

DAYA TARIK QUEEN STAR WATERPARK DI KABUPATEN SIAK

Oleh : Elana Apriani

Pembimbing : Siti Sofro Sidiq

RdsitISOfro@lecturar.unri.ac.id

elana.apriani30@gmail.com

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata - Jurusan Ilmu Administrasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

Queen Star Waterpark Siak is the only water playground in Siak Regency. This Queen Star Waterpark has several attractions, visitors can swim, play, and relax enjoying a pleasant experience while on this object. To measure what the appeal of Queen Star Waterpark has met the standard of attraction at a tourist destination, and this is measured from 3 components, namely: Something To See (something to see), Something To Do (something to do), and Something To Buy (something to buy). This research will be measured and known by quantitative methods with data collection techniques of observation, interviews, documentation and questionnaires. Samples or respondents taken as many as 100 respondents. Based on the research that has been done, it shows that the characteristics of visitors are mostly women, at the age characteristics of 21-30 years, most of them are students or students and come from local visitors. The results of processed data carried out resulted in a tourist attraction score in the excellent category with a score range of 2998.

Keywords: *attractiveness, visitors*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas perjalanan yang dilakukan setiap manusia dari zaman dahulu telah dilakukan, selain bermaksud untuk mendapatkan kesempatan berbisnis dan melampiaskan rasa ingin tahu kemudian untuk menyebarkan agama, lalu sekaligus untuk mengeksplorasi kebiasaan golongan-golongan yang dikunjungi.

Seiring meningkatnya kemajuan berfikir manusia, dorongan dalam melaksanakan petualangan semakin kuat, keinginan yang perlu dipenuhi justru makin bertautan pula, dimana sekarang kegiatan petualangan terkhusus perjalanan wisata yang menjadi kepentingan pokok untuk dapat terpenuhi, terutama bagi

penduduk dari negara-negara yang sudah maju dan berkembang dalam kehidupannya.

Tourism dikenal oleh masyarakat pada abad ke-18, yaitu setelah revolusi pabrik di negara Inggris. Sebutan pariwisata muncul setelah terlaksananya aktivitas wisata yaitu suatu kegiatan perpindahan kediaman seseorang ke suatu daerah bersifat darurat untuk satu argumen apa pun terkecuali melaksanakan aktivitas yang dapat mendatangkan imbalan atau ganjaran.

Provinsi Riau mempunyai beberapa Kabupaten yang terus bergerak mengembangkan berbagai objek wisata menjadi magnet yang menarik sebagai salah satu destinasi wisata di Sumatera, untuk dapat menarik pengunjung baik dari

dalam negeri maupun mancanegara. Banyak potensi wisata yang dimiliki baik dikota Pekanbaru sebagai Ibukota Provinsi maupun Kabupaten/kota lain di Riau. Objek wisata ini antara lain sebagai wisata belanja, kuliner, alam, dan juga wisata budaya. Perkembangan dunia pariwisata di Provinsi ini semakin berkembang serta cukup menjanjikan. Contohnya Kabupaten yang memiliki potensi wisata yang dapat dikatakan cukup mumpuni adalah Kabupaten Siak.

Kabupaten Siak merupakan salah satu dari beberapa daerah otonom di Provinsi Riau yang mempunyai kewenangan dalam merencanakan kemudian mengelola pengembangannya secara mandiri, kemudian telah di rumuskan visi dan bererapa misi guna mencapai cita-cita jangka panjang tadi. Angan-angan untuk mencapai keinginan pembangunan jangka panjang Kabupaten Siak adalah menjadikan Kabupaten Siak pusat Budaya Melayu di Indonesia yang berkembang menjadi maju dan juga sejahtera di tahun 2025. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut maka diperlukan sebuah desain besar (grand desain) ekspansi budaya melayu, dengan terus melaksanakan kekuatan publikasi, promosi wisata, maupun ikut dan membuat berbagai acara yang mengangkat nilai budaya maupun olahraga demi mendukung kemajuan pariwisata di Siak. Kabupaten Siak ingin lebih maju dengan dibuatnya slogan pariwisatanya yaitu “*Siak The Truly Malay*” yang secara ter surat mengemukakan amanat bahwa Kabupaten Siak berjanji dalam mengembangkan potensi budaya melayu yang ada. Pemerintah juga telah sadar bahwasannya budaya melayu dapat dijadikan modal utama untuk pengembangan pariwisata. Dengan di dukung oleh situs peninggalan sejarah budaya melayu yang masih kuat dan sangat terawat. Kekuatan itu tidak di sia-siakan oleh pihak pemerintahan Kabupaten Siak guna menjadi kan Kabupaten Siak sebagai destinasi tujuan wisata budaya

Selain tugas yang diemban pemerintahan untuk perkembangan pariwisata juga ada peran dari pihak swasta ber partisipasi untuk mendongkrak perkembangan industri wisata di Kabupaten Siak. Akhirnya model obyek wisata masa depan yang didambakan banyak orang telah hadir dan berdiri di kota Siak Sri indrapura yaitu Queen Star Waterpark, keberadaannya telah menambah satu asset bagi kepariwisataan Kabupaten Siak dan menjadi tujuan wisata baru.

Queen Star Waterpark Siak memiliki luas tanah 3 (tiga) hektar, yang mana bangunannya di desain dengan bermotif kan motif istana, yaitu bentuk sebuah benteng kerajaan. Pemandangan yang disajikan didalam wahana begitu indah yang terdapat berbagai patung/ornamen dan gambar-gambar yang di koleksi oleh Queen Star Waterpark kemudian banyaknya pepohonan hijau dapat memberikan rasa nyaman dalam berwisata. Di tempat inipun tersedia arena outbond dan arena bermain seperti ayunan dan kursi putar yang tersedia bagi pengunjung atau wisatawan yang datang. Terdapat banyak fasilitas bermain air yang ada didalam lokasi yaitu diantaranya adalah kolam renang, *water slides* lurus, *water slides* spiral, *kiddie pool*, kolam arus, *water bucket* dan beberapa jenis jajanan. Pembangunan objek wisata rekreasi taman bermain air ini berkaitan dengan visi dalam mewujudkan Siak sebagai pusat budaya Melayu di Riau yang di dukung pertanian dan pariwisata yang maju dilingkungan masyarakat yang agamis dan sejahtera pada 2025. Dengan adanya Queen Star Waterpark Siak ini bisa dijadikan sebagai variasi tujuan wisata bagi pengunjung selain objek wisata sejarah yang lebih dominan di Kabupaten Siak. Berikut data kunjungan Queen Star Waterpark 5 tahun belakangan:

Tabel 1.2

Data kunjungan Queen Star Waterpark

Nomor	Tahun	Jumlah Pengunjung
1	2014	17.589
2	2015	12.923
3	2016	9.076
4	2017	11.843
5	2018	13.421

Sumber: Pengelola Queen Star Waterpark Siak, 2018.

Satu-satunya objek wisata rekreasi taman bermain yang ada di Kabupaten Siak adalah Queen Star Waterpark Siak, yang secara tidak langsung objek ini tidak memiliki saingan sejenis di daerahnya, hal inilah yang dijadikan Queen Star Waterpark Siak sebagai kesempatan dan kemudahan dalam menarik perhatian para target pasarnya hingga destinasi wisata ini dapat mendatangkan banyak kunjungan baik dari dalam maupun luar daerah Siak itu sendiri.

Pengelolaan kawasan ini terkait dari tersedianya sarana dan prasarana untuk menunjang kepuasan wisatawan serta dapat meningkatkan pendapatan. Seperti yang disebutkan oleh (Suwantoro, 2004) sarana wisata adalah merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang di perlukan guna melayani kebutuhan pengunjung saat menikmati perjalanan wisatanya. Peningkatan dan penurunan kualitas sarana pariwisata tergantung oleh jumlah kunjungan. Sementara prasarana wisata merupakan sumber daya yang didapat dari alam maupun buatan yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung dalam melakukan perjalanannya di daerah tujuan wisata diantaranya transportasi, sistem komunikasi (Telepon, pos, telegraf, email dan lainnya).

Pasal 14 Undang-undang No.10 Tahun 2009 mengenai Kepariwisata menjabarkan beberapa bentuk usaha bagian pariwisata salah satunya adalah penyelenggaraan kegiatan/aktivitas hiburan dan atau rekreasi. Penyelenggaraan rekreasi yang dilakukan pelaku usaha bisa berbagai macam bentuk, contohnya rekreasi pantai, taman wisata dan taman

rekreasi. Taman rekreasi merupakan bentuk pariwisata yang berkembang pesat, banyak masyarakat yang menggunakan taman rekreasi sebagai sarana penyegaran untuk menghilangkan rasa penat. Kawasan rekreasi ini pun dapat digunakan untuk sarana berkumpul dan menghabiskan waktu bersama-sama keluarga. Taman-taman rekreasi memiliki beraneka ragam bentuk wisata yang ditawarkan, misalnya taman bermain yang menyediakan wahana-wahana yang ditawarkan didalamnya antara lain *flying fox*, kolam arus, seluncuran dan lain sebagainya.

Berdirinya Queen Star Waterpark Siak ini dapat dijadikan pengunjung atau wisatawan sebagai selingan berwisata ke Siak selain berkunjung ke destinasi wisata lain dengan situs peninggalan sejarah yang lebih mendominasi. Queen Star Waterpark menyajikan berbagai daya tarik wisata seperti taman bermain *flying fox*, seluncuran, kolam renang dan sebagainya dimana di Kabupaten Siak sendiri jenis objek wisata ini hanya ada di Queen Star Waterpark. Dengan demikian dapat menarik perhatian masyarakat untuk datang dan melakukan aktifitas wisata di kawasan tersebut dengan berbagai sarana dan prasarana kemudian fasilitas yang telah disediakan disana serta pengelolaan objek telah dilakukan oleh pihak Queen Star Waterpark. Namun yang terjadi dilapangan adalah perkembangan Queen Star Waterpark ini tidak signifikan yang setiap tahunnya mengalami penurunan jumlah kunjungan dengan artian berkurangnya minat kunjungan wisatawan untuk datang. Berdasarkan keterangan diatas peneliti mengambil judul "Daya Tarik Queen Star Waterpark Di Kabupaten Siak".

1.1 Rumusan Masalah

Berlandaskan keterangan yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas ialah :

1. Apa saja daya tarik taman rekreasi Queen Star Waterpark di Kabupaten Siak?

2. Bagaimanakah tanggapan pengunjung terhadap daya tarik taman rekreasi Queen Star Waterpark Di Kabupaten Siak?''.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan hanya akan mengkaji mengenai daya tarik taman rekreasi Queen Star Waterpark yang difokuskan kepada pihak pengelola taman rekreasi Queen Star Waterpark kemudian akan membahas mengenai tanggapan pengunjung terhadap taman rekreasi Queen Star Waterpark Di Kabupaten Siak.

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan keterangan yang telah disebutkan dilatar belakang, maka tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui daya tarik taman rekreasi Queen Star Waterpark Di Kabupaten Siak
2. Untuk mengetahui tanggapan pengunjung terhadap daya tarik taman rekreasi Queen Star Waterpark Di Kabupaten Siak.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini akan dirasakan oleh beberapa pihak yaitu :

1. Bagi mahasiswa, untuk menambah wawasan, pengetahuan serta dapat dijadikan untuk penerapan ilmu yang telah didapatkan saat kuliah.
2. Bagi akademisi, sebagai bahan acuan untuk peneliti kemudian dijadikan sebagai informasi untuk para peneliti yang akan mengkaji permasalahan yang sama.
3. Bagi pengelola, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan dan saran bagi pengelola dalam proses peningkatan daya tarik di Queen Star Waterpark Siak.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pariwisata

Keseluruhan fakta kegiatan wisata yang dilakukan para wisatawan seperti yang dimaksudkan dalam batasan pengertian wisata dan wisatawan diatas diberikasn batasan pengertian atau didefinisikan dengan istilah pariwisata (Sunaryo, 2012).

Dalam buku Kepariwisata dan Perjalanan (Muljadi dan Warman, 2014) Pariwisata pada dasarnya merupakan aktivitas berupa pelayanan atas produk-produk yang dihasilkan oleh industri-industri pariwisata yang dapat menciptakan pengalaman-pengalaman perjalanan untuk wisatawan.

Dan disimpulkan oleh (Yoeti,1996) pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lainnya, dengan maksud bukannya untuk berusaha (*Bussiness*) ataupun mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan & rekreasi ataupun untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Komponen-komponen yang terkait dengan industri wisata dilingkupi oleh hal-hal dibawah ini (Pendit, 1994):

1. Akomodasi(*Accommodation*), merupakan tempat tinggal sementara seseorang.
2. JasaBoga dan Restoran (*Restourant Service*), yakni jasa yang bergerak di bagian penyediaan makanan dan minuman yang dikelola untuk di perdagangkan.
3. Transportasi dan Jasa Angkutan (*Transportation*), yaitu usaha jasa yang menyediakan angkutan udara, darat, dan laut.
4. Atraksi Wisata (*Tourist Attraction*), merupakan aktivitas wisata yang dapat memikat perhatian pengunjung untuk datang.
5. Cenderamata(*Souvenir*), merupakan suatu benda-benda yang menjadi kenang kenangan yang dapat di bawa

pulang ke tempat asalnya oleh wisatawan.

6. Biro Perjalanan (*Travel Agency*), yaitu badan usaha di bidang pelayanan yang melayani wisatawan mulai dari berangkat hingga kembali lagi.

2.1.2 Taman rekreasi

Taman merupakan sebidang tanah terbuka dengan luas tertentu yang pada umumnya dipergunakan selama olahraga, bersantai, serta bermain dan sebagainya. Sedangkan rekreasi mempunyai arti dan pengertian yang bermacam-macam, beberapa rumusan mengenai rekreasi dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Berlandaskan Kamus Bahasa Indonesia karangan WJS Poerwadarminta: Rekreasi diartikan sebagai : bersukaria, bersenang-senang.
- b. Menurut Dr. James J, Spilane, S.J. dalam bukunya “pariwisata indonesia” rekreasi di kreasikan untuk memenuhi kepentingan manusia guna suatu hiburan ataupun relaksasi (leisure) dari pekerjaan berat sehari-hari.

Rekreasi secara literal memiliki arti “membuat ulang” yakni aktivitas yang dilakukan bermaksud untuk penyegaran kembali rohani serta jasmani orang. Hal ini merupakan sebuah aktivitas/kegiatan yang bisa dilakukan seseorang selain bekerja. Pariwisata, olahraga, bermain atau hobi merupakan kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi (Wikipedia).

Taman rekreasi merupakan tempat rekreasi yang terletak dialam terbuka tidak di batasi oleh bangunan, ataupun berorientasi kepada penggunaan sumberdaya alam seperti air, pemandangan alam, hujan atau pun kehidupan di alam bebas serta rekreasi yang berhubungan dengan lingkungan. Aktivitas rekreasi ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu kegiatan yang bersifat aktif dan kegiatan yang bersifat pasif. Kegiatan-kegiatan yang cukup aktif contohnya adalah piknik, permainan, olahraga dan sebagainya dengan menggunakan penyediaan berbagai sarana permainan.

2.1.3 Daya tarik wisata

Dalam kepariwisataan faktor, manfaat dan kepuasan pengunjung berhubungan dengan sumber daya pariwisata dan pelayanan pariwisata. Obyek serta atraksi wisata merupakan segala sesuatu yang terdapat di lokasi tujuan wisata yang memiliki daya tarik sendiri dan berupaya mendatangkan wisatawan untuk berkunjung. Beberapa hal-hal yang mampu menarik pengunjung untuk berkunjung ke lokasi tujuan wisata diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Fasilitas yang disediakan oleh alam atau disebut juga *Natural Amenities* adalah benda-benda yang telah tersedia dan yang berada di alam. Contoh : bentuk tanah, iklim, flora dan fauna, pemandangan alam, dan lain-lain.
2. *Man Made Supply* merupakan hasil dari karya manusia misalnya benda bersejarah, religi dan budaya.
3. *Way of Life* adalah tatacara hidup tradisional, adat istiadat, kebiasaan hidup, seperti : Yogyakarta mengadakan upacara sekaten untuk memperingati hari kelahiran (Mulud Nabi) dan di Bali melaksanakan upacara pembakaran jenazah.
4. Budaya atau *Culture*, adalah suatu hal yang dimiliki oleh masyarakat yang dapat dijadikan identitas atau hal khas dari masyarakat yang ada di sekitar daerah objek wisata.

Di dalam buku Dasar-dasar Pariwisata yang ditulis oleh Suwanto (2004) menyebutkan bahwa daya tarik wisata yang disebut juga sebagai objek wisata adalah merupakan sebuah potensi yang jadi pendorong kedatangan wisatawan ke daerah tujuan wisata. Dalam kedudukannya yang sangat penting, maka dari itu daya tarik wisata haruslah dirancang serta di bangun/dikelola dengan cara profesional hingga bisa menarik wisatawan untuk datang.

Menurut Muljadi dan Warman (2014) dalam buku berjudul Kepariwisataan dan Perjalanan menyebutkan bahwa perusahaan obyek & daya tarik wisata

merangkul aktivitas pembangunan & pengelolaan obyek & dayatarik wisata serta pra sarana & sarana yang dibutuhkan ataupun aktivitas pengelolaan objek dan dayatarik wisata yang telah tersedia.

Dalam buku Ekologi Pariwisata, Darsoprijitno (2002) mengatakan bahwa daya tarik wisata terdiri dari masyarakat dan hasil binaannya, serta tata alam. Dari ketiga daya tarik tersebut, ada unsur yang bisa di kembangkan dengan khusus, sehingga disebut daya tarik wisata minat khusus. Wisata minat khusus ini dapat berupa petualangan atau olahraga ditempat khusus, misalnya panjat tebing, arung jeram, menyelam, terbang layang, atau lainnnya. Sementara itu juga ada yang bersifat keilmuan, kesenian, niaga, pelatihan, atau lainnya yang sampai sekarang masih terus berkembang. Secara umum, semuanya dapat dikelompokkan menjadi empat atau lima yang dikenal dengan singkatan MICE, yaitu pertemuan (*meeting*), yang merangsang (*incentive*), sidang (*convention* atau *conference*) dan pameran (*exhibition*).

Menurut Ismayanti (2010) Dayatarik wisata itu harus di kelola sedemikian rupa agar keberlangsungan nya dan kesinambungan nya terjamin. Ada pun dayatarik wisata sebagaiberikut :

- a. Daya tarik wisata ciptaan Yang Maha Esa,yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna. Dayatarik alam merupakan dayatarik alami yang telah ada dengan sendiri nya tanpa campur tangan manusia.
- b. Daya tariik wisatta hasiil karyaa manusia yang ber wujud museum, peninggalan-peninggalan purba kala, peninggalan sejarah, senibudaya, dan tempat-tempat hiburan. Daya tarik buatan manusia bisa juga merupakan perpaduan buatan manusia dan keadaan alami,seperti wisata agro,wisata buru.

Daya tarik wisata merupakan sasaran perjalanan wisata seperti berikut ini:

- 1) Ciptaan Tuhan YangMahaEsa, yang berwujud keadaan alam serta flora

dan fauna, seperti pemandangan alam,panorama indah,hutan rimba dengan tumbuhan tropis,serta binatang langka.

- 2) Karya imanusia yang berwujud museum,peninggalan purbkala, peninggalan sejarah, senibudaya, wisataagro (pertanian), wisata tirta(air),wisata petualangan,taman rekreasi, dan tempat hiburan.
- 3) Sasaran wisata minatkhusus,seperti berburu,mendaki gunung,gua, industri dan kerajinan, tempat perbelanjaan, sungai/air deras, tempat ibadah dan tempat ziarah.

Syarat-syarat dayatarik wisata menurut (Ismayanti,2010) DayaTarikWisata adlah suatu hal yang mempunyai :

1. Keunikan adalah satu hal berbeda dengan yang lain, lalu mempunyai komponen-komponen berikut : keunikan pertunjukan, serta kuliner.
2. Keindahan merupakan suatu hal yang bila melihatnya bisa memberikan rasa sukacita, dan mempunyai unsur berikut : sosial budaya dan keindahan lingkungan.
3. Nilai yang merupakan sesuatu realitas absurd yang ada dalam kehidupan manusia, mempunyai unsur berikut : Nilai sejarah dan pendidikan.

Wisatawan berkunjung ke suatu tempat karena tertarik oleh suatu hal atau sesuatu yang menyebabkan kan wisatawan datang ke suatu tempat di sebut juga daya tarik atau atraksi wisata (Bagyono, 2014). Ada tiga persyaratan yang harus dipenuhi pada prinsip daya tarik wisata, yaitu:

- 1) *Somethingtosee* (sesuatu untuk di lihat)
- 2) *Somethingtodo* (sesuatu untuk di lakukan)
- 3) *Something tobuy* (sesuatu untuk di beli)

Ke tiga hal tersebut merupakan komponen-komponen yang kuat bagi suatu daerah tujuan wisata sedangkan untuk pengembangan suatu daerah tujuan wisata ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain :

1. Harus mampu bersaing dengan objek wisata yang ada di daerah lain.
2. Memiliki sarana pendukung yang memiliki ciri khas tersendiri.
3. Harus tetap tidak berubah dan tidak berpindah-pindah kecuali di bidang pembangunan dan pengembangan.
4. Harus menarik.

Menurut Suwanto (2004) pada umumnya daya tarik suatu obyek wisata berdasarkan pada :

- a) Adanya sumber daya yang bisa mendatangkan rasa nyaman, indah, senang, dan juga bersih.
- b) Adanya aksesibilitas yang baik untuk dapat berkunjung.
- c) Adanya spesifikasi/ciri khusus yang bersifat langka.
- d) Adanya prasarana/sarana tambahan guna melayani para wisatawan yang datang.
- e) Obyek wisata alam memiliki daya tarik tinggi disebabkan oleh keindahan alam misalnya : sungai, pegunungan, pasir, pantai, hutan dan lain-lain.

Obyek wisata budaya memiliki daya tarik tinggi yang disebabkan karena memiliki nilai khusus yaitu dalam bentuk atraksi kesenian misalnya upacara-upacara adat.

2.1.4 Sarana dan prasarana

Unsur-unsur yang terkandung di dalam sarana dan prasarana yakni :

1. *Tangible Product* (produk yang nyata)

Prasarana pariwisata merupakan segala kemudahan yang memungkinkan guna untuk menghidupkan sarana kepariwisataan dan mengembangkan serta dapat memberi pelayanan terhadap wisatawan guna menjalankan kebutuhan saat didalam perjalanan. Contohnya sarana pelabuhan (udara, darat, laut), jaringan jalan, telekomunikasi, air bersih, rumah sakit, jaringan listrik, dan sebagainya. Sarana produk pariwisata yakni segala bentuk perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan, yaitu :

- a. Bidang usaha jasa pariwisata, contoh : pramuwisata, biro perjalanan wisata, konvensi, agen perjalanan wisata,

pameran dan perjalanan insentif, informasi pariwisata, konsultan pariwisata.

- b. Bidang usaha sarana pariwisata, terdiri atas : rumah makan, akomodasi, angkutan wisata, bar, dan sebagainya.

2. *Intangible Product* atau produk yang tidak nyata

Dalam hal ini pelayanan yang dimaksud adalah pengetahuan teknik tentang pelayanan terhadap wisatawan dan sumber daya manusia yang bergerak didalam industri pariwisata. Kemudian sapa pesona yang terdiri atas 7 K (keramah tamahan, keamanan, kebersihan, ketertiban, kesejukan, keindahan, kenangan) yang mana semua dilakukan secara keseluruhan.

Dalam buku Dasar-dasar Pariwisata (2004) Suwanto menyebutkan bahwa sarana pariwisata merupakan pelayanan yang diperlukan oleh wisatawan saat menikmati perjalanannya yang di dukung oleh kelengkapan yang ada di daerah tujuan wisata. Sementara prasarana pariwisata merupakan sumber daya buatan manusia dan sumber daya alam yang sangat diperlukan oleh wisatawan dalam perjalanannya ke daerah tujuan wisata.

Sarana kepariwisataan menurut Muljadi dan Warman (2014) dalam buku Kepariwisata dan Perjalanan adalah seluruh perusahaan yang mendukung pelayanan baik secara langsung ataupun tidak langsung terhadap wisatawan, jenisnya sebagai berikut :

- a. Usaha jasa transportasi wisata.
- b. Usaha perjalanan wisata.
- c. Usaha penyediaan akomodasi.
- d. Usaha jasa minuman & makanan.
- e. Usaha rekreasi & hiburan, daya tarik wisata, serta Spa.
- f. Usaha wisata tirta, & sebagainya.

2.1.5 Perilaku Konsumen

(Fahmi, 2016) Perilaku konsumen atau disebut juga *consumer behavior* dapat didefinisikan sebagai studi mengenai unit pembelian (*buying units*) dan proses pertukaran yang melibatkan konsumsi,

perolehan dan pembuangan barang, ide-ide, serta jasa pengalaman.

Beberapa konsumen mempunyai pemikiran dan pandangan yang berbeda, perbedaan itu dapat mempengaruhi perilaku konsumen (*consumers behaviour*) saat mengambil keputusan. Suatu reaksi keputusan konsumen dapat berpengaruh disebabkan oleh faktor lingkungan mana konsumen itu berada. Lingkungan dengan segala informasi tersebut membentuk pola pembentukan karakter konsumen yang tercermin dalam pemilihan produk yang ditawarkan.

Kualitas dan kecermatan keputusan manajer pemasaran tidak dilihat semata-mata pada kemampuannya mengejar target penjualan, namun juga dilihat pada kemampuannya menganalisis dan memahami perilaku konsumen secara detail. Dua aspek yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan untuk melakukan pembelian, yakni :

- a. Internal : meliputi mengenai pendapat atau tanggapan konsumen, reaksi konsumen, kepribadian dan karakter, logika dalam berpikir, motivasi, gaya hidup dan latar belakang pendidikannya.
- b. Eksternal : yang meliputi diluar dari faktor internal diatas, seperti situasi dan berbagai lingkungan eksternal lain yang telah menjadi pendorong dalam pembentukan perilaku konsumen.

Perilaku konsumen akan muncul apabila perilaku seseorang memiliki kebutuhan atau keinginan untuk memperoleh sesuatu. Manusia sering dihadapkan pada berbagai pilihan guna memenuhi kebutuhannya. Pemahaman tentang perilaku sangat penting untuk memproyeksikan permintaan konsumen terhadap produk dan dijadikan modal penting bagi perusahaan untuk mencapai tujuan pengembangan usahanya. (Jurnal Penelitian).

Istilah perilaku erat hubungannya dengan objek yang studinya diarahkan pada permasalahan manusia. Di bidang studi pemasaran, konsep perilaku

konsumen secara terus-menerus dikembangkan dengan berbagai pendekatan. Perilaku konsumen adalah tindakan yang langsung terlibat dalam mendapatkan, mengonsumsi, dan menghabiskan produk atau jasa, termasuk proses keputusan yang mendahului dan menyusuli tindakan ini. (Nugroho J. Setiadi, 2008).

Ada banyak unsur yang dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan pembelian suatu produk. Unsur-unsur tersebut antara lain adalah faktor psikologis, ekonomi, antropologis dan sosiologis. Ada pun beberapa teori perilaku konsumen adalah sebagaiberikut :

1. Teori mikro. Teori yang ber anggapan bahwa setiap pengguna akan berupaya untuk memperoleh kepuasan maks. Mereka akan berusaha meneruskan pembelian terhadap suatu produk abila memperoleh kepuasan dari produk yang telah dikonsumsi nya, dimana kepuasan ini sebanding, sama atau lebih besar dari marginal utility yang diturunkan dari pengeluaran yang sama untuk beberapa produk lain.
2. Teori psikologis. Mendasarkan diri pada unsur psikologis perseorangan yang mana kekuatan lingkungan menjadi pengaruh nya. Bidang ini sangat kompleks dalam menganalisis perilaku konsumen, sebab proses mental yang tidak dapat di teliti secara langsung.
3. Teoriantropologis. Yang menekankan perilaku dalam pembelian dari suatu kelompok orang/masyarakat dengan ruang lingkungnya sangat luas, seperti kelas-kelas sosial, kebudayaan, dan sebagainya.

Secara umum, perilaku konsumen dapat dibagi menjadi dua yaitu perilaku konsumen yang bersifat Irrasional dan Rasional. Berikut ciri-ciri dari perilaku konsumen dengan bersifat rasional :

1. Setiap konsumen memilih barang berdasar kebutuhan.

2. Barang yang dipilih memberikan kegunaan bagi konsumen.
3. Pemilihan barang yang mutunya terjamin dilakukan oleh konsumen.
4. Dengan kemampuan konsumen, konsumen dapat memilih barang yang harganya sesuai.

Berikut berupa ciri-ciri perilaku konsumen irrasional, yaitu :

1. Konsumen cepat tertarik dengan iklan dan promosi di elektronik maupun media cetak.
2. Konsumen mempunyai barang-barang bermerek ataupun disebut branded yang telah dikenal luas.
3. Konsumen memilih barang bukan hanya berdasarkan kebutuhan, melainkan gengsi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian disebut juga dengan struktur, perencanaan, dan strategi disaat menjawab pertanyaan maupun pernyataan dan mengatasi kesalahan yang dapat terjadi (Sumarni dan Wahyuni, 2006). Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk mendapat uraian yang terperinci tentang Queen Star Waterpark Sebagai Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Siak. Maka peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dari penelitian ini berada di Queen Star Waterpark Siak yang ber lokasi tidak jauh dari ibu kota Provinsi Riau tepatnya di Kabupaten Siak berjarak 96,3 Km dari Kota Pekanbaru dan terletak di Jl. Lintas Siak, tumang, Kampung Rempak Kecamatan Siak. Sedangkan waktu penelitian penulis membutuhkan waktu perkiraan dari bulan Februari hingga April 2019.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Seperti yang dikatakan (Sugiyono, 2008) Populasi merupakan daerah general yang termasuk didalamnya objek yang memiliki kuantitas atau karakteristik

khusus yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasinya bukan hanya orang saja, tetapi juga objek dan benda benda alam lainnya. Populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada di objek/subjek untk dipelajari, namun meliputi keseluruhan dari sifat/karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Kemudian yang akan menjadi populasi untuk diteliti adalah seluruh pengunjung Queen Star Waterpark.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Maka dari itu peneliti menentukan jumlah sampel yang akan diteliti melalui perhitungan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2016). Sampel dalam penelitian ini adalah 100 orang pengunjung Queen Star Waterpark yang diambil secara acak berdasarkan perhitungan rumus slovin diatas.

3.4 Jenis Sumber Data

3.4.1 Primer

Data primer merupakan informasi yang didapat melalui sumber-sumber langsung, yaitu sumber asli, informan tangn pertama atau responden (Wardiyanta,2010). Akan tetapi menurut (Bungin,2011) yang mengatak an bahwasannya dataprimer merupakan data yang langsung didapat melalui sumber data yang pertama dilokasi penelitian ataupun obyek penelitian tersebut.

3.4.2 Sekunder

Yang disebut dengan data sekunder yaitu data yang didapatkan dari responden secara tidak langsung, namun melalui pihak ke tiga (Wardiyanta,2010).

Data ini didapat dari referensi & juga laporan penelitian yang telah ada sebelumnya seperti sebuah jurnal, buku ataupun berdasar kan pada data yang telah diberikan oleh pihak pengelola Queen Star Waterpark yang dapat diguna kan sebagai bahan pelengkap dalam penelitian ini. Isi dari data ini berbentuk seperti arsip ataupun dokumen -dokumen yang ber kaitan erat dengan penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi adalah teknik/cara dengan menuntut adanya pengamatan dan juga penelitian baik itu secara langsung ataupun tidak langsung terhadap suatu objek penelitian (Noor: 2012). Dalam hal inilah peneliti melakukan pengamatan dan survey dengan cara datang langsung ke Queen Star Waterpark Siak.

3.5.2 Dokumentasi

Dokumen merupakan kejadian yang telah berlalu. Dokumen bisa ditemukan berupa tulisan-tulisan, gambar-gambar, ataupun karya menumental dari seseorang lain (Sugiyono:2008). Jadi, dokumen adalah rekaman peristiwa pada masa lalu yang dituliskan ataupun dicetak yang dapat berupa foto-foto maupun file yang telah diarsipkan. Maka dari itu peneliti kemudian akan melengkapu bukti-bukti berupa foto atau vidio maupun keterangan-keterangan yang didapatkan langsung dari Queen Star Waterpark Siak.

3.5.2 Kuesioner / angket

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang efektif jika peneliti tahu secara pasti variable mana yang akan di ukur dan akan tahu apa yang dapat diinginkan daripada responden. Selain hal itu, kuesioner akan sesuai digunakan jika responden tersebar diwilayah yang luas dengan jumlah responden yang cukup besar. Kuisisioner bisa berbentuk pernyataan/pertanyaan tertutup ataupun terbuka, bisa diberikan secara langsung maupun dikirim melalui pos dan atau internet kepada para responden (Sugiyono:2016). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk

pengumpulan data adalah dengan menyebarkan pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada setiap pengunjung Queen Star Waterpark.

3.6 Teknik Pengukuran Data

Skala *Likert* merupakan teknik/cara pengukuran data yang digunakan dalam penelitian ini. Skala *Likert* adalah skala yang dipersiapkan guna untuk memungkinkan responden menjawab berbagai macam kategori untuk setiap daya tarik wisata objek yang ingin di ukur. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1. Gambaran Umum Kabupaten Siak

Kabupaten siak adalah sebuah kabupaten di Provinsi Riau, Indonesia. Sebelumnya kawasan ini merupakan bagian dari Kesultanan Siak Sri Indrapura. Diawal kemerdekaan Indonesia, Sultan Syarif Kasim II, merupakan Sultan Siak terakhir menyatakan kerajaannya bergabung dengan negara Republik Indonesia. Kemudian wilayah ini menjadi wilayah Kewedanan Siak di bawah Kabupaten Bengkalis yang kemudian berubah status menjadi Kecamatan Siak. Pada tahun 1999 berdasarkan UU No. 53 Tahun 1999, meningkat statusnya menjadi Kabupaten Siak dengan ibukotanya Siak Sri Indrapura.

Visi Pemerintahan Kabupaten Siak Yaitu:Terwujudnya Kabupaten Siak Yang Maju Dan Sejahtera Dalam Lingkungan Masyarakat Yang Agamis Dan Berbudaya Melayu Serta Menjadikan Kabupaten Siak Sebagai Tujuan Pariwisata Di Sumatera.

Terdapat juga peran dari pihak swasta yang berpartisipasi dalam pembangunan dan perkembangan pariwisata di Kabupaten Siak selain peran dari pemerintah. Akhirnya model obyek wisata

masa depan yang didambakan banyak orang seperti taman rekreasi bermain air yang telah hadir di tengah kota Siak Sri Indrapura yaitu Queen Star Waterpark, keberadaannya telah menambah satu asset bagi kepariwisataan Kabupaten Siak dan menjadi tujuan wisata baru.

4.2. Gambaran Umum dan Sejarah Singkat Queen Star Waterpark Siak

Queen Star Waterpark Siak adalah arena hiburan bermain (kolam renang) yang terletak di Jl. Lintas Sumatra, Kp. Rempak, Kabupaten Siak. Dari Kota Pekanbaru untuk sampai ke Queen Star Waterpark membutuhkan 3 jam waktu di perjalanan dan dengan jarak tempuh sekitar 105,3 km melalui jalan lintas Buatan-Siak.

Queen Star Waterpark Siak adalah taman bermain air satu-satunya yang terdapat di Kabupaten Siak. Objek wisata ini telah diresmikan oleh Bupati Siak pada masa itu yaitu Bapak Arwin As, pada tanggal 26 April tahun 2010. Dan didalam kata sambutannya, beliau sangat berharap supaya Queenstar Waterpark ini akan dapat mendukung untuk mempercepat pertumbuhan perekonomian yang ada di Kabupaten Siak. Beliau mengatakan bahwa Pemerintah Kabupaten Siak akan memberikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada pihak manajemen Queenstar Waterpark Siak dimana atas ide-ide yang cemerlang dan keberanian yang tinggi untuk berinvestasi di kabupaten yang dijuluki sebagai Kota Istana ini. Beliau pun juga berharap suatu saat akan muncul kembali para investor lainnya yang akan mengembang kan usahanya di Kabupaten Siak.

Queen Star Water Park siak didirikan oleh Ny. Rosnelli di atas lahan seluas kurang lebih 3 (tiga) hektar, yang dibangun berdesain bangunan dengan bermotifkan motif istana, yakni dengan bentuk benteng kerajaan. Opening Queen Star Water Park siak dimulai dari penandatanganan prasasti yang dilakukan oleh Bupati Siak, dan disusul dengan

pembukaan selubung lambang Queenstar Waterpark Siak. Kemudian selanjutnya dilakukan pemotongan pita dan balon. Yang kemudian dilanjutkan dengan memasuki area waterpark guna melihat dari dekat objek wisata air pertama dan satu-satunya yang ada di Kabupaten Siak.

Untuk dapat masuk ke Queen Star Waterpark ini wisatawan cukup membayar tiket dengan harga Rp. 50.000, dan sudah bisa menikmati semua wahana yang ada di dalam Queen Star Waterpark Siak kecuali untuk penyewaan pelampung akan dikenakan biaya sebesar Rp. 15.000, tanpa batasan waktu. Fasilitas permainan air yang tersedia di dalamnya antara lain :

1. Satu kolam renang dewasa yang memiliki panjang 50m dan lebar 20m dengan kedalaman 180cm yang dilengkapi dengan papan loncat.
2. Satu kolam renang anak-anak (*kiddie pool*) yang memiliki panjang 30m dan lebar kolam 10m hingga 12m karena memiliki sisi yang berbeda dengan kedalaman kolam yang tidak sama datar yaitu 40cm hingga 60 cm. Dikolam anak-anak ini tersedia 2 buah water slide yang berbentuk kastil dan 2 buah giant mushroom.
3. Satu kolam bayi (*baby pool*) dengan kedalaman 20cm yang dilengkapi water mushroom.
4. Slider lurus dengan panjang 150m pada seluncur pada tinggi 10m, kemudian juga tersedia slider spiral dengan panjang 220m pada ketinggian 15m.
5. Kolam arus yang memiliki panjang kolam 100m dengan lebar kolam 4m dan kedalaman kolam 120cm.
6. Hanya terdapat 1 buah ember tumpah atau *aqua bucket* yang berada di kolam anak-anak ataupun *kiddie pool*.
7. Penyewaan ban/pelampung dengan ukuran dan bentuk bervariasi yang akan dikenakan tarif biaya tersendiri.
8. Shower bilas dan kamar ganti yang berada satu ruangan dengan loker penyimpanan barang.

9. Terdapat dua buah gazebo berukuran besar dan 3 gazebo berukuran kecil kemudian terdapat juga kursi taman di setiap sisi kolam.
10. Flying fox dengan panjang 250m diatas ketinggian 220m.
11. Musholla.

Sedangkan untuk ketersediaan air di setiap kolam, pihak pengelola Queen Star Waterpark Siak sudah menyediakan pengelolaan air sendiri yang ada di wilayah sekitar lokasi wisata, bahkan dengan kualitas air yang jernih dan bersih yang akan membuat pengunjung merasakan kenyamanan.

4.3. Daya Tarik Queen Star Waterpark Siak

Pengertian daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keindahan, keunikan, dan nilai yang dapat berupa keanekaragaman kekayaan alam atau hasil buatan manusia dan budaya yang menjadi titik sasaran ataupun tujuan kunjungan wisatawan. Daya tarik wisata tersebut dapat juga dalam bentuk keadaan alam sekitaran lokasi wisata ataupun sarana & prasarana yang tersedia dapat memberikan rasa nyaman kepada pengunjung hingga merasa senang & betah untuk berlama-lama di lokasi wisata tersebut.

Tiap destinasi dan objek wisata mempunyai daya tarik yang berbeda. Didasarkan pada sumberdaya yang bisa memberikan rasa nyaman, indah, senang, dan bersih. Dengan adanya aksesibilitas agar destinasi mudah dikunjungi, dan adanya spesifikasi yang berbeda-beda diantara yang lainnya, tersedia pula sarana & prasarana pendorong guna dalam melayani para pengunjung yang datang. Pada objek wisata alam yang biasanya dijadikan primadona pengunjung dikarenakan eksotis dan lebih terbuka, akaktifnya ataupun sebab faktor sejarah. Menurut Bagyono (2014) Daya tarik wisata harus memiliki 3 prinsip dibawah ini, yaitu:

4.3.1. *Something To See* (sesuatu untuk dilihat)

Ditempat tersebut harus terdapat objek dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dipunyai oleh destinasi lain. Atau dapat dikatakan bahwa daerah tersebut haruslah mempunyai daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan entertainment bagi wisatawan. Queen Star Waterpark Siak merupakan satu-satunya dan destinasi taman rekreasi bermain air pertama yang ada di Kabupaten Siak, yang menjadikan Queen Star Waterpark sebagai primadona baru. Lokasi pembangunan objek ini sangat menyatu dengan alam sebab di sekitarnya masih terdapat banyak pohon-pohon rindang, begitu pula di dalam objek ini juga terdapat banyak pepohonan dan taman yang dibangun untuk menambah nyaman para pengunjung. *Something to see* disini meliputi pemandangan alam, kegiatan kesenian dan atraksi wisata. Pemandangan di dalam Queen Star Waterpark tersaji indah dengan berbagai patung dan gambar yang dikoleksinya, kemudian hijaunya pepohonan membuat lebih rileks dalam berwisata. Hiburan musik pun juga tersedia di setiap weekend dan hari-hari libur nasional yang dapat membuat pengunjung menjadi terhibur kemudian pengunjung juga diperbolehkan untuk mengisi acara hiburan tersebut.

4.3.2. *Something To Do* (sesuatu untuk dilakukan)

Selain banyak hal dapat dilihat dan disaksikan ditempat tersebut, juga harus tersedia rekreasi yang bisa menjadikan pengunjung tahan dan ingin lebih lama ditempat wisata tersebut. Jadi, selama pengunjung berada di objek wisata Queen Star Waterpark, pengunjung dapat mencoba berbagai jenis fasilitas bermain air yang sudah disebutkan pada gambaran umum Queen Star Waterpark Siak diatas. Lalu di Queen Star Waterpark pun tersedia arena bermain untuk anak-anak yaitu kursi putar dan ayunan yang telah disiapkan untuk pengunjung agar merasa lebih nyaman dan enjoy. Bagi beberapa pengunjung yang masuk dan datang hanya untuk tujuan membuat pikiran rileks dengan hanya bersantai menikmati pemandangan

alam maupun bagi pengunjung yang ingin beristirahat tersedia gazebo yang dapat dinikmati oleh pengunjung Queen Star Waterpark. Sementara itu, untuk para pengunjung yang ingin merasakan sensasi permainan pemacu adrenalin di objek ini juga tersedia wahana flying fox namun tidak dibuka setiap hari dan hanya hari-hari tertentu terganrung pada pihak pengelola.

4.3.3. *Something To Buy* (sesuatu untuk dibeli)

Selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan kemudian selain banyak yang dapat dilakukan, Queen Star Waterpark ini juga menyediakan kantin yang menyediakan bermacam-macam jajanan dan pakaian renang yang bisa dibeli oleh pengunjung disaat tidak membawa pakaian ganti. Ada 2 buah kantin di Queen Star Waterpark Siak yaitu yang pertama terletak di dalam objek dan kemudian sisanya terletak di bangunan utama Queen Star Waterpark yang dapat dinikmati oleh pengunjung ketika sedang lapar. Disediakkannya kantin tersebut tidak lain adalah karena setiap pengunjung yang masuk tidak boleh membawa makanan dari luar objek tersebut.

4.4. Tanggapan Responden Terhadap Daya Tarik Queen Star Waterpark Siak

4.4.1. Profil Responden

Responden yang akan menjawab kuesioner pada penelitian ini merupakan pengunjung yang datang ke Queen Star Waterpark di Kabupaten Siak, pengunjung tersebut akan dipilih oleh penulis secara acak sebagai responden dikarenakan pengunjung adalah orang-orang yang datang langsung ke objek wisata Queen Star Waterpark Siak yang akan menggunakan fasilitas-fasilitas yang telah tersedia di Queen Star Waterpark Siak. Selanjutnya responden-responden akan dibedakan menjadi beberapa kategori yaitu sebagai berikut dibawah ini :

a. Responden berdasar Jenis Kelamin

Dari hasil penyebaran/pemberian kuesioner kepada para responden yang dilakukan penulis pada objek wisata Queen Star Waterpark Siak dengan jumlah responden sebanyak 100 orang pengunjung.

b. Responden berdasarkan Usia

Berdasarkan usia responden dari hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh penulis pada Queen Star Waterpark Siak yaitu sebanyak 100 orang pengunjung yang dipilih.

c. Responden Berdasarkan Pekerjaan

Terdapat empat kategori pekerjaan responden yang telah menjawab kuesioner yang disebar oleh penulis dari 100 orang responden terpilih di Queen Star Waterpark Siak.

d. Responden Berdasarkan Asal Tempat Tinggal

Bukan hanya berasal dari Siak, pengunjung Queen Star Waterpark juga ada yang berasal dari luar daerah. Berdasarkan hasil dari penyebaran kuesioner yang penulis lakukan di Queen Star Waterpark yaitu sebanyak 100 orang pengunjung.

4.5. Deskripsi Tanggapan Responden Terhadap Daya Tarik Queen Star Waterpark Siak

Berdasarkan perhitungan rekapitulasi yang dilakukan, diketahui responden menilai sangat baik terhadap Daya Tarik Queen Star Waterpark Siak. Hal itu dibuktikan dengan hasil perhitungan total skor pada faktor *Something To See* (sesuatu untuk dilihat) yaitu dengan skor berjumlah 788, dengan rentang skor untuk sub variabel *Something To See* (sesuatu untuk dilihat) yang menyebutkan kategori baik pada skor 679 - 839.

Selanjutnya, responden menilai sangat baik terhadap faktor *Something To Do* (sesuatu untuk dilakukan) dengan jumlah 1336. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil perhitungan rentang skor tentang faktor *Something To Do* (sesuatu untuk dilakukan) dengan jawaban responden memberikan kategori sangat baik pada skor 1260 – 1500.

Kemudian, responden pun menilai baik terhadap faktor *Something To Buy* (sesuatu untuk dibeli) dengan jumlah 874. Terbukti oleh perolehan hasil mengenai faktor *Something To Buy* (sesuatu untuk dibeli) yang berada pada rentang skor 679 – 839 dengan kategori baik.

Dari penjelasan diatas, dengan jumlah 3 faktor diatas yaitu *Something To See* (sesuatu untuk dilihat) pada Queen Star Waterpark, *Something To Do* (sesuatu untuk dilakukan) pada Queen Star Waterpark, *Something To Buy* (sesuatu untuk dibeli) pada Queen Star Waterpark. Untuk sub variabel pertama dan kedua di Queen star Waterpark Siak mendapatkan penilaian dengan kategori sama yakni baik. Sementara untuk kategori *Something To Do* (sesuatu untuk dilakukan) di Queen star Waterpark Siak mendapat penilaian sangat setuju.

Dari setiap faktor diatas dengan perhitungan hasil total skor, responden telah menilai sangat setuju mengenai Daya Tarik Queen Star Waterpark Siak. Dibuktikan oleh hasil keseluruhan total skor yaitu berjumlah 2998, dengan berada pada rentang skor diantara 2940 – 3500.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Yoeti, Oka, 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Bagyono, 2014. *Pariwisata dan Perhotelan*. Bandung: Alfabeta
- Bungin, Burhan, 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media.
- Darsoprajitno, Soewarmo, 2002. *Ekologi Pariwisata*. Bandung: Percetakan Angkasa
- Fahmi, Irham, 2016. *Perilaku Konsumen*. Bandung: Alfabeta
- Iskandar, 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ismayanti, 2010. *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: PT Gramedia Widisarana Indonesia.
- J. Setiadi, Nugroho, 2008. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT. Kencana.
- Khoirinnisa, Esa, Dkk. 2016. *Analisis Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Produk*. Bogor: Jurnal Perikanan Kelautan.
- Mathieson, A. Dan Wall. G. *Tourism : Economic, physical and sosial Impacts*. New York : Longman
- Muljadi, A.J dan Warman Andri, 2014. *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Noor, Juliansyah, 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pendit S, Nyoman, 1994. *Ilmu Pariwisata : Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Richardson, John dan Martin Fluker, 2004. *Understanding and managing Tourism*. Sydney: Pearson Hospitality.press.
- Sujarweni, Wiratna, 2015. *Metodologi Penelitian – Bisnis & Ekonomi*. Jakarta: Pustakabarupress.
- Sugiyono, 2008. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni dan Wahyuni, 2006. *Metode Penelitian dan Bisnis*. Yogyakarta: Andi
- Sunarti, Dkk. 2017. *Pengaruh Daya Tarik Wisata dan Fasilitas Layanan Terhadap Kepuasan Wisatawan di Pantai Balekambang kabupaten Malang*. Malang: Jurnal Administrasi Bisnis.
- Sunaryo, Bambang, 2013. *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: Gava Media.
- Suwantoro, Gamal, 2004. *Dasar-dasar pariwisata*. Yogyakarta: ANDI.

Wardiyanta, 2010. *Metode Penelitian Pariwisata*. Yogyakarta: ANDI.

Sumber Srikpsi:

Defitri Eka Sukma, 2017. *Daya Tarik Wisata Kebun Binatang Kasang Kulim Kabupaten Kampar*.

Fauzan Aulia, 2015. *Daya Tarik Wisata Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau*

Siti Khadijah, 2018. *Daya Tarik Wisata Pelatihan Berkuda Ikhwan Kota Pekanbaru*.

Irfan Kholil, 2017. *Daya Tarik Wisata Budaya Perahu Baganduang di Lubuk Jambi Kabupaten Kuantan Singingi*.

Natalia Weny sari, 2018. *Pengaruh Persepsi Wisatawan pada Daya Tarik Objek Wisata dan Motivasi Wisatawan Terhadap Minat Kunjung Ulang*.

Sumber internet:

<https://travel.kompas.com/read/2018/10/04/181500527/negara-dengan-pertumbuhan-pariwisata-tercepat-sedunia-indonesia-peringkat-9->

[Diakses pada 10 Desember 2018]

<http://artiadalahmerupakan.blogspot.com/2015/03/taman-rekreasi.html>

[Diakses pada 12 Desember 2018]

<https://kbbi.kemdikbud.go.id> [Diakses pada 30 Desember 2018]