

# **PENGEMBANGAN FASILITAS (AMENITIES) OBJEK WISATA MUSEUM SRIWIJAYA SEBAGAI DAYA TARIK WISATA BUDAYA**

**Arni Alfianti**

Jurusan Administrasi Bisnis Program Studi Usaha Perjalanan Wisata  
Politeknik Negeri Sriwijaya  
[alfiantynurdin@mail.com](mailto:alfiantynurdin@mail.com)

Pembimbing

**Dr. H. M. Syahirman Yusi, S.E., M.S**  
**Ummasyroh, S.E., M.Ed.M**

## ***Abstract***

*The purpose of this study is to determine the condition of facilities that exist in the tourism attraction of the Sriwijaya Museum as a cultural tourism attraction and to know the strategy of developing this attraction. The type of this research is qualitative by using SWOT analysis. This analysis is to find out the strengths, weaknesses, opportunities, and threats that these attractions have. The data collection for this research by interview and questionnaire with some relevant parties which are then formulated with SWOT analysis to produce alternative strategies that can be done. Based on the results of the analysis it indicate that this tourism attraction has a variety of facilities but there also many of them are damage. The absence of routine attractions that could be done to attract tourist visits. The opportunity is to make routine attraction by using facilities that this tourism attraction have to attract tourist visits. The obstacles found in the development of this facilities were funding which has hamper the development process and improvements in some facilities. The manager has advised to make tourism attractions in the form of routine activities that can attract tourist visits.*

***Key Words : Sriwijaya Museum, Attraction, Facilities, Culture, SWOT.***

## **PENDAHULUAN**

Pariwisata di Indonesia merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia. Pada tahun 2009, pariwisata menempati urutan ketiga dalam hal penerimaan devisa setelah komoditi minyak dan gas bumi serta minyak kelapa sawit. Berdasarkan data tahun 2016, jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia sebesar 11.525.963 juta lebih atau tumbuh sebesar 10,79% dibandingkan tahun sebelumnya. Berdasarkan data dari

Badan Pusat Statistik, sebelas provinsi yang paling sering dikunjungi oleh para turis adalah Bali sekitar lebih dari 3,7 juta disusul, DKI Jakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, Jawa Barat, Sumatera Utara, Lampung, Sulawesi Selatan, Sumatera Selatan, Banten, dan Sumatera Barat. Sekitar 59% turis berkunjung ke Indonesia untuk tujuan liburan, sementara 38% untuk tujuan bisnis.

Singapura dan Malaysia adalah dua negara dengan catatan jumlah wisatawan terbanyak yang datang ke Indonesia dari wilayah ASEAN. Sementara dari kawasan Asia (tidak termasuk ASEAN) wisatawan Tiongkok berada di urutan pertama disusul Jepang, Korea Selatan, Taiwan dan India. Jumlah pendatang terbanyak dari kawasan Eropa berasal dari negara Britania Raya disusul Belanda, Jerman dan Perancis.

Sumatera Selatan berada pada urutan kesembilan dari sebelas provinsi yang paling sering dikunjungi oleh wisatawan berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik diatas. Ibukota provinsi Sumatera Selatan yaitu Palembang yang juga menjadi daerah tujuan wisata memiliki suatu destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi wisatawan.

Wisatawan berkunjung ke suatu tempat karena tertarik oleh suatu hal atau keadaan yang membuat mereka tertarik. Suatu hal atau keadaan tertentu yang membuat wisatawan datang berkunjung disebut daya tarik atau atraksi wisata. Menurut Hasan (2015: 167-168), atraksi wisata terdiri atas atraksi alam, atraksi buatan, atraksi budaya, dan atraksi sosial. Atraksi budaya meliputi museum, sejarah dan cerita rakyat, agama dan seni, teater, music, tari, dan hiburan lainnya.

Museum merupakan salah satu daya tarik wisata dan merupakan bagian dari pariwisata budaya dikarenakan Museum menyediakan monumen dan benda bersejarah, peninggalan masa lalu, ragam corak kesenian budaya serta keagamaan dan lain-lain. Museum juga merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan serta memamerkan artefak-artefak sesuatu (perihal) jati diri manusia & lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan serta rekreasi (International Council of Museum (ICOM)).

Salah satu daya tarik yang ada di kawasan destinasi wisata Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya yaitu terdapat Museum Sriwijaya yang merupakan wadah peninggalan kerajaan maritim terbesar di dunia. Museum Sriwijaya merupakan museum yang khusus memperlihatkan berbagai benda peninggalan Kerajaan Sriwijaya berupa artefak-artefak, seperti prasasti, arca, manik-manik, keramik, hingga pecahan kapal dan kemudinya. Jumlah koleksi yang dipamerkan di Museum Sriwijaya mencapai 500 artefak. Jumlah tersebut belum termasuk berbagai pecahan artefak yang belum terdata karena jumlahnya yang sangat banyak.

Diantara jumlahnya yang ratusan terdapat tiga artefak utama berupa prasasti yang menandakan keberadaan Kerajaan Sriwijaya di Palembang. Ketiga Prasasti tersebut antara lain. Prasasti Kedukan Bukit (1682 M), Kedua adalah prasasti Telaga Batu, Prasasti lain adalah prasasti Talang Tuo, Selain tiga prasasti utama yang menjelaskan kejayaan Kerajaan Sriwijaya, benda peninggalan lain yang juga menjadi koleksi Museum Sriwijaya adalah beranekaragam arca Buddha, seperti arca Buddha bukti Siguntang, arca Buddha Awilokiteswara, hingga replica struktur batu-batu yang berbentuk stupa, yang ditemukan berdasarkan eskavasi balai arkeologi pada tahun 2013.

Selain daya tarik wisata komponen produk pariwisata yang juga harus diperhatikan pada suatu objek wisata yaitu fasilitas (*Amenities*) yang terdapat pada suatu objek wisata. Menurut Bukart dan Medlik dalam Putra (2012: 6-7) fasilitas bukanlah merupakan faktor utama yang dapat menstimulasi kedatangan wisatawan

## **LANDASAN TEORI**

### **Pengembangan**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 18 tahun 2002. Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan

ke suatu destinasi wisata, tetapi ketidaktersediaan fasilitas dapat menghalangi wisatawan dalam menikmati atraksi wisata. Pada intinya fungsi fasilitas haruslah bersifat melayani dan mempermudah kegiatan atau aktifitas pengunjung/wisatawan yang dilakukan dalam rangka mendapat pengalaman rekreasi, di samping itu fasilitas dapat juga menjadi daya tarik wisata apabila penyajiannya disertai keramah tamahan yang menyenangkan wisatawan, di mana keramah tamahan dapat mengangkat pemberian jasa menjadi suatu atraksi wisata.

Adapun beberapa masalah terkait fasilitas (*amenities*) pada objek wisata museum sriwijaya yang akan penulis teliti yaitu, ketersediaan tempat makan dan minum yang masih kurang dan belum terdapat kantin khusus, tidak tersedia tempat untuk berbelanja seperti toko oleh-oleh atau *souvenir*, kondisi beberapa toilet yang tidak terurus serta kondisi pondok-pondokan atau gazebo yang kurang bersih, beberapa pendopo rusak dan terbengkalai.

memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan

teknologi baru. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Menurut Badudu dan Zain dalam Novendra (2016: 3), pengembangan adalah hal, cara atau hasil kerja mengembangkan. Sedangkan mengembangkan berarti membuka, memajukan, menjadikan maju dan bertambah baik. Sedangkan menurut Mill dan Cristine dalam Novendra (2016: 4): “pengembangan pariwisata untuk memaksimalkan keuntungan dan meminimalkan permasalahan”.

### **Fasilitas**

Fasilitas Pariwisata menurut PPRI No 50 Tahun 2011 adalah semua jenis sarana yang secara khusus ditujukan untuk mendukung penciptaan kemudahan, kenyamanan, keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan ke destinasi pariwisata.

Menurut M. Lida Suryadana & Vanny Octavia (2015: 35-37) terdapat 3 (tiga) komponen yang membentuk Produk Pariwisata yaitu *Attractions*, *Amenitas*, *Accessibilities*, serta satu komponen yang lain yaitu *Hospitality* (keramahtamahan).

1. Daya tarik wisata yang ada di destinasi wisata (*Attractions*)
2. Fasilitas dan pelayanan yang ada di destinasi wisata (*Amenities*)
3. Kemudahan untuk mencapai destinasi wisata (*Accessibilities*)
4. Keramahtamahan yang ditawarkan di destinasi wisata (*Hospitality*)

Komponen yang membentuk produk pariwisata

#### 1. Daya tarik wisata (*Attractions*)

Dalam kegiatan wisata, ada pergerakan manusia dari tempat tinggalnya menuju ke destinasi pariwisata atau daerah tujuan wisata, merupakan kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. Dengan demikian, faktor daya tarik wisata merupakan salah satu unsur yang membentuk dan menentukan suatu daerah menjadi destinasi pariwisata.

Setiap destinasi pariwisata memiliki daya tarik berbeda-beda sesuai dengan kemampuan atau potensi yang dimiliki. Di bawah ini adalah jenis daya tarik wisata yang biasanya ditampilkan di destinasi pariwisata:

- a. Daya tarik wisata alam (*natural tourist attractions*), segala bentuk daya tarik yang dimiliki oleh alam, misalnya: laut, pantai, gunung, danau, lembah, bukit, air terjun, ngarai, sungai, hutan.
- b. Daya tarik buatan manusia (*man-made tourist attractions*), meliputi: Daya tarik wisata budaya (*cultural tourist attractions*), misalnya: tarian, wayang, upacara adat, lagu, upacara ritual dan daya tarik wisata yang merupakan hasil karya cipta, misalnya: bangunan seni, seni pahat, ukir, lukis.

Daya tarik wisata memiliki kekuatan tersendiri sebagai komponen produk pariwisata karena dapat memunculkan motivasi bagi wisatawan dan menarik wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata, hal demikian terlebih terjadi di destinasi pariwisata yang memiliki sangat

beragam dan bervariasi daya tarik wisata.

## 2. Fasilitas dan Pelayanan Wisata (*Aminities*)

Disamping daya tarik wisata, wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata juga membutuhkan adanya fasilitas yang menunjang perjalanan tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan perjalanan tersebut, perlu disediakan bermacam-macam fasilitas, mulai dari pemenuhan kebutuhan sejak berangkat dari tempat tinggal wisatawan, selama berada di destinasi pariwisata dan kembali ke tempat semula.

Fasilitas-fasilitas untuk memenuhi kebutuhan perjalanan wisatawan tersebut muncul dalam satu kesatuan yang saling terkait dan melengkapi satu sama lain, sehingga dalam suatu perjalanan wisata, seluruh komponen yang digunakan tidak dapat dipisahkan, tergantung pada karakteristik dan bentuk perjalanan wisata yang dilakukan oleh wisatawan.

Komponen fasilitas dan pelayanan perjalanan biasanya terdiri dari unsur alat transportasi, fasilitas akomodasi, fasilitas makan dan minum dan fasilitas penunjang lainnya yang bersifat spesifik dan disesuaikan dengan kebutuhan perjalanan. Komponen ini tidak terlepas dari adanya komponen prasarana atau infrastruktur, yaitu suatu komponen yang menjamin bagi tersedianya kelengkapan fasilitas. Fasilitas transportasi baru dapat disediakan apabila ada jaminan bahwa prasarana jalan sudah tersedia, demikian juga fasilitas telekomunikasi dapat disediakan apabila prasarana jaringan penghubung ke destinasi pariwisata tersebut sudah tersedia.

## 3. Kemudahan untuk Mencapai destinasi Wisata (*Accessibility*)

Dalam suatu perjalanan wisata, terdapat pula faktor yang tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi kepuasan wisatawan, yaitu faktor aksesibilitas, yang berarti kemudahan yang tersedia untuk mencapai destinasi wisata, yang terkadang diabaikan oleh wisatawan dalam merencanakan perjalanan wisata, sehingga secara umum dapat mempengaruhi budget perjalanan tersebut.

## 4. Keramahtamahan (*Hospitality*)

Destinasi wisata dapat menyebabkan munculnya perasaan wisatawan terhadap kebutuhan yang berkaitan dengan keramahtamahan melalui seseorang atau sesuatu.

Menurut Spillane (1994) dalam Putra (2012: 9), fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung operasional obyek wisata untuk mengakomodasi segala kebutuhan wisatawan, tidak secara langsung mendorong pertumbuhan tetapi berkembang pada saat yang sama atau sesudah atraksi berkembang. Berdasarkan teori Spillane fasilitas dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu:

1. Fasilitas utama, merupakan sarana yang sangat dibutuhkan dan dirasakan sangat perlu selama pengunjung berada di suatu obyek wisata.
2. Fasilitas pendukung, sarana yang pada proporsinya sebagai pelengkap fasilitas utama sehingga wisatawan akan merasa lebih betah.

Fasilitas penunjang, pada dasarnya merupakan sarana yang bersifat sebagai pelengkap utama sehingga wisatawan merasa terpenuhi apapun kebutuhannya selama mengunjungi obyek wisata.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Pendekatan penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, yakni jenis penelitian yang hanya menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable karena data yang diperoleh berupa kata-kata atau tindakan. Menurut Yusi dan Idris (2016: 28), penelitian deskriptif ini termasuk tipe penelitian yang bertujuan menemukan deskripsi general dan universal yang berlaku pada sejumlah variasi situasi dan kondisi.

Penelitian deskriptif disebut pula penelitian pengembangan. Pengembangan artinya meluas, yaitu

meluas pada sejumlah variasi situasi dan kondisi; oleh karena itu biasanya tidak mendalam, artinya tidak semua unsur, ciri, dan sifat proses atau fungsi fenomena diteliti dan dianalisis, melainkan hanya beberapa saja yang masih dianggap merupakan masalah yang pemecahannya belum diketahui (Yusi dan Idris, 2016).

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

Metode atau teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Wawancara
2. Kuesioner
3. Dokumentasi
4. Studi Kepustakaan

### **3. Teknik Analisis Data**

1. Analisis Deskriptif Kualitatif
2. Analisis SWOT

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Terdapat empat komponen yang membentuk produk pariwisata menurut Suryadana dan Octavia antara lain, daya tarik wisata (*attractions*), fasilitas dan pelayanan yang ada di destinasi wisata (*amenities*), kemudahan untuk mencapai destinasi wisata (*accessibilities*), dan keramahmatan yang ditawarkan di destinasi wisata (*hospitality*).

### **1. Daya tarik wisata yang ada di destinasi wisata (*Attractions*)**

Atraksi sebuah Museum ialah Koleksi-koleksi yang dimiliki oleh Museum tersebut. Menurut Kasi Taman

Wisata dan Museum Sriwijaya atraksi yang dimiliki oleh Museum tidak lain adalah Koleksi-koleksi yang ada di Museum. Jumlah koleksi museum kurang lebih ada 600 buah koleksi terdiri dari berbagai jenis klasifikasi koleksi mulai dari geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatik, fiologika, keramologika, teknologi modern. Menurut wawancara yang dilakukan bersama narasumber daya tarik pada objek wisata ini termasuk ke dalam wisata alam dan wisata buatan, dikatakan wisata alam

karena situs ini telah ada sejak zaman dahulu, meskipun pada awalnya merupakan buatan manusia, juga memiliki hutan kecil, dan termasuk daya tarik wisata buatan manusia berupa daya tarik wisata budaya terdapat museum Sriwijaya yang merupakan objek wisata budaya, ada juga bangunan seni yaitu gedung teater, serta gedung lainnya yang dapat dijadikan sebagai tempat pameran dan sebagainya.

## **2. Fasilitas dan pelayanan yang ada di destinasi wisata (*Amenities*)**

Disamping daya tarik wisata, wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata juga membutuhkan adanya fasilitas yang menunjang perjalanan tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan perjalanan tersebut, perlu disediakan bermacam-macam fasilitas, mulai dari pemenuhan kebutuhan sejak berangkat dari tempat tinggal wisatawan, selama berada di destinasi pariwisata dan kembali ke tempat semula. Komponen fasilitas dan pelayanan perjalanan biasanya terdiri dari unsur alat transportasi, fasilitas akomodasi, fasilitas makan dan minum dan fasilitas penunjang lainnya yang bersifat spesifik dan disesuaikan dengan kebutuhan perjalanan.

Untuk mencapai destinasi wisata ini dapat menggunakan unsur alat transportasi darat berupa transportasi online, atau dengan menggunakan kendaraan pribadi dan kendaraan umum berupa angkutan kota dengan tujuan gandum. Fasilitas akomodasi berupa penginapan untuk wisatawan dari luar kota dapat memilih penginapan jenis apa yang mereka inginkan. Objek wisata ini memiliki berbagai fasilitas cukup lengkap, seperti fasilitas utama yaitu Museum Sriwijaya, kantor administrasi, teater sapta pesona, pendopo prasasti. Fasilitas pendukung seperti, mushola, toilet, tempat makan dan minum. Fasilitas penunjang berupa area parkir, kotak sampah, ruang publik tapal kuda, perahu dan rakit, taman pulau cempaka, jembatan penghubung, dua joglo yang disebut tanggaraja, gedung TIC, koperasi, replika kapal Ceng Ho, Menara, serta pondok-pondok kecil di sekitar objek wisata.

Berdasarkan informasi dan pernyataan dari narasumber bahwasannya objek wisata taman wisata dan museum sriwijaya merupakan objek wisata yang memiliki daya tarik tersendiri dan memiliki fasilitas yang cukup lengkap tetapi kurangnya

perawatan serta pemeliharaan yang menjadikan fasilitas yang telah ada mengalami kerusakan.

**3. Kemudahan untuk mencapai destinasi wisata (*Accessibilities*)**

Dari wawancara penulis bersama staf objek wisata, menurutnya akses untuk mencapai lokasi objek wisata ini cukup mudah tergantung kepada pilihan wisatawan. Untuk mencapai destinasi wisata ini dapat menggunakan unsur alat transportasi darat berupa transportasi online, atau dengan menggunakan kendaraan pribadi dan kendaraan umum berupa angkutan kota dengan tujuan gandus. Dari segi infrastruktur jalan ke objek wisata melalui daerah gandus jalannya rusak dan berlubang, jika dari arah tangga buntung, jalannya ramai, sempit macet banyak pasar serta permukiman padat penduduk.

**4. Keramah tamahan yang ditawarkan di destinasi wisata (*Hospitality*)**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pengunjung objek wisata, keramah tamahan yang ditawarkan oleh petugas objek wisata cukup baik dan ramah mulai dari penjaga pintu masuk kawasan objek wisata, serta petugas penjaga museum,

semua menunjukkan sikap yang cukup baik dan cukup ramah kepada wisatawan yang datang berkunjung ke objek wisata.

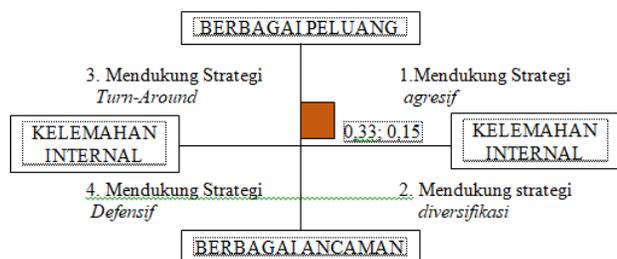
Berikut adalah hasil perhitungan matriks IFAS, EFAS dan matriks grand strategy yang didapat dari hasil pembagian kuisioner terhadap pengunjung Museum Sriwijaya :

<b>Kekuatan (<i>Strengths</i>)</b>				
No	Pernyataan	Bobot	Rating	Nilai (Bobot × Rating)
1.	Kondisi Museum yang bersih dan nyaman	0,1376	3,367	0,46326
2.	Koleksi Museum yang lengkap	0,1253	3,067	0,38438
3.	Memiliki fasilitas penunjang dan pendukung yang lengkap	0,1280	3,133	0,40127
4.	Adanya Pemandu Wisata di Museum Sriwijaya	0,1362	3,333	0,45413
<b>Jumlah</b>				<b>1,70304</b>
<b>Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)</b>				
No	Pernyataan	Bobot	Rating	Nilai (Bobot × Rating)
1.	Kurangnya kegiatan wisata rutin yang dapat menarik wisatawan	0,12398	3,033	0,37607
2.	Terdapat beberapa fasilitas yang rusak dan belum diperbaiki	0,12262	3,000	0,36785
3.	Tidak tersedianya toko oleh-oleh pada objek wisata	0,10763	2,633	0,28342
4.	<i>Tourism Information Center</i> yang belum beroperasi	0,11853	2,900	0,34373
<b>Jumlah</b>				<b>1,37107</b>
<b>Total Kekuatan + Kelemahan</b>				<b>3,07411</b>

Gambar 4.1  
Matriks IFAS

Opportunities (Peluang)				
No	Pernyataan	Bobot	Rating	Nilai (Bobot × Rating)
1.	Renovasi Museum yang dilakukan pemerintah daerah dapat meningkatkan jumlah kunjungan	0,13055	3,23	0,42212
2.	Menarik minat wisatawan dengan menyediakan toko souvenir khas Palembang	0,13324	3,30	0,4397
3.	Membuat atraksi wisata rutin yang dapat menarik wisatawan	0,12517	3,10	0,38802
4.	Objek wisata ini memiliki area yang cukup luas untuk dapat dikembangkan	0,12382	3,07	0,37972
Jumlah				1,62956
Treaths (Ancaman)				
No	Pernyataan	Bobot	Rating	Nilai (Bobot × Rating)
1.	Kemungkinan rusaknya koleksi yang disebabkan cuaca, iklim maupun pengunjung	0,12786	3,17	0,40489
2.	Anggaran yang diberikan pemerintah terbatas	0,13459	3,33	0,44863
3.	Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga fasilitas yang ada pada objek wisata	0,11036	2,73	0,30166
4.	Akses menuju lokasi objek wisata yang kurang baik	0,1144	2,83	0,32414
Jumlah				1,47932
Total Peluang + Ancaman				3,10888

Gambar 4.2  
Matriks EFAS



Gambar 4.3

### Matriks Grand Strategy Museum Sriwijaya

Untuk mendapatkan hasil analisis SWOT, penulis telah melakukan penelitian dan menganalisis faktor internal dan eksternal yang dimiliki Museum. Museum Sriwijaya memiliki

kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman pada tiap komponen daya tarik wisatanya, antara lain :

#### 1. Kekuatan (Strength)

Kondisi Museum yang bersih dan nyaman, Objek wisata yang bersih dan aman akan memberikan kenyamanan pada wisatawan yang berkunjung ke destinasi wisata. Koleksi Museum yang lengkap, Museum Sriwijaya memiliki berbagai macam arca-arca, artefak, prasasti, serta benda-benda lainnya yang diyakini sebagai peninggalan kerajaan Sriwijaya, Jumlah koleksi museum saat ini kurang lebih ada 600 buah mulai dari patung, arca, artefak hingga keramik peninggalan kerajaan Sriwijaya. Memiliki fasilitas penunjang dan pendukung yang lengkap, fasilitas – fasilitas yang ada di suatu objek wisata sangatlah penting karena sebagai penunjang kenyamanan yang disediakan objek wisata untuk pengunjung. Wisatawan akan merasa nyaman jika fasilitas yang diperlukan terpenuhi. Salah satu fasilitas yang diperlukan untuk kenyamanan pengunjung adalah tempat makan. Fasilitas penunjang yaitu berupa tempat makan dan minum, fasilitas ibadah yaitu musholah, toilet. serta banyak fasilitas pendukung

lainnya dan menurut hasil wawancara bersama Kasi Taman Wisata dan Museum Sriwijaya, kedepannya masih akan ditambah dengan fasilitas-fasilitas pelengkap lainnya. Adanya Pemandu Wisata di Museum Sriwijaya.

#### 2. Kelemahan (*Weakness*)

Kurangnya kegiatan wisata rutin yang dapat menarik wisatawan, Terdapat beberapa fasilitas yang rusak dan belum diperbaiki, Tidak tersedianya toko oleh-oleh pada objek wisata, serta *Tourism Information Center* yang belum beroperasi

#### 3. Peluang (*Opportunity*)

Renovasi Museum yang dilakukan pemerintah daerah dapat meningkatkan jumlah kunjungan, Museum masih memerlukan perbaikan dari segi

gedung, fasilitas dan lainnya, tentunya akan timbul kerusakan lain yang disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari kerusakan koleksi, kerusakan fisik bangunan, dan lain – lain. Menarik minat wisatawan dengan menyediakan toko *souvenir* khas Palembang. Membuat atraksi wisata rutin yang dapat menarik wisatawan.

#### 4. Ancaman (*Threat*)

Kemungkinan rusaknya koleksi yang disebabkan cuaca, iklim maupun pengunjung, Anggaran yang diberikan pemerintah terbatas. Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga fasilitas yang ada pada objek wisata. Akses menuju lokasi objek wisata yang kurang baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Objek wisata Museum Sriwijaya merupakan objek wisata yang dibangun di atas situs Karanganyar yang mana situs tersebut merupakan salah satu situs pada masa kerajaan Sriwijaya di Palembang yang memiliki ciri khas berupa permukiman dengan sistem jaringan air buatan. Objek wisata ini memiliki berbagai fasilitas cukup lengkap, seperti fasilitas utama yaitu

Museum Sriwijaya, kantor administrasi, teater sapta pesona, pendopo prasasti. Fasilitas pendukung seperti, mushola, toilet, tempat makan dan minum. Fasilitas penunjang berupa area parkir, kotak sampah, ruang publik tapal kuda, perahu dan rakit, taman pulau cempaka, jembatan penghubung, dua joglo yang disebut tanggaraja, gedung TIC, koperasi, replika kapal Ceng Ho,

Menara, serta pondok-pondok kecil di sekitar objek wisata.

2. Hambatan yang dimiliki objek wisata adalah keterbatasan Sumber Daya Manusia dan kekurangan tenaga ahli di bidangnya, serta keterbatasan dana dan lamanya proses pencairan dana dari pemerintah menyebabkan banyak fasilitas yang belum diperbaiki, serta terhambatnya proses pembuatan fasilitas baru. Objek wisata ini memiliki daya tarik namun tidak ada kegiatan atau atraksi khusus yang dapat dilakukan wisatawan selama berada di objek wisata ini.
3. Hasil analisis SWOT, berdasarkan hasil perhitungan total skor setiap indikator SWOT yaitu kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman, di objek wisata Museum Sriwijaya pada Matrik IFAS dan EFAS yaitu dengan nilai sebagai berikut:

### **Saran**

1. Memanfaatkan Daya Tarik Wisata yang telah ada dan mengadakan atraksi atau kegiatan yang dapat menarik wisatawan, karena masih terbatasnya acara yang diadakan di objek wisata ini, Mengadakan atraksi secara rutin baik secara mingguan atau bulanan.

Kekuatan (Faktor Internal) : 1,70

Kelemahan (Faktor Internal) : 1,37

Peluang (Faktor Eksternal) : 1,62

Ancaman (Faktor Eksternal) : 1,47

Berdasarkan hasil pemetaan posisi objek wisata Museum Sriwijaya dalam diagram Analisis SWOT dengan cara mengurangkan skor total kekuatan dan kelemahan ( $1,70 - 1,37$ ) dan skor total peluang dan ancaman ( $1,62 - 1,47$ ) diketahui bahwa titik potong keduanya adalah 0,33 dan 0,15. Hal ini menunjukkan bahwa posisi objek wisata Museum Sriwijaya berada pada kuadran pertama, sehingga strategi yang dapat digunakan adalah mendukung kebijakan yang *agresif (growth oriented strategy)* dengan memanfaatkan kekuatan untuk menangkap peluang yang ada.

2. Memanfaatkan Sumber Daya Manusia yang ada secara maksimal selain dengan cara staf yang dituntut agar serba bisa untuk melakukan pekerjaan apasaja, strategi untuk mensiasatinya UPTD atau pihak pengelola objek wisata bisa membuka permagangan bagi siswa SMK dan Mahasiswa agar dapat membantu mereka, kemudian mengajak

aktif para komunitas dan masyarakat untuk menjaga kebersihan objek wisata seperti mengadakan acara jum'at bersih atau minggu gotong royong sesekali.

3. Berdasarkan hasil dari Matriks SWOT diperoleh berbagai strategi alternatif untuk objek wisata Museum Sriwijaya. Adapun strategi yang dihasilkan adalah strategi S-O, S-T, W-O dan W-T. Sedangkan berdasarkan hasil pemetaan posisi objek wisata Museum Sriwijaya melalui diagram Analisis SWOT, posisi objek wisata Museum Sriwijaya berada pada Kuadran I (pertama). Kuadran I pada diagram ini menunjukkan bahwa strategi yang dapat digunakan adalah mendukung kebijakan agresif (*growth oriented strategy*) dengan cara memanfaatkan kekuatan untuk menangkap peluang yang ada. Sehingga saran yang dapat diajukan oleh penulis terhadap objek wisata Museum Sriwijaya adalah menggunakan strategi **S – O** yaitu, Memanfaatkan area yang luas dengan maksimal, membuka toko

*souvenir* khas dari objek wisata, serta membuat kantin khusus (*foodcourt*) untuk objek wisata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Ali. 2015. *Tourism Marketing*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service
- Novendra, Riki. 2016. *Strategi Pengembangan Fasilitas Rekreasi Objek Wisata Danau Diatas Kabupaten Solok Sumatera Barat*. Jurnal Pariwisata
- Putra, Mukhlas Adi. 2012. *Analisis Pengembangan Fasilitas Kawasan Wisata Pantai Trikora Kabupaten Bintan Provinsi Kepulauan Riau*.
- Republik Indonesia. Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional
- Republik Indonesia. Undang-Undang No. 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian
- Suryadana, Lida dan Octavia. 2015. *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Bandung: Alfabeta
- Yusi, M Syahirman dan Umiyati Idris. 2012. *Metode Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Edisi Revisi. Palembang: Unsri press