jakarta : Grasindo.
- Marpaung, Happy .2002. *Pengetahuan Kepariwisata*. Edisi Revisi. Bandung: Alfabeta
- Moleong, Lexy J.2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*: Edisi Revisi. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Pendit, Nyoman S. 2012. *Ilmu Pariwisata : Sebuah Pengantar*. Jakarta:Pradnya Paramita
- Pitana, I Gede dan Diarta, I Ketut Surya. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- Pitana, I Gede dan Gayatri, Putu G. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : ANDI
- Rasoolimanesh, S. Mostafa Jaafar, Mastura Ahmad, A. Ghafar Barghi, Rabeeh. Community Participation in World Heritage Site Conservation and Tourism Development. 2017. *Tourism Management Journal. Elsevier. Page 142-153, vol.58*.
- Saaty, T.I. 2008. *Decision Making with The Analytical Hierarchy Process*. International Journal Services Sciences.
- Saaty, T.I. 1993. *Pengambilan Keputusan Bagi Para Pemimpin* . Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo. . H. 85.
- Sugiyono, P.D., 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suharyono & Amien. 1994. *Pengantar Filsafat Geografi*. PPPMTK. Dirjendikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sutedjo, Agus dan Murtini, Sri. 2007. *Geografi Pariwisata*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sedarmayanti, 2014. *Membangun dan Mengembangkan Kebudayaan dan Industri Kepariwisata (Bunga Rampai Tulisan Pariwisata)*. Penerbit Refika Aditama.
- Syaifudin, M. 2017. *Analisis Daya Tarik, Promosi dan Konektivitas Obyek-obyek Wisata Heritage di Kota Surabaya*. Skripsi tidak dipublikasikan.

Yoeti, Oka. A. 2010. *Dasar-dasar Hospitality & Pariwisata*. Penerbit: Alumni Bandung.

-----, *Direktori Daya Tarik Wisata Jawa Timur 2015*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur.

-----., Data Jumlah Kunjungan ke Obyek Wisata di Kota Surabaya. Dinas Pariwisata Kota Surabaya. 2016

Lampiran 1. Tabel Prioritas Potensi Pengembangan Obyek Wisata Heritage
di Kota Surabaya Berdasarkan Kriteria Daya Tarik

No.	Obyek Wisata	Skor																		Obyek Wisata
1	HOS	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Monkasel	
2	HOS																		Cheng Hoo	
3.	Monkasel																		Cheng Hoo	

Lampiran 2. Tabel Prioritas Potensi Pengembangan Obyek Wisata Heritage
di Kota Surabaya Berdasarkan Jumlah Pengunjung

No.	Obyek Wisata	Skor																		Obyek Wisata
1	HOS	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Monkasel	
2	HOS																		Cheng Hoo	
3.	Monkasel																		Cheng Hoo	

Lampiran 3. Tabel Prioritas Potensi Pengembangan Obyek Wisata Heritage
di Kota Surabaya Berdasarkan Kriteria Aksesibilitas

No.	Obyek Wisata	Skor																		Obyek Wisata
1	HOS	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Monkasel	
2	HOS																		Cheng Hoo	
3.	Monkasel																		Cheng Hoo	

Lampiran 4. Tabel Prioritas Potensi Pengembangan Obyek Wisata Heritage
di Kota Surabaya Berdasarkan Nilai Kegunaan

No.	Obyek Wisata	Skor																		Obyek Wisata
1	HOS	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Monkasel	
2	HOS																		Cheng Hoo	
3.	Monkasel																		Cheng Hoo	

Lampiran 5. Tabel Prioritas Potensi Pengembangan Obyek Wisata Heritage
di Kota Surabaya Berdasarkan Sarana Prasarana

No.	Obyek Wisata	Skor																		Obyek Wisata
1	HOS	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Monkasel	
2	HOS																		Cheng Hoo	
3.	Monkasel																		Cheng Hoo	

Lampiran 6. Prioritas Pengembangan Obyek Wisata Heritage di Kota Surabaya Berdasarkan
Pilihan Kriteria

No.	Kriteria	Skor																		Kriteria
1	Daya Tarik	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Jumlah Pengunjung	
2	Daya Tarik																		Aksesibilitas	
3	Daya Tarik																		Nilai Guna	
4	Daya Tarik																		Sapras	
6	Jumlah pengunjung																		Aksesibilitas	
7	Jumlah Pengunjung																		Nilai Guna	
8	Jumlah Pengunjung																		Sapras	
10	Aksesibilitas																		Nilai Guna	
11	Aksesibilitas																		Sapras	
13	Nilai Guna																		Sapras	

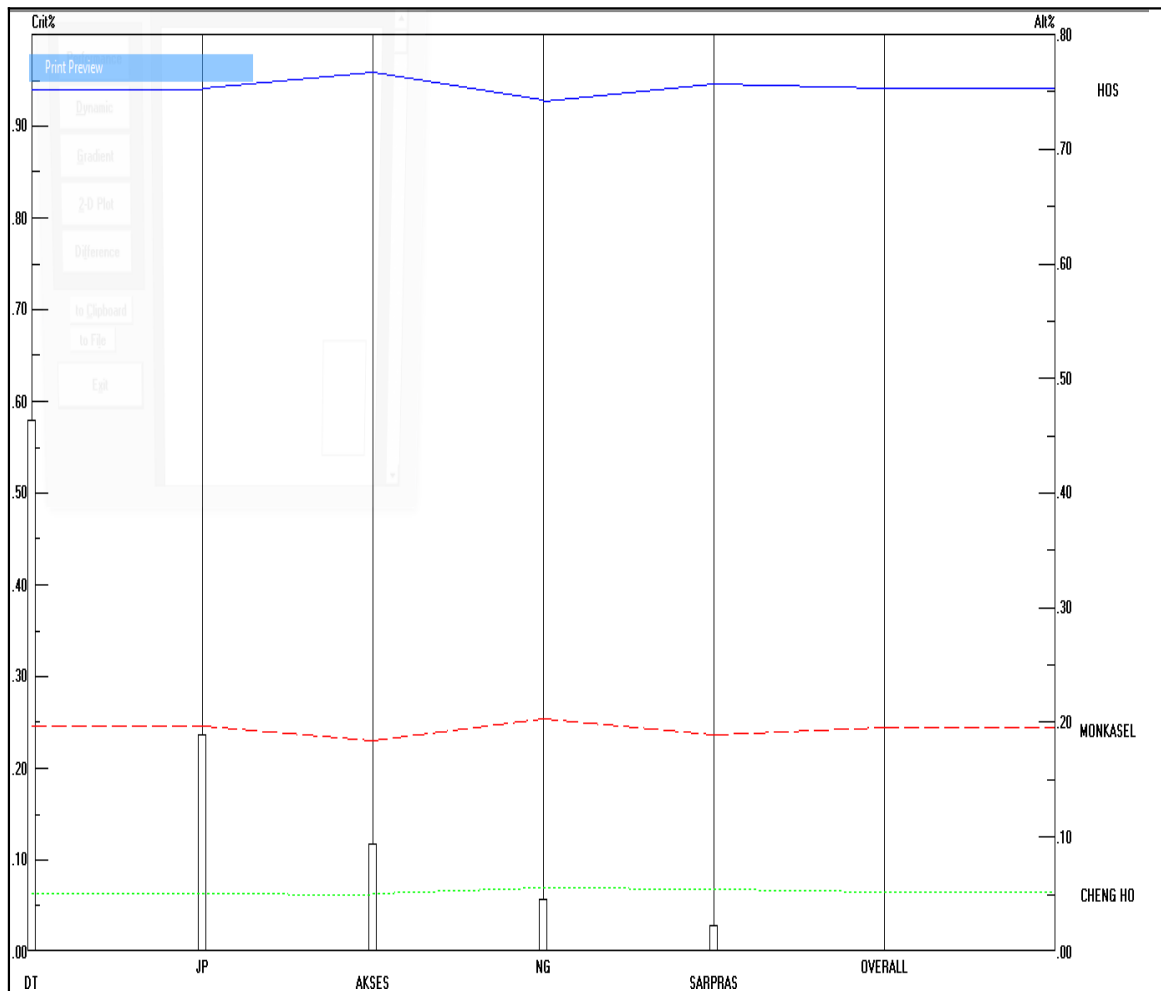
Lampiran 7. Hasil Pengolahan Data dengan Menggunakan AHP

POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA

GOAL	DT (.576)		
	JP (.233)	\	HOS (0.753)
	AKSES (.114)		MONKASEL (0.195)
	NG (.053)	/	CHENG HO (0.052)
	SARPRAS (.024)		

Abbreviation	Definition
GOAL	
AKSES	AKSESIBILITAS
CHENG HO	MASJID CHENG HO
DT	DAYA TARIK
HOS	HOUSE OF SAMPOERNA
JP	JUMLAH PENGUNJUNG
MONKASEL	MONUMEN KAPAL SELAM
NG	NILAI GUNA
SARPRAS	SARANA PRASARANA

Performance Sensitivity w.r.t. GOAL for nodes below GOAL



Abbreviation	Definition
DT	DAYA TARIK
JP	JUM LAH PENG UNJUNG
AKSES	AKSESIBILITAS
NG	NILAI GUNA
SARPRAS	SARANA PRASARANA
HOS	HO USE O F SAM PO ERNA
MONKASEL	M O NUM EN KAPAL SELAM
CHENG HO	M ASJID CHENG HO

Distributive Mode

POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA

Node: 0

Compare the relative IMPORTANCE with respect to: GOAL

1=EQUAL 3=MODERATE 5=STRONG 7=VERY STRONG 9=EXTREME

1	DT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	JP
2	DT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	AKSES
3	DT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NG
4	DT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SARPRAS
5	JP	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	AKSES
6	JP	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NG
7	JP	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SARPRAS
8	AKSES	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	NG
9	AKSES	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SARPRAS
10	NG	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SARPRAS

Abbreviation	Definition
Goal	POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA
DT	DAYA TARIK
JP	JUMLAH PENGUNJUNG
AKSES	AKSESIBILITAS
NG	NILAI GUNA
SARPRAS	SARANA PRASARANA

POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA

Distributive Mode

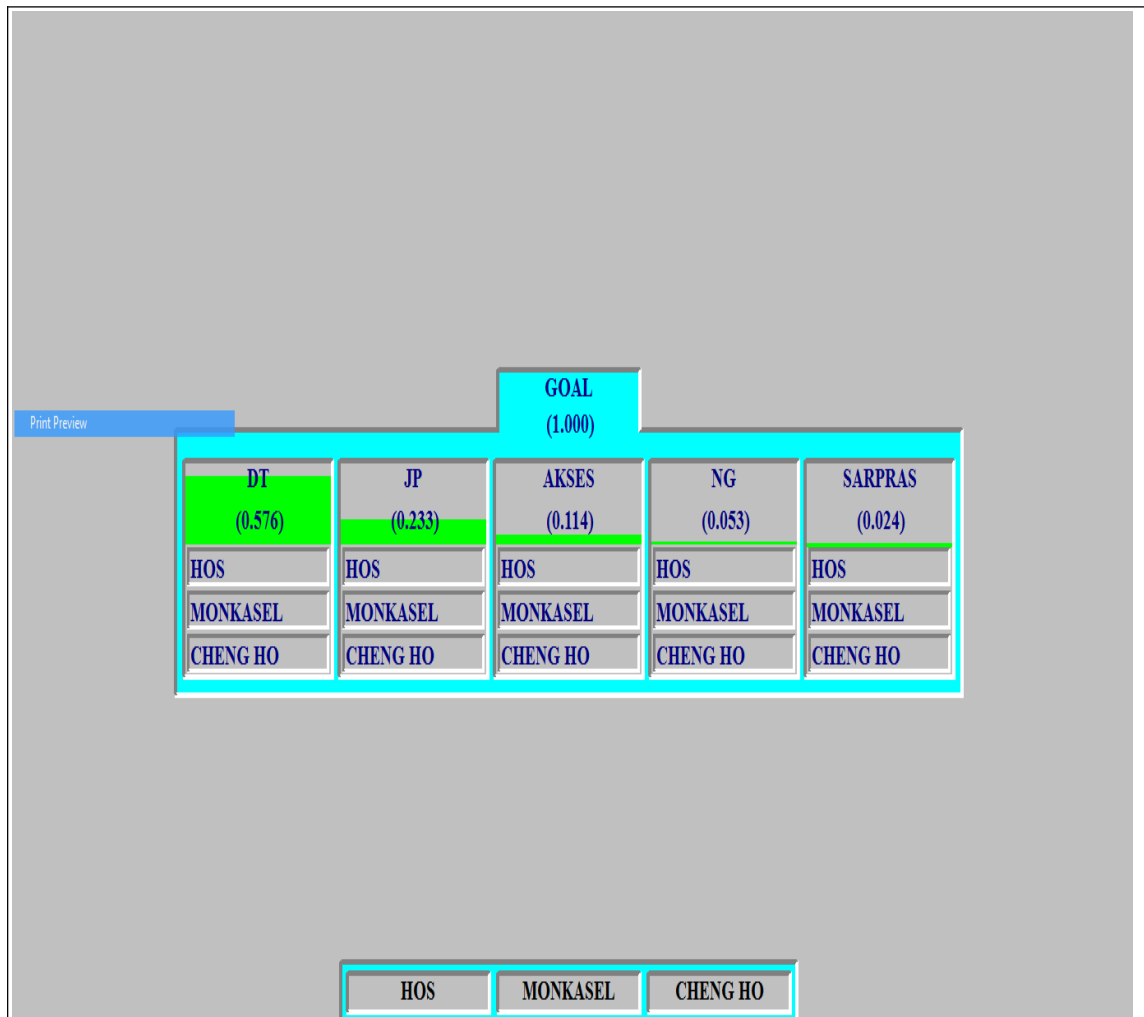


POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA

Abbreviation	Definition
HOS	HOUSE OF SAM POERNA
MONKASEL DT	MONUMEN KAPAL SELAM
CHENG HO JP	MASJID CHENG HO
GOAL AKSES MONKASEL	GOAL AKSES MONKASEL
NG SARPRAS	NG SARPRAS

Abbreviation	Definition
GOAL	
AKSES	AKSESIBILITAS
CHENG HO	MASJID CHENG HO
DT	DAYA TARIK
HOS	HOUSE OF SAM POERNA
JP	JUMLAH PENGUNJUNG
MONKASEL	MONUMEN KAPAL SELAM
NG	NILAI GUNA
SARPRAS	SARANA PRASARANA

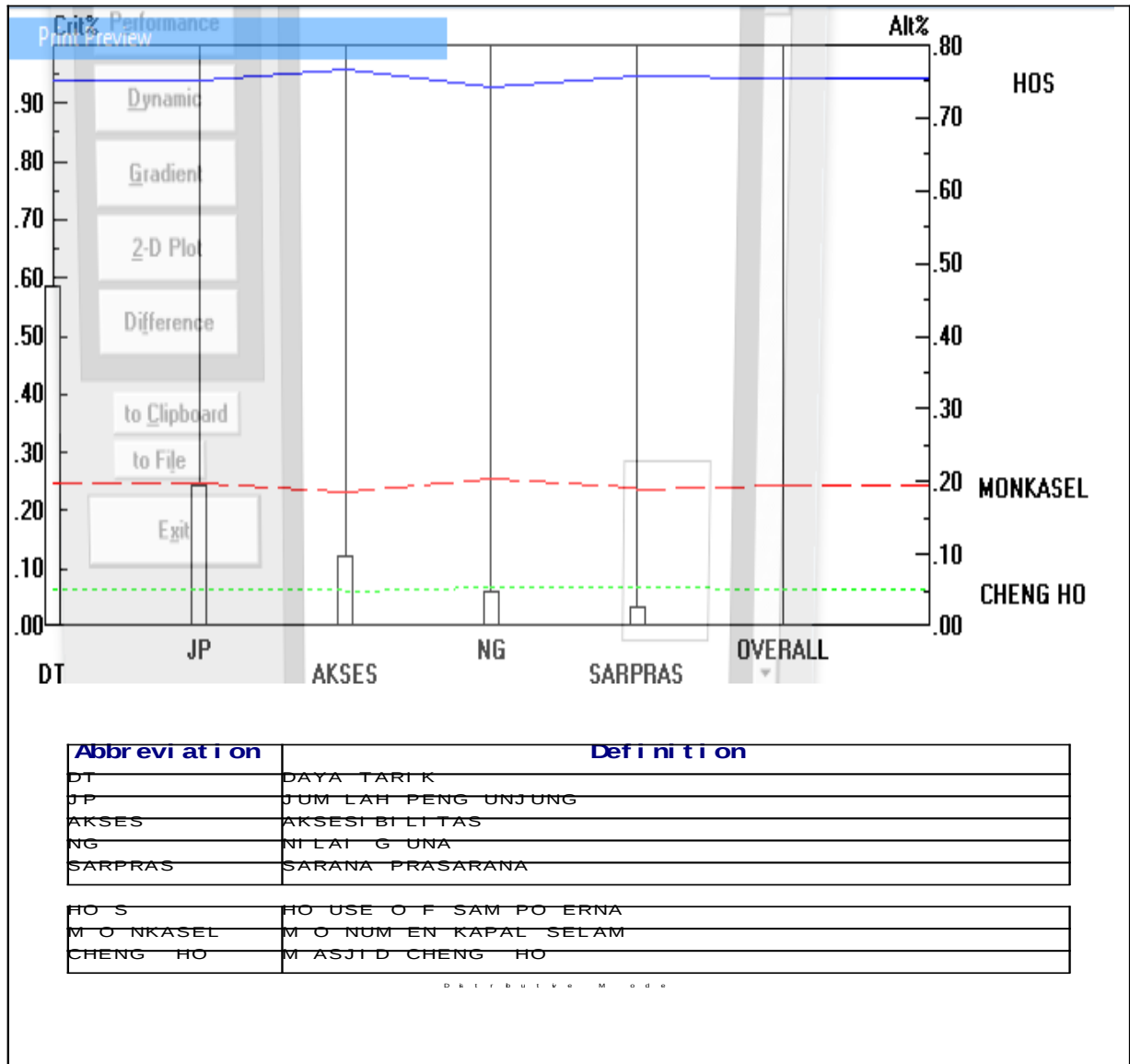
POTENSI PENGEMBANGAN WISATA HERITAGE DI KOTA SURABAYA



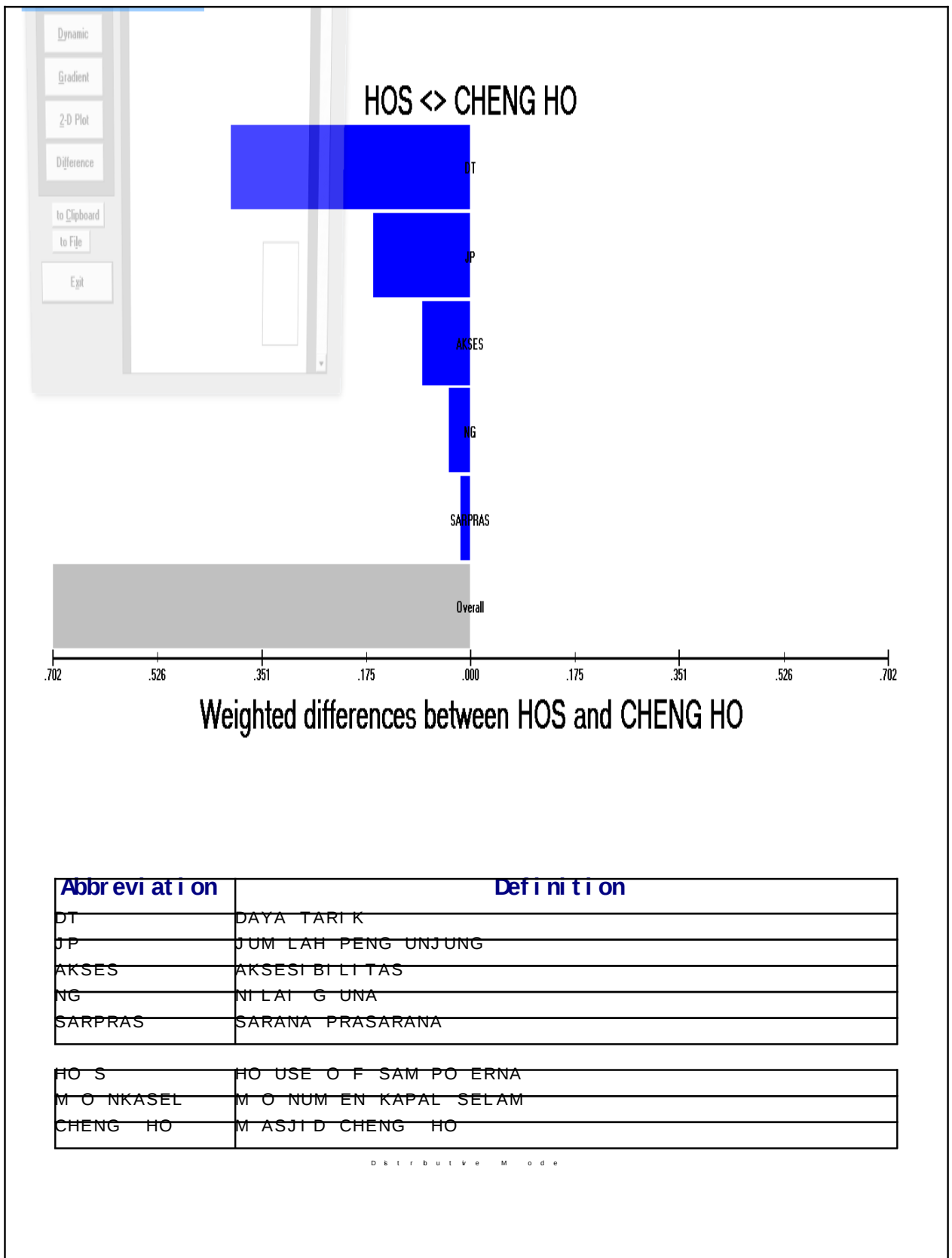
Abbreviation	Definition
AKSES	AKSESIBILITAS
CHENG HO	MASJID CHENG HO
DT	DAYA TARIK
HOS	HOUSE OF SAMPOERNA
JP	JUMLAH PENGUNJUNG
MONKASEL	MONUMEN KAPAL SELAM
NG	NILAI GUNA
SARPRAS	SARANA PRASARANA

(Priorities shown are Local -- relative to parent node--)

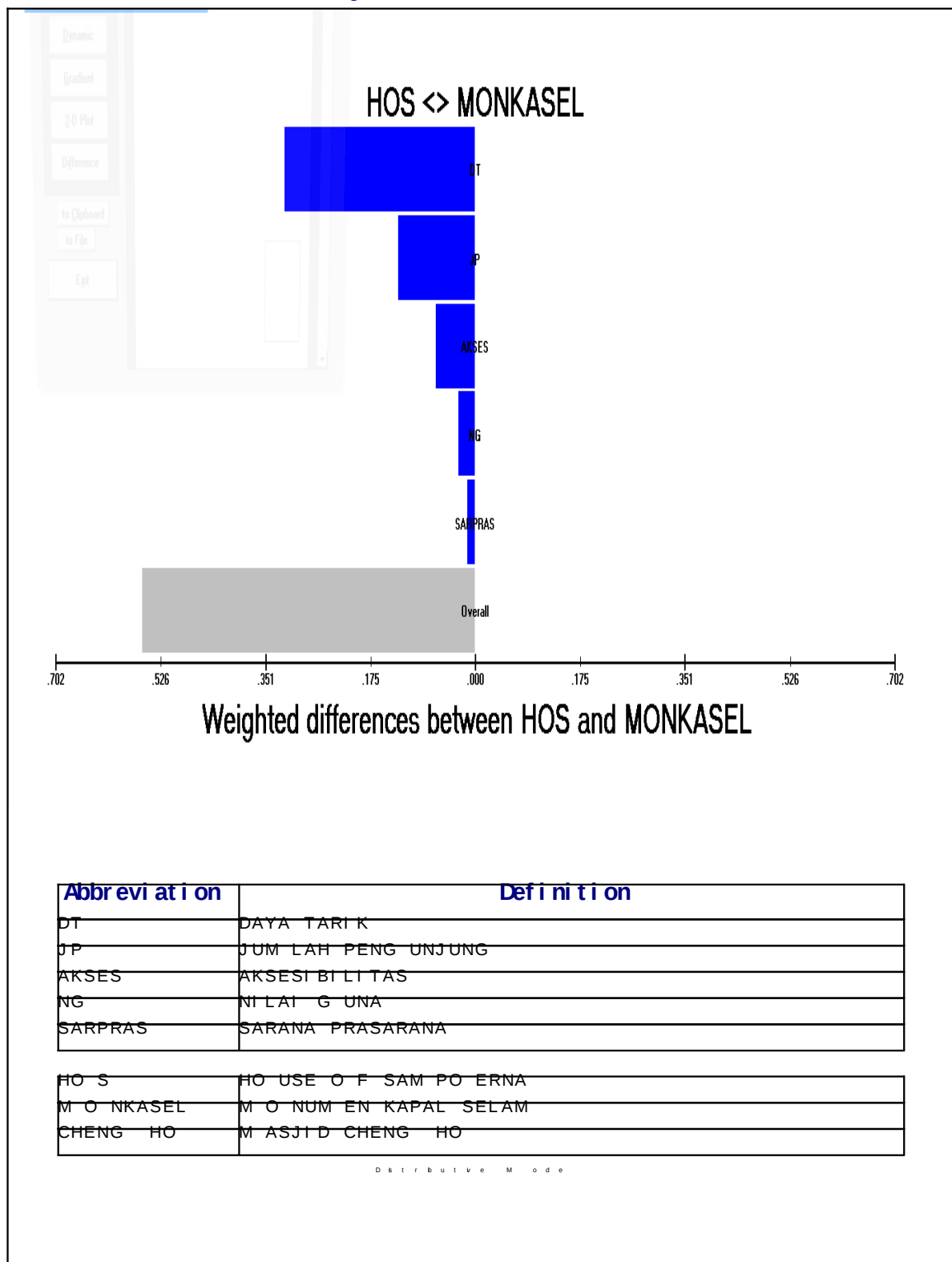
Performance Sensitivity w.r.t. GOAL for modes below GOAL



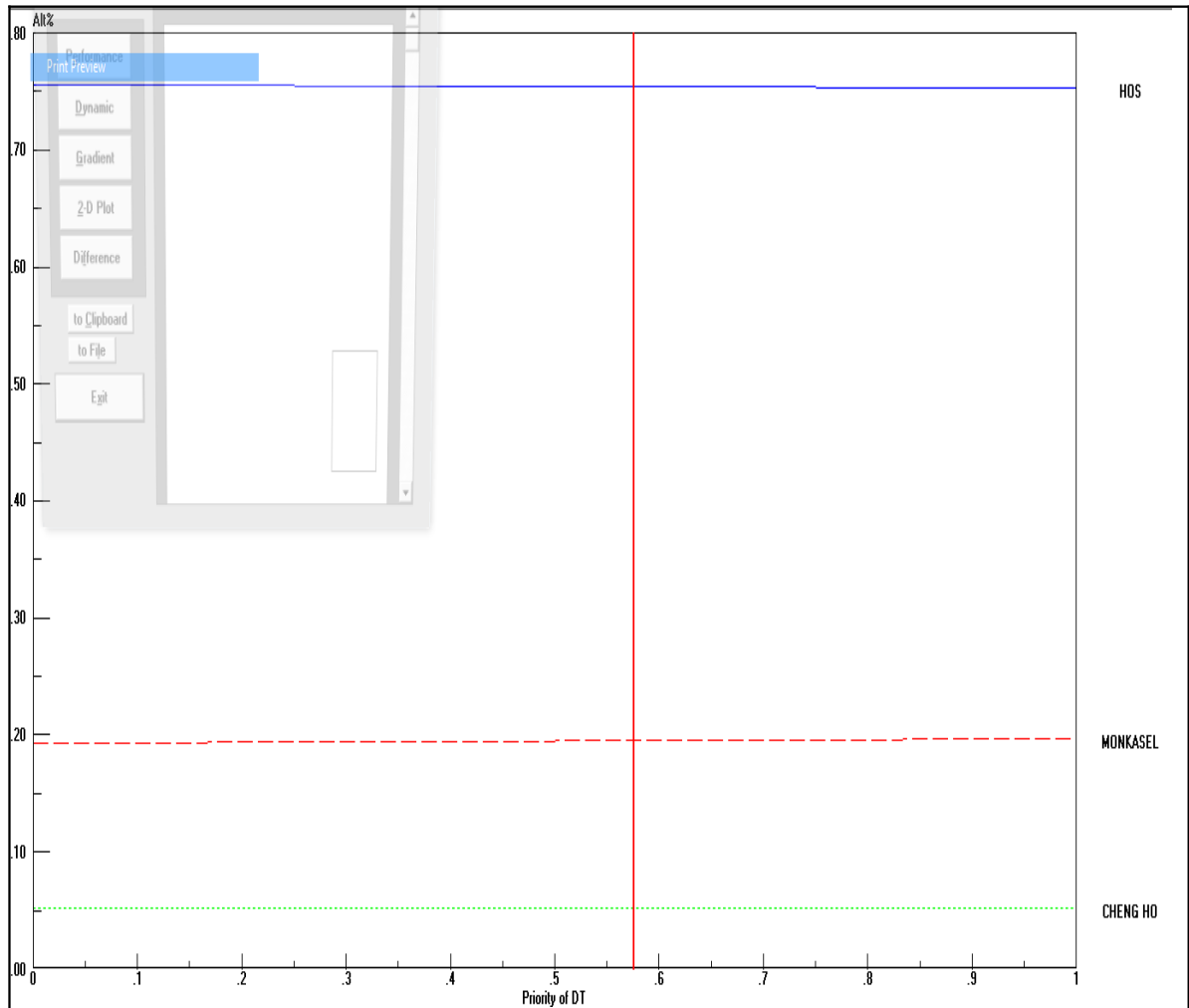
Differences Sensitivity w.r.t. GOAL for nodes below GOAL



Differences Sensitivity w.r.t. GOAL for nodes below GOAL



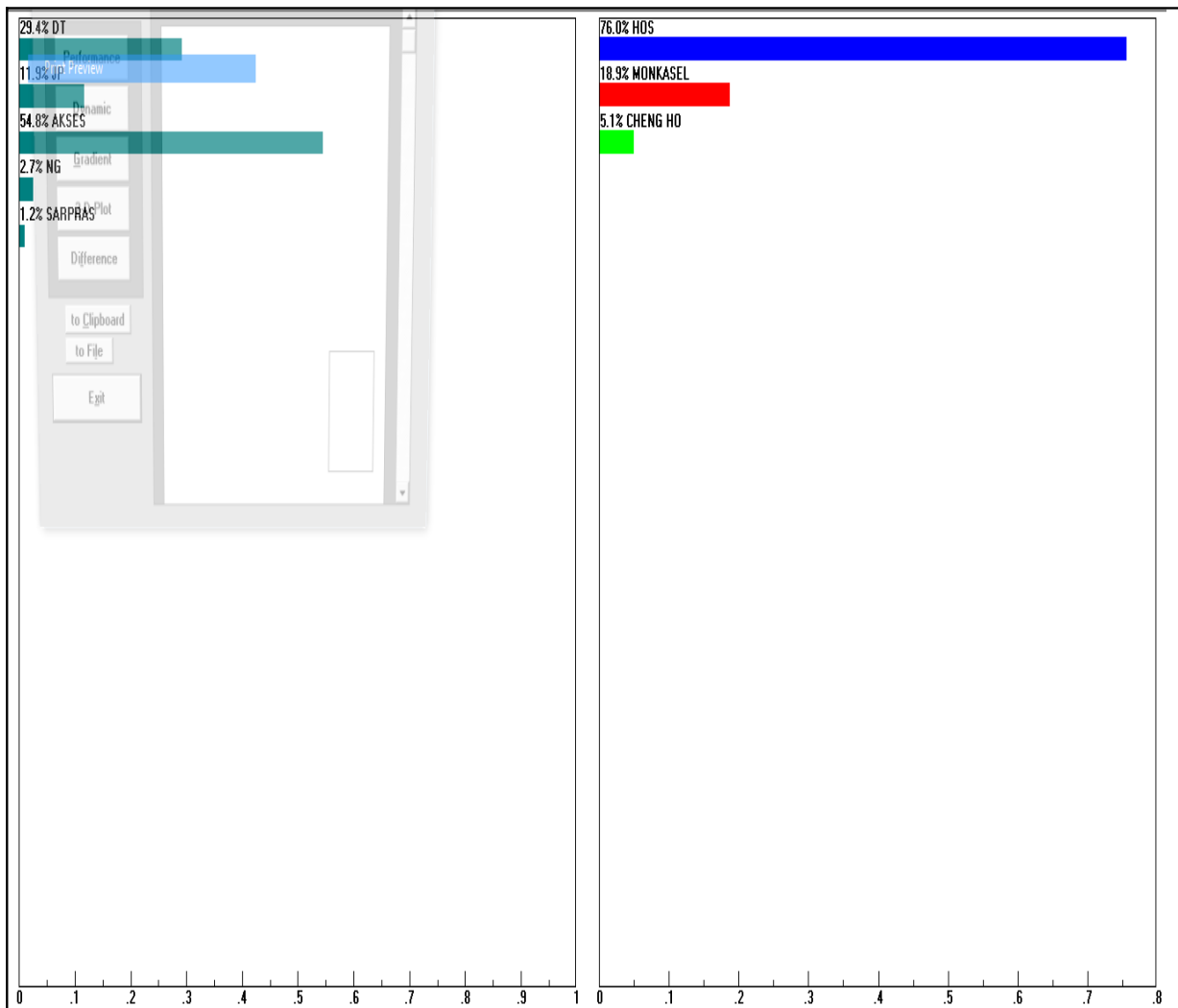
Gradient Sensitivity w.r.t. GOAL for nodes below GOAL



Abbreviation	Definition
DT	DAYA TARIK
JP	JUM LAH PENG UNJUNG
AKSES	AKSESIBILITAS
NG	NILAI GUNA
SARPRAS	SARANA PRASARANA
HOS	HO USE O F SAM PO ERNA
MONKASEL	MONUMEN KAPAL SELAM
CHENG HO	MASJID CHENG HO

Distributive Mode

Dynamic Sensitivity w.r.t. GOAL for nodes below GOAL



Abbreviation	Definition
DT	DAYA TARIK
JP	JUM LAH PENG UNJUNG
AKSES	AKSESIBILITAS
NG	NILAI GUNA
SARPRAS	SARANA PRASARANA
HOS	HO USE O F SAM PO ERNA
MONKASEL	M O NUM EN KAPAL SELAM
CHENG HO	M ASJID CHENG HO

D i s t r i b u t i v e M o d e

Lampiran 8. Dokumentasi Obyek Wisata Heritage



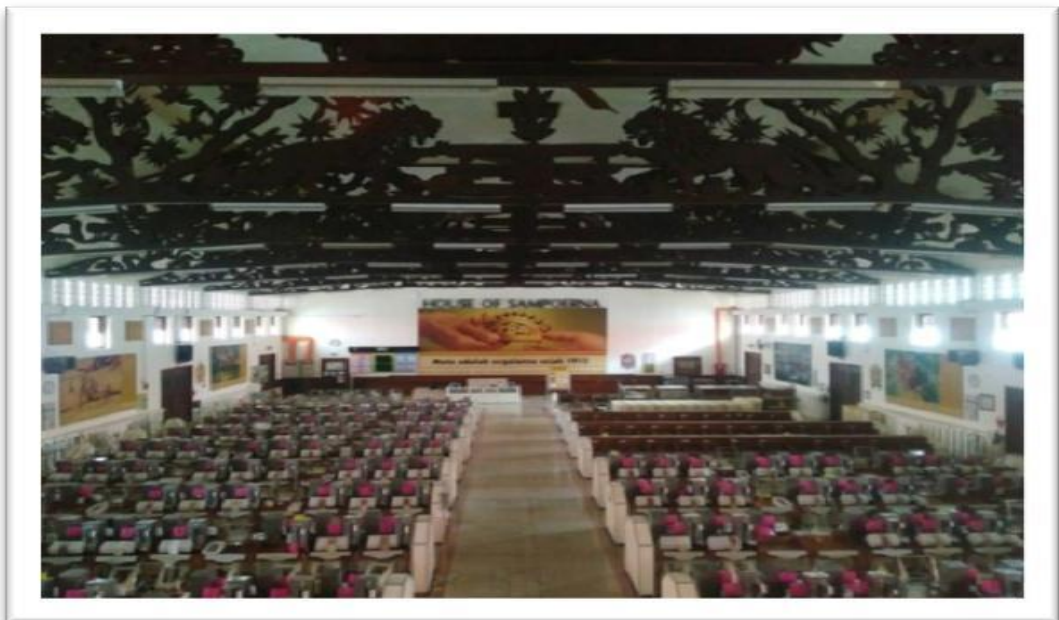
Gedung House of Sampoerna nampak dari depan



Salah satu ruang House of Sampoerna



Almari foto , lukisan, tembakau kering, bahan pembuat rokok, kertas pelinting rokok, alat cetak, hingga alat pembuat rokok



Toko di lantai 2, yang menyediakan berbagai macam kerajinan tangan seperti batik, patung, wayang golek, ukiran, hiasan kaca, ukiran , kerajinan tangan kapal dewarucci dari cengkeh



Galeri di lantai 2



Armada bis yang disediakan untuk berkeliling kota secara gratis



Suasana pagi hari di halaman Masjid Cheng Hoo



Mimbar Imam di Masjid Cheng Hoo



Langit-langit Masjid Cheng Hoo dengan perpaduan arsitektur dari Tiongkok, Jawa dan Timur Tengah.



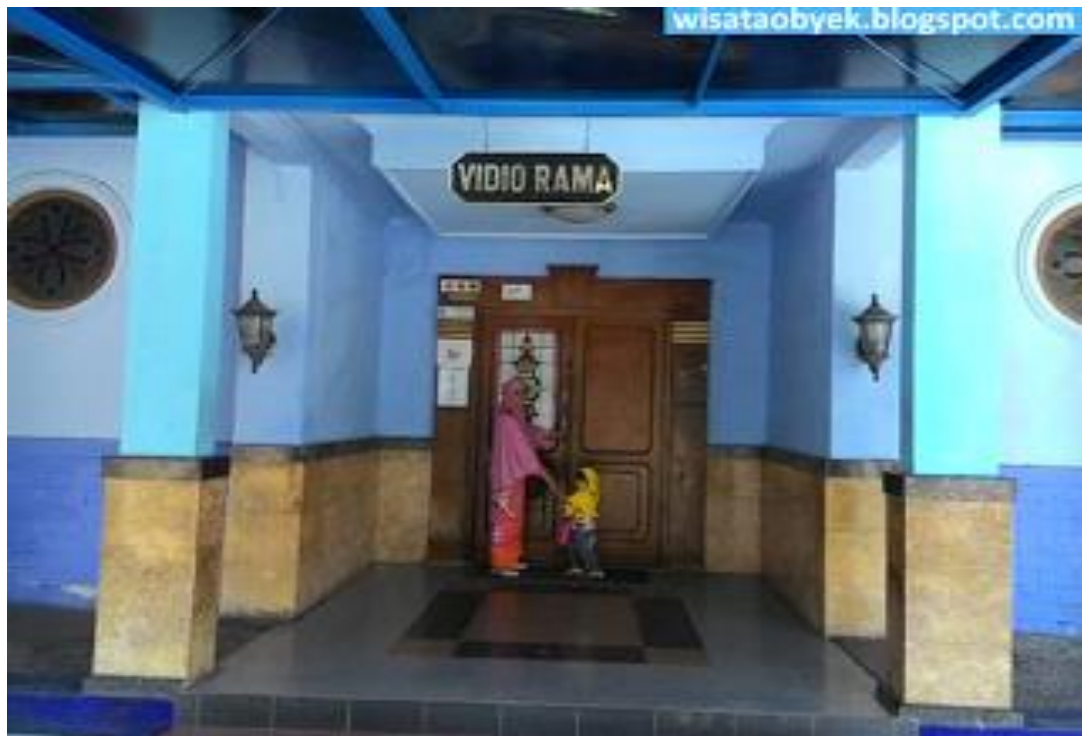
Pintu masuk Monumen Kapal Selam (Monkasel)



Monkasel nampak dari depan



Lambung Monkasel bernomor 410



Video rama ini diputar setiap jam dengan durasi 20 menit, menggambarkan pertemuran kapal selam Pasopati di Laut Aru.