

PERSEPSI PENGUNJUNG PADA FASILITAS OBYEK WISATA SUNGAI GELOMBANG DI DESA SIPUNGGUK KAMPAR RIAU

Oleh: Rissa Afriliana

Pembimbing: Andri Sulistyani, S.S.,M.Sc

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

ABSTRAK

Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung operasional objek wisata untuk mengakomodasi segala kebutuhan wisatawan, tidak secara langsung mendorong pertumbuhan tetapi berkembang pada saat yang sama atau sesudah atraksi berkembang. Dalam hal ini fasilitas dapat dibedakan menjadi fasilitas utama, pendukung dan penunjang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fasilitas obyek wisata Sungai Gelombang di Desa Sipungguk Kabupaten Kampar Provinsi Riau dan untuk mengetahui Persepsi Pengunjung Pada Fasilitas obyek wisata Sungai Gelombang. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif sebagai prosedur pengolahan data, adapun teknik untuk pengolahan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner dan dokumentasi dengan menggunakan skala *likert* sebagai alat ukur. Berdasarkan hasil penelitian, fasilitas obyek wisata Sungai Gelombang di Desa Sipungguk Kabupaten Kampar Provinsi Riau dengan kesimpulan penelitian dalam kategori baik.

Kata kunci : persepsi, pengunjung, fasilitas.

ABSTRACT

Facilities are facilities and infrastructure that support the operations of tourist attractions to accommodate all tourist needs, do not directly encourage growth but develop at the same time or after the attraction develops. In this case, facilities can be divided into main, supporting and ancillary facilities. This research aims to determine the facilities of the Wave River tourist attraction in Sipungguk Village, Kampar Regency, Riau Province and to determine visitor perceptions of the facilities of the Wave River tourist attraction. In this research, the author used quantitative methods as a data processing procedure. The data processing techniques used were observation, questionnaires and documentation using a Likert scale as a measuring tool. Based on the research results, the facilities at the Wave River tourist attraction in Sipungguk Village, Kampar Regency, Riau Province, are in the good category.

Key words: perception, visitors, facilities.

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki sumber daya alam dan wilayah yang sangat luas yang didukung dengan keanekaragaman budaya yang berpotensi untuk diolah dan dimanfaatkan. Salah satunya adalah pariwisata yang dapat diandalkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pembangunan Nasional (Yoeti, 2008). Pariwisata merupakan suatu komoditas yang dibutuhkan setiap orang. Karena aktivitas berwisata dapat membantu masyarakat menjadi lebih kreatif, mengurangi kebosanan dalam bekerja, bersantai, berbelanja, berbisnis, mempelajari latar belakang sejarah dan budaya suatu suku tertentu, serta melakukan wisata kesehatan dan spiritual (Yuwana, 2010). Hari kerja yang lebih pendek akan menghasilkan lebih banyak waktu luang, dan waktu tambahan ini akan dipicu oleh lebih banyak penghasilan, sehingga berdampak pada peningkatan kepariwisataan (Wiyasa, 1997)

Kecamatan Bangkinang memiliki beragam keindahan alam yang dapat dikembangkan. Selama ini walaupun tanpa ada upaya yang signifikan, wisatawan akan tetap mengunjungi Kecamatan Bangkinang karena keindahan alam yang ada di sekitarnya. Beberapa objek wisata yang sudah dibuka dan dikembangkan memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berasal dari dalam dan luar daerah. Potensi wisata yang ada di Kecamatan Bangkinang yang menjadi daya tarik wisatawan yang melakukan kegiatan atau perjalanan wisata baik berupa wisata alam maupun wisata budaya.

Desa Sipungguk yang merupakan desa tempat dimana wisata sungai gelombang ini berada merupakan salah satu desa dari 6 (enam) desa yang ada di Kecamatan Salo Kabupaten Kampar, dimana desa Sipungguk terletak di sebelah Utara Sungai Kampar. Sungai

Gelombang adalah anak atau cabang dari sungai Kampar dimana sungai besarnya terdapat di desa Ganting. Sungai Gelombang ini berada di jalan Pulau Mesjid, Desa Sipungguk, Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar, Riau. Asal dari terciptanya nama sungai Gelombang yaitu awalnya disana memang sudah ada bebatuan yang tersusun dalam posisi tegak lurus. Bebatuan inilah yang menjadikan air sungai membentuk sebuah gelombang dari sisi satu ke sisi lainnya. Karena gelombangnya sudah ada, lambat laun masyarakat pun menamainya dengan sebutan sungai Gelombang. (Fiqri, et al., 2023)

Banyak warga setempat yang menggunakan sungai ini sebagai sarana kehidupan sehari-hari seperti tempat mandi, tempat mencuci serta sumber air minum karena memang dulunya belum ada kamar mandi di rumah-rumah warga. Namun seiring berjalannya waktu, masyarakat mulai membangun kamar mandi di rumahnya masing-masing dan fungsi sungai sebagai sarana kehidupan sehari-hari pun mulai berkurang. Di sisi lain, adanya akses jalan kebawah yang bisa dilalui di sungai Gelombang tersebut, membuat beberapa warga berfikir untuk berjualan disana.

Tabel 1 Objek Wisata di Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar

No.	Nama Obejek Wisata	Lokasi
1.	Sungai Gelombang	Bangkinang
2.	Sungai Hijau Bangkinang	Bangkinang
3.	Ompang Sungai Sonsang	Bangkinang
4.	Batang Mobau Island	Bangkinang

Sumber : *Pariwisata dan kebudayaan kabupaten Kampar 2023*

Pada tabel 1 menjelaskan bahwa potensi pariwisata di Kecamatan Bangkinang cukup beragam, akan tetapi objek wisata tersebut masih belum begitu dikenal oleh orang banyak. Informasi seputar obyek wisata ini masih belum tergarap dengan maksimal sehingga perkembangan obyek wisata ini sangat lambat. Terlebih lagi obyek wisata Sungai Gelombang sekarang menjadi tujuan oleh wisatawan untuk berlibur menikmati alam. Dibandingkan dengan obyek wisata lain yang ada di Kabupaten Kampar, saat ini obyek wisata sungai Gelombang sangat ramai dikunjungi oleh wisatawan. Terlebih lagi setelah pandemi *Covid-19* terjadi banyak obyek wisata yang ada di Kabupaten Kampar tutup sehingga sungai Gelombang menjadi sasaran utama wisatawan. Agar obyek wisata yang ada di Kabupaten Kampar tetap berkembang perlu untuk lebih diperhatikan lagi. Dalam penelitian ini permasalahan yang ditemukan tidak lain adalah fasilitas pada objek wisata sungai Gelombang ini masih semi *permanent* dan juga ada sebagian yang non permanen yang berarti jika terjadi bencana banjir maka fasilitas ini akan mengalami kerusakan. Namun, dalam hal ini masyarakat sekitar selalu

memperhatikan dan memperbaiki fasilitas yang mengalami kerusakan tersebut. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian di objek ini.

Fasilitas merupakan sumber daya fisik yang harus ada sebelum suatu jasa ditawarkan kepada konsumen. Fasilitas merupakan sesuatu yang sangat penting dalam usaha jasa, oleh karena itu fasilitas yang ada seperti kondisi fasilitas, kelengkapan desain interior dan eksterior serta kebersihan fasilitas harus dipertimbangkan terutama yang berkaitan erat dengan apa yang dirasakan konsumen secara langsung (Tjiptono, 2014).

Jumlah kunjungan wisatawan merupakan salah satu indikator untuk mengukur keberhasilan usaha pariwisata yang memberikan dampak kepada pemerintah daerah dan masyarakat setempat (Nopiatmaja P & Urmila Dewi, 2020). Jumlah kunjungan wisatawan sangat berpengaruh untuk pengembangan industri pariwisata dan pendapatan asli daerah sehingga wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara tertarik untuk berkunjung (Purwanti & Dewi, 2014). Dengan demikian, meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan merupakan peluang pasar yang sangat menjanjikan terutama dalam hal terbukanya kesempatan kerja sebagai sumber pendapatan bagi masyarakat sekitar dan pada gilirannya dapat menambah pendapatan asli daerah (Putra, 2021). Penghasilan obyek wisata Sungai Gelombang yaitu diperoleh dari penghasilan parkir/tiket masuk dan juga penduduk lokal yang berdagang disekitar Sungai Gelombang. Berikut data jumlah kunjungan obyek wisata Sungai Gelombang:

Tabel 2 Jumlah Pengunjung Obyek Wisata Sungai Gelombang, 2019-2023

No.	Tahun	Jumlah Pengunjung (Orang)
1.	2019	8.700
2.	2020	34.800
3.	2021	64.800
4.	2022	49.920
5.	2023	35.760

Sumber: Ketua POKDARWIS Sungai Gelombang, 2024

Tabel 2 menjelaskan bahwa pada tahun 2019 hingga 2021 adalah puncak bangkitnya ekonomi masyarakat di Desa Sipungguk terutama masyarakat disekitar Sungai Gelombang. Karena Covid-19 sebagian tempat wisata yang ada di Kabupaten Kampar tutup dan banyak masyarakat yang beralih ke Sungai Gelombang. Pada saat itu Sungai Gelombang salah satu obyek wisata yang direkomendasikan untuk dikunjungi saat pandemi. Jumlah kunjungan sedikit menurun pada tahun 2022 dan kembali naik lagi di tahun 2023.

Sampai saat ini selain memberikan panorama keindahan alam serta sebagai sarana rekreasi, sungai Gelombang ini juga memiliki nilai kearifan lokal yaitu sebagai tempat masyarakat setempat melaksanakan Balimau Kasai yaitu mandi bersuci sebagai bentuk penyambutan akan datangnya bulan suci Ramadhan. Obyek wisata sungai Gelombang mempunyai keindahan alam dengan air sungai yang mengalir dan bergelombang menyerupai ombak di pantai. Tetapi tidak sebesar ombak-ombak yang sering kita lihat di pantai pada umumnya. Namun dibalik keindahan obyek wisata ini terdapat pula kekurangan dari segi fasilitasnya, yang mana obyek wisata ini masih menggunakan fasilitas semi permanen

dan juga non permanen yang bisa rusak kapan saja. Meskipun demikian masyarakat setempat selalu cepat mengatasi hal tersebut, sehingga obyek wisata ini selalu ramai dikunjungi di hari-hari tertentu oleh wisatawan baik lokal maupun wisatawan luar daerah. Berikut daftar tabel fasilitas yang ada pada obyek wisata Sungai Gelombang:

Tabel 3 Fasilitas di Sungai Gelombang, Tahun 2024

No	Nama Fasilitas	Jumlah Unit	Keterangan
1.	Pendeopo	200	Semi permanen dan non permanen
2.	Pedagang makanan dan minuman	50	Semi permanen dan non permanen
3.	Kamar ganti	50	Permanen dan semi permanen
4.	Mushola	2	Permanen dan semi permanen

Sumber : Ketua POKDARWIS Sungai Gelombang, 2024

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa obyek wisata Sungai Gelombang terdapat beberapa fasilitas. Berdasarkan observasi penulis maka fasilitas yang disediakan seperti pendopo dan penyedia makan dan minum tersedia cukup banyak untuk para pengunjung. Namun masih menggunakan bahan kayu dan juga atap seng, untuk jumlah kesediaan yang ada di obyek ini sering mengalami perubahan akibat dari bangunan yang masih semi permanen. Kemudian untuk fasilitas kamar ganti ada sebagian yang masih terbuat dari kayu dan ada juga yang sudah permanen terbuat dari dinding tembok. Dan untuk mushola juga masih ada yang terbuat

dari kayu dan atap seng dan juga ada yang sudah permanen.

Dari penjelasan di atas, obyek wisata sungai gelombang memiliki ragam fasilitas dan berbagai keunikan. Peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui persepsi pengunjung di obyek wisata sungai Gelombang mengenai fasilitas.

Oleh sebab itu, penulis membuat judul penelitian yaitu mengenai **“Persepsi Pengunjung Pada Fasilitas Obyek Wisata Sungai Gelombang Di Desa Sipunguk Kampar Riau”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang menjadi perhatian utama dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi pengunjung pada fasilitas objek wisata Sungai Gelombang di Kabupaten Kampar?

C. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka peneliti hanya membahas permasalahan tentang persepsi pengunjung pada fasilitas objek wisata Sungai Gelombang di Kabupaten Kampar.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pengunjung pada fasilitas objek wisata Sungai Gelombang di Kabupaten Kampar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari persepsi pengunjung pada fasilitas objek wisata Sungai Gelombang Kabupaten Kampar sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini bermanfaat sebagai penerapan ilmu yang di dapat dari bangku perkuliahan serta menjadi acuan untuk bahan meneliti selanjutnya.

b. Bagi Akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk semua mahasiswa yang masih aktif untuk menjadi informasi tambahan dan menjadi bahan ajar.

c. Bagi Objek Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dan masukan dalam pengembangan fasilitas pada obyek wisata serta meningkatkan pelayanan bagi wisatawan.

F. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Pariwisata

Menurut Prayogo (2018) Sederhananya, pariwisata adalah perpindahan seseorang atau sekelompok individu dari satu lokasi ke lokasi lain untuk tujuan rekreasi dan kesenangan guna memenuhi tujuannya dalam jangka waktu tertentu. Pada hakikatnya pariwisata adalah suatu proses kepergian sementara dari seseorang atau lebih menuju tempat lain di luar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan ekonomi, sosial, kebudayaan, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain seperti karena sekedar ingin tahu, menambah pengalaman ataupun belajar (Gamal, 2004).

2. Pengertian Persepsi

Menurut pendapat Mulyana (2007) persepsi merupakan proses internal yang memungkinkan kita memilih, mengorganisasikan, dan menafsirkan rangsangan dari lingkungan kita, dan proses tersebut mempengaruhi perilaku kita. Menurut pendapat Setiadi (2003) persepsi

merupakan suatu proses seorang individu memilih, mengorganisasikan dan menginterpretasikan masukan informasi untuk menciptakan suatu gambaran yang bermakna. Persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan fisik tetapi juga pada rangsangan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu yang bersangkutan (Bimo, 2003).

3. Pengertian Pengunjung

Menurut Ghanem (2017) berdasarkan definisi dari United Nations World Tourism Organization (UNWTO) pengunjung (visitor) merupakan bagian dari orang yang melakukan perjalanan. Menurut Yoeti (2008) Pengunjung adalah individu yang melakukan perjalanan ke suatu daerah atau negara yang terdiri dari banyak individu karena berbagai tujuan. Individu atau kelompok yang melakukan perjalanan untuk liburan, bisnis, perawatan medis, kunjungan keagamaan, atau tujuan pendidikan dianggap sebagai wisatawan (Sugiana,, 2011).

4. Pengertian Persepsi Pengunjung

Menurut Fahmi (2016) persepsi pengunjung merupakan reaksi yang timbul dari suatu rangsangan terhadap suatu objek, yang jauh lebih bereaksi pada keputusan, yang dimiliki masing-masing individu berbeda sehingga bersifat sangat subjektif, dan mempengaruhi pola pikir dalam menilai. Sedangkan menurut (Noor, Nala, Firda , & Dini , 2020) persepsi pengunjung adalah penilaian atau pandangan pengunjung terhadap sesuatu. Suatu objek wisata harus meningkatkan kualitas objek menjadi lebih baik guna mendapat persepsi positif. Persepsi dalam dunia pariwisata merupakan pendapat atau cara pandang pengunjung maupun wisatawan dalam memahami suatu destinasi wisata.

Dalam industri pariwisata setiap wisatawan memiliki kepribadian masing-masing sehingga melihat fenomena yang ada mereka memiliki persepsi masing-masing.

5. Pengertian Fasilitas

Menurut pendapat Spillane (1994) fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung operasional objek wisata untuk mengakomodasi segala kebutuhan wisatawan, tidak secara langsung mendorong pertumbuhan tetapi berkembang pada saat yang sama atau sesudah atraksi berkembang. Kebutuhan wisatawan tidak hanya menikmati keindahan alam atau keunikan objek wisata melainkan memerlukan sarana dan prasarana wisata.

Berdasarkan teori Spillane (1994) fasilitas dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian yaitu :

1. Fasilitas utama, merupakan suatu sarana yang dibutuhkan atau dirasakan sangat perlu selama pengunjung berada di suatu objek wisata. Apabila dikaitkan dengan obyek wisata sungai Gelombang fasilitas utama yang ada di obyek ini yaitu perahu dan ban.
2. Fasilitas pendukung, sarana yang proporsinya sebagai pelengkap fasilitas utama sehingga wisatawan akan lebih betah. Agar pengunjung yang berkunjung ke sungai Gelombang lebih betah berlama-lama maka fasilitas pendukung yang disediakan pada obyek ini yaitu pedagang makanan dan minuman, pendopo, dan ruang ganti pakaian.
3. Fasilitas penunjang, pada dasarnya merupakan sarana yang bersifat sebagai pelengkap utama sehingga wisatawan merasa terpenuhi apapun kebutuhan selama mengunjungi objek wisata. Apabila dikaitkan dengan obyek

wisata sungai Gelombang agar pengunjung merasa puas dan kembali mengunjungi obyek ini maka fasilitas penunjang yang disediakan obyek wisata sungai Gelombang yaitu ada tempat ibadah, pelayanan informasi dan tim penyelamat.

6. Pengertian Obyek Wisata

Menurut pendapat Adisasmita (2018) objek wisata adalah suatu tempat yang menjadi kunjungan wisatawan karena mempunyai sumber daya, baik alamiah maupun buatan manusia, seperti keindahan alam atau pergunungan, pantai flora dan fauna, kebun binatang, bangunan kuno bersejarah, monumen-monumen, candi-candi, tari-tarian, atraksi dan kebudayaan khas lainnya.

7. Pengertian Sungai

Menurut Syarifuddin (2000) sungai adalah bagian terendah di permukaan bumi yang di sekitarnya menjadi tempat mengalir air dari bagian hulu sampai ke bagian hilir. Sungai adalah bagian dari permukaan bumi yang karena sifatnya, menjadi tempat air mengalir (Syarifuddin, 2000). Sungai merupakan salah satu ekosistem perairan yang dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk aktivitas manusia di Daerah Aliran Sungai (DAS). Sungai dibagi menjadi tiga bagian: hulu, tengah dan hilir. Setiap aliran sungai mempunyai pergerakan dinamis dan aktif, sifat sungai ini mengakibatkan terjadinya perubahan bentuk sungai dari waktu ke waktu membentuk karakteristiknya (Uca, Lamada, S. Mandra, & Makkawaru, 2022).

G. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian

dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuannya (Moh. Pabundu, 2010). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut pendapat Moh. Pabundu (2010) penelitian deskriptif lebih mengarah pada pengungkapan suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya dan mengungkapkan fakta-fakta yang ada. Sedangkan penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang informasinya atau data datanya dikelola dengan tabel statistik.

Tujuan dari penelitian kuantitatif ini adalah untuk menggali fakta tentang fasilitas di objek wisata Sungai Gelombang Kecamatan Kampar. Untuk mengetahui adanya persepsi, fasilitas serta untuk menguji data kuesioner tersebut. Dalam hal ini, peneliti menganalisis data menitik beratkannya pada nilai *mean* (rata-rata) atau proporsi (*persentase*) tanggapan responden.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di objek wisata sungai Gelombang yang beralamat di Jalan Pulau Mesjid, Desa Sipungguk, Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Alasan penulis memilih obyek wisata yang berlokasi di Desa Sipungguk ini adalah dikarenakan akses menuju lokasi obyek wisata ini terbilang cukup bagus karena jalan yang sudah beraspal dan juga lokasi tempat wisata yang sangat alami dan ramai dikunjungi. Adapun waktu penelitian yang diperlukan oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini pada bulan Februari sampai Mei 2024.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasinya adalah pengunjung obyek wisata Sungai Gelombang Kabupaten Kampar yang jumlahnya tidak diketahui dan dapat dikatakan dalam kategori tidak terbatas (*infinite population*). Menurut Jaya (2019) *infinite population* mempunyai sumber data yang tidak dapat ditentukan batas-batasnya secara kuantitatif, mempunyai anggota yang yang tidak dapat diketahui berapa banyak anggotanya.

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan teknik *accidental sampling*. *Nonprobability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2012). Sedangkan teknik *accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/*insidental* bertemu dengan peneliti maka dapat digunakan sebagai sampel, apabila orang yang kebetulan dipandang itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2012).

Dalam menentukan ukuran sampel ini, penulis menggunakan Rumus Lemeshow. Rumus Lemeshow ini digunakan karena jumlah populasi yang tidak diketahui atau tidak terbatas (*infinite population*) (Lemeshow, W. Hosmer, Klar, & K. Lwanga, 1997). Adapun rumus Lemeshow adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = jumlah sampel

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

p = maksimal estimasi = 0,5

d = besar toleransi kesalahan = 10% = 0,1

Melalui rumus di atas, maka dapat dihitung jumlah sampel yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5(1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

n = 96,04 = dibulatkan menjadi 100

Dengan menggunakan rumus Lemeshow di atas, maka nilai sampel (n) yang didapat adalah sebesar 96,04 yang kemudian dibulatkan menjadi 100 orang.

4. Subjek Penelitian

Diantara sekian banyak informan yang berada pada obyek wisata Sungai Gelombang, yang menjadi narasumber atau orang yang banyak mengetahui info tentang objek yang sedang diteliti adalah mereka yang mengetahui berita pokok yang diperlukan pada penelitian yaitu: Para pengunjung yang berkunjung pada obyek wisata sungai Gelombang.

4. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Menurut pendapat Umar (2003) data primer merupakan data yang diperoleh langsung dilapangan oleh peneliti sebagai objek penulisan. Data primer dalam penelitian ini merupakan hasil wawancara dan observasi yang

dilakukan terhadap pemberi informasi atau data. Dalam penelitian ini, pengambilan data primer ini diperoleh dari penyebaran kusioner kepada responden.

b. Data Sekunder

Menurut pendapat Tanzeh (2009) data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber kedua yang umumnya berasal dari website, buku-buku, brosur, artikel dan lain-lain yang berkaitan dengan penelitian. Data sekunder dari penelitian ini diperoleh dari buku, internet, contoh peelitian sebelumnya dan data pendukung lain seperti arsip dan dokumen tertulis lainnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Dokumentasi
- d. Kuesioner

6. Teknik Pengukuran Data

Menurut pendapat Sugiyono (2012) skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Dalam pengukuran ini penulis menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2012) skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai

gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Tabel 4 Skala Likert

NO.	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup Baik	3
4.	Tidak Baik	2
5.	Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono, 2012

H. Hasil Dan Pembahasan

1. Fasilitas Utama

Berdasarkan hasil dari kuesioner didapatkan hasil bahwa menurut persepsi dari pengunjung fasilitas utama yang ada pada obyek wisata sungai Gelombang berada pada kategori Baik dengan skor total 791. Dengan indikator perahu mendapatkan skor 396 dan untuk indikator penyewaan ban mendapatkan nilai skor sebesar 395. Hasil ini membuktikan bahwa fasilitas utama yang ada pada obyek wisata sungai Gelombang menurut persepsi pengunjung yaitu perahu dan penyewaan ban berfungsi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi langsung panneliti akan menjabarkan mengenai fasilitas utama yang ada pada obyek wisata sungai Gelombang. Yaitu perahu yang disewakan untuk pengunjung bisa dikatakan dalam kondisi baik dan juga nyaman untuk dinaiki. Karena menggunakan atap sehingga pengujung yang menaiki nya tidak kepanasan. Terbuat dari bahan kayu dan papan, tidak terlalu luas namun bisa dinaiki hingga 10 orang. Kemudian untuk indikator sewa ban, ban yang diewakan cukup bervariasi mulai dari ban polos hingga ban karakter yang disukai anak-anak. Dengan adanya ban ini juga membuat

anak-anak ataupun orang dewasa aman berenang disekitar sungai.

2. Fasilitas Pendukung

Berdasarkan hasil dari kuesioner didapatkan hasil bahwa menurut persepsi dari pengunjung fasilitas pendukung yang ada pada obyek wisata sungai Gelombang berada pada kategori Baik dengan skor total 1.119. Dengan indikator pedagang makanan dan minuman mendapatkan nilai skor sebesar 377, pendopo 388, dan ruang ganti 354. Yang artinya fungsi dari setiap fasilitas pendukung yang tersedia di sungai Gelombang ini menurut persepsi dari keseluruhan pengunjung yang dipilih untuk mengisi kuesioner berpendapat bahwa fasilitas pendukung yang ada berfungsi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi langsung peneliti akan menjabarkan mengenai fasilitas pendukung yang ada pada obyek wisata sungai Gelombang. Yaitu mengenai kebersihan pedagang makanan dan minuman, para pedagang menjual berbagai macam makanan mulai dari makanan cepat saji hingga makanan buatan sendiri begitu juga dengan minuman. Para pedagang makanan dan minuman menyajikan makanan dan minuman menggunakan piring/gelas sekali pakai. Sehingga dengan begitu kebersihan makanan dan minuman cukup baik. Kemudian untuk pendopo yang disewakan disekitar sungai ada yang sudah beratap seng ada juga yang masih menggunakan dedaunan yang biasa digunakan yaitu daun rumbia, selain itu juga ada yang masih menggunakan terpal sebagai atap. Untuk lantai pendopo ada yang masih menggunakan papan dan juga ada yang sudah menggunakan beton. Namun pendopo yang disewakan berfungsi dengan baik. Lalu untuk ruang ganti menurut pengamatan peneliti sudah menggunakan atap seng. Untuk dinding

nya ada yang masih menggunakan papan ada juga yang sudah menggunakan tembok. Namun sebagian besar ruang ganti sudah berdinding tembok. Untuk kondisi ruang ganti sebagian ada yang berfungsi dengan baik ada juga yang sudah tidak layak.

Dan berdasarkan hasil wawancara langsung dengan ketua POKDARWIS sungai Gelombang mengenai fasilitas pendukung seperti pedagang makanan dan minuman yang tersedia sekitar kurang lebih 50 pedagang yang berjualan di sekitar sungai. Untuk pendopo yang tersedia di sekitar sungai sekitar kurang lebih 200 unit, namun untuk jumlah ketersediaan ini tidak tetap karena bisa berubah akibat pendopo yang masih belum permanen. Dan untuk ruang ganti yang ada disekitar sungai sekitar kurang lebih 50 unit dan juga jumlah ketersediaan ini bisa berubah kapan saja.

3. Fasilitas Penunjang

Berdasarkan hasil dari kuesioner didapatkan hasil bahwa menurut persepsi dari pengunjung fasilitas penunjang yang ada pada obyek wisata sungai Gelombang berada pada kategori Baik dengan skor total 1.116. Dengan indikator tempat ibadah mendapat nilai skor 353, pelayan informasi 393 dan tim penyelamat 370. Yang artinya fungsi dari setiap fasilitas penunjang yang tersedia di sungai Gelombang ini menurut persepsi dari keseluruhan pengunjung yang dipilih untuk mengisi kuesioner berpendapat bahwa fasilitas penunjang yang ada berfungsi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi langsung peneliti akan menjabarkan mengenai fasilitas penunjang yang ada pada obyek wisata sungai Gelombang. Yaitu mengenai kelayakan fungsi tempat ibadah yang ada di sekitar sungai Gelombang. Tempat

ibadah/mushola ada yang sudah permanen yang mana dinding nya sudah terbuat dari tembok dan lantai nya sudah menggunakan keramik sehingga mushola ini bias dikataka layak untuk digunakan. Namun ada juga mushola yang masih menggunakan atap seng dan lantai masih menggunakan papan, lalu dinding nya hanya dilapisi dengan terpal, sehingga untuk mushola ini masih belum bisa dikatakan layak digunakan. Kemudian mengenai pelayanan informasi yang didapatkan disekitar obyek wisata itu belum bisa dijumpai dengan mudah karena belum tersedia pos untuk dituju ketika pengunjung memiliki pertanyaan. Namun untuk mendapatkan pelayanan informasi yang akurat dapat dengan menemui para POKDARWIS yang selalu berada disekitar sungai. Selanjutnya mengenai tim penyelamat, setiap *weekend* atau akhir pekan tim penyelamat selalu berada disekitaran sungai untuk memastikan keamanan pengunjung saat berenang. Dikarenakan setiap akhir pekan selalu ramai pengunjung maka kehadiran tim penyelamat sangat dibutuhkan.

I. Kesimpulan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian kuantitatif ini adalah untuk menggali fakta tentang fasilitas di objek wisata sungai Gelombang yang ada di Desa Sipungguk Kecamatan Kampar, untuk mengetahui adanya persepsi pengunjung, fasilitas serta untuk menguji data kuesioner tersebut. Untuk teknik pengumpulan data penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan juga penyebaran kuesioner. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan teknik *accidental sampling*. Dalam

menentukan ukuran sampel, penulis menggunakan rumus Lemeshow, rumus ini digunakan karena jumlah populasi yang tidak diketahui atau tidak terbatas (*infinite population*), maka didapatkan sampel pada penelitian ini sebanyak 100 orang.

Dari hasil penyebaran kuesioner yang telah penulis lakukan dapat penulis tarik kesimpulan bahwa, menurut persepsi pengunjung berdasarkan pertanyaan kuesioner yang penulis berikan. Nilai skor tertinggi terdapat pada indikator perahu dengan nilai skor sebesar 396, lalu dilanjutkan dengan sewa ban yaitu sebesar 395. Karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis perahu yang disewakan dan juga ban yang disewakan sudah dirasakan berfungsi dengan baik. Nilai skor terendah terdapat pada fasilitas ruang ganti dan juga tempat ibadah, yaitu dengan nilai skor ruang ganti sebesar 354 dan tempat ibadah 353. Karena perlu diperhatikan lagi dari segi kelayakan kegunaannya dengan menggunakan bahan bangunan yang permanen agar bisa bertahan sedikit lama dari bangunan semi permanen yang mudah rusak dimakan waktu dan juga jika terkena banjir. Untuk pelayanan informasi agar bisa ditemukan dengan mudah oleh pengunjung perlu disediakan pos. Kemudian untuk fasilitas lainnya menurut persepsi pengunjung sudah berada pada kategori baik namun bisa ditingkatkan lagi agar lebih baik lagi.

J. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka penulis mencoba memberikan saransaran yang dapat berguna dan menjadi bahan pertimbangan dimasa yang akan datang, yaitu :

1. Untuk pihak pemerintah dalam hal ini harus lebih memperhatikan

keadaan Objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar.

2. Untuk pihak pengelola objek wisata selain menjaga objek wisata juga perlu untuk dilakukan pengecekan terhadap fasilitas utama, fasilitas pendukung, dan fasilitas penunjang yang ada. Dengan menciptakan Ide-ide kreatif agar tercapainya kepuasan pengunjung bisa dengan merubah bahan bangunan menjadi permanen agar tidak perlu terus menerus memperbaiki fasilitas yang tidak permanen yang mengalami kerusakan akibat banjir atau penyebab lainnya.

3. Disarankan agar penelitian ini menjadi bahan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, serta menjadi informasi yang memadai khususnya bagi pihak terkait dan menjadi bahan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Y. O. (2008). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Adisasmita, R. (2018). *Pembangunan ekonomi perkotaan*. Yogyakarta: Expert.
- B. W. (2003). *Pengantarpsikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Ekayanti, & D. S. (2022). Promosi Objek Wisata Pante Pangah Gampong Ierhob Kecamatan Gandapura Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan. *Jurnalisme*, 12.
- Fahmi, I. (2016). *Perilaku Konsumen: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Fiqri, Y. A., Samsiar, Ashofa, I. M., Busyro, N. R., S. A., V. G., et al. (2023). Pengembangan Storyline Pariwisata Sungai Gelombang Berbasis Media Cetak Serta Upaya Pengenalan Dan Peningkatan Eksistensi Desa Melalui Pembuatan Buku Desa. *Jurnal Unimed*.
- G. J. (2017). Conceptualizing “the Tourist”. *A critical review of UNWTO definition*.
- G. S. (2004). *Dasar Dasar Pariwisata Edisi II*. Yogyakarta: Andi.
- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik Penelitian Pendidikan Ed. 1*. Jakarta: Kencana.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2008). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Lemeshow, S., W. Hosmer, D., Klar, J., & K. Lwanga, S. (1997). *Besar Sampel dalam Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Lubis, E. E. (2012). Strategi Promosi Objek Wisata Oleh Dinas Pariwisata, Seni Dan Budaya Kabupaten Karimun Kepulauan Riau. *Jurnal Communicatio*, 247.
- M. T. (2010). *Budaya organisasi dan peningkatan kinerja perusahaan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Noor, M. F., Nala, W. L., F. A., & D. Z. (2020). Persepsi Pengunjung Terhadap Fasilitas Kampung Ketupat Warna Warni Samarinda. *Jurnal Riset Inossa*.
- Nopiatmaja P, P. A., & Urmila Dewi, M. H. (2020). Pengaruh Ketersediaan Fasilitas, Atraksi Wisata Terhadap Jumlah Wisatawan Masyarakat Di Pura Tirta Taman Mumbul. *E-JURNAL EKONOMI*

PEMBANGUNAN
UNIVERSITAS UDAYANA.

- Nugraheni, I., & Aliyah, I. (2020). Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Identifikasi Klaster Wisata Budaya Kota Surakarta. *Cakra Wisata*, 37.
- Prayogo, R. R. (2018). *Perkembangan Pariwisata dalam Perspektif Pemasaran*. Surabaya: Bitread Publishing.
- Purwanti, N. D., & Dewi, R. M. (2014). Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Mojokerto Tahun 2006-2013. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*.
- Putra. (2021). Pengaruh Ketersediaan Fasilitas, Atraksi Wisata Terhadap Jumlah Wisatawan, Pendapatan Masyarakat di Pura Tirta Taman Mumbu. *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana*, vol.
- S. A. (2011). *Ecotourism : Pengembangan Pariwisata Berbasis Konservasi Alam*. Bandung: Guardaya Intimarta.
- S. N. (2003). *Perilaku Konsumen: Konsep dan Implikasi Untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Saladin, D., & Oesman, Y. M. (2002). *Intisari Pemasaran & Unsur-unsur Pemasaran*. Bandung: Linda Karya.
- Spillane, J. (1994). *Pariwisata Indonesia : Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin, A. (2000). *Sains Geografi 2 Untuk SMU Kelas 2 Kurikulum Baru 1994*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Tjiptono. (2014). *Pemasaran jasa (Prinsip, Penerapan, penelitian)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Uca, Lamada, M., S. Mandra, M., & Makkawaru, A. (2022). *Morfometri, Perubahan Penggunaan Lahan, Zonasi dan Pemodelan Banjir*. Malang: Media Nusa Creative.
- Umar, H. (2003). *Metode riset perilaku konsumen jasa*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Wiyasa, I. G. (1997). *Hotel Ramah Lingkungan, Alternatif Hotel Masa Depan*.
- Wolah, F. F. (2016). Peranan promosi dalam meningkatkan kunjungan. *Acta Diurna*.
- Yoeti, O. A. (2008). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Yuwana, D. M. (2010). Analisis Permintaan Kunjungan Objek Wisata Kawasan Dataran Tinggi Dieng Kabupaten Banjarnegara. *Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan Fakultas Ekonomi*.