

**STRATEGI PENGEMBANGAN RUMAH SATWA EDUKASI
CISUMUR SEBAGAI SENTRA WISATA EDUKASI
DI KABUPATEN CILACAP MENGGUNAKAN
PENDEKATAN ANALISIS SWOT**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)

Oleh:

LAELIYATUS SANGADAH

NIM. 1717201156

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
JURUSAN EKONOMI DAN KEUANGAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laeliyatus Sangadah

NIM : 1717201156

Jenjang : S1

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Jurusan : Ekonomi dan keuangan Syariah

Program Studi : Ekonomi Syariah

Judul Skripsi : Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Sebagai Sentra Wisata Edukasi di Kabupaten Cilacap Menggunakan Pendekatan Analisis SWOT

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 8 Juni 2022
Saya yang menyatakan,



Laeliyatus Sangadah
NIM. 1717201156



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126
Telp. 0281-635624, Fax: 0281-636553, Website: febi.uinratu.ac.id


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**STRATEGI PENGEMBANGAN RUMAH SATWA EDUKASI CISUMUR
SEBAGAI SENTRA WISATA EDUKASI DI KABUPATEN CILACAP
MENGGUNAKAN PENDEKATAN ANALISIS SWOT**

Yang disusun oleh Saudara **Laelyatus Sangadah NIM 1717201156** Program Studi **Ekonomi Syariah** Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari **Kamis** tanggal **23 Juni 2022** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Ekonomi (S.E.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.


Ketua Sidang Penguji


Dewi Lucia Hilyatin, S.E., M.Si
NIP. 19851112 200912 2 007

Sekretaris Sidang/Penguji


Enjen Zaenal Mutaqin, M.Ud.
NIP. 19881003 201903 1 015

Pembimbing/Penguji


Mahardhika Cipta Raharja, S.E., M.Si.
NIDN. 2010028901

Purwokerto, 24 Juni 2022


Mengetahui/Mengesahkan
Dekan

Prof. H. Jamil Abdul Aziz, M.Ag.
NIP. 19730921 200212 1 004

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada

Yth: Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di-

Purwokerto

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari saudari Laeliyatus Sangadah NIM. 1717201156 yang berjudul:

Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Sebagai Sentra Wisata Edukasi di Kabupaten Cilacap Menggunakan Pendekatan Analisis SWOT

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Ekonomi Syariah (S.E).

Wassalamu'alaikum wr.wb

Purwokerto, 8 Juni 2022
Pembimbing,



Mahardhika Cipta Raharja, S.E., M.Si.
NIDN: 2010028901

**STRATEGI PENGEMBANGAN RUMAH SATWA EDUKASI CISUMUR
SEBAGAI SENTRA WISATA EDUKASI DI KABUPATEN CILACAP
MENGUNAKAN PENDEKATAN ANALISIS SWOT**

**Laeliyatus Sangadah
NIM. 1717201156**

E-Mail: laeliyaelly9@gmail.com

Jurusan Ekonomi dan Keuangan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan salah satu wisata yang ada di Kabupaten Cilacap. Pembangunan wisata ini kurang lebih selama 3 tahun dan dibuka pada bulan Juli tahun 2020. Wisata ini memiliki konsep sebagai wisata edukasi dengan *tageline* pembelajaran satwa dan edukasi. Adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pengelola, pemerintah, masyarakat sekitar, dan pengunjung yang datang. Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata baru, sehingga masih perlu adanya strategi pengembangan yang tepat supaya lebih baik, dan lebih maju kedepannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana strategi untuk mengembangkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur sehingga bisa menjadi sentra wisata edukasi di Kabupaten Cilacap menggunakan pendekatan analisis SWOT.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kegiatan ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan, kemudian dianalisis menggunakan matriks analisis SWOT.

Hasil penelitian ini adalah Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki potensi sebagai salah satu wisata edukasi terkait satwa yang paling diminati di Kabupaten Cilacap berdasarkan penilaian 4 aspek (atraksi, amenities, aksesibilitas, dan *ancillary*). Masih ada beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki pada Rumah Satwa Edukasi Cisumur seperti belum maksimalnya kerjasama dengan pemerintah setempat, dan terkendala *financial* yang menghambat proses pengembangan wisata. Akan tetapi wisata ini berpeluang sebagai wisata edukasi satwa yang paling diminati dikarenakan belum adanya wisata edukasi terkait satwa di Kabupaten Cilacap. Ancaman yang harus dihindari adalah kehadiran tempat wisata lain di sekitar Rumah Satwa Edukasi Cisumur serta penyampaian isu negatif yang berkembang di masyarakat dan kondisi alam yang tidak dapat diprediksi. Strategi yang bisa dilakukan oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur adalah dengan menambah jenis satwa yang bisa diedukasikan serta membuat konsep edukasi dan atraksi yang lebih kreatif dan inovatif untuk menarik pengunjung dari berbagai daerah, bekerjasama dengan pihak pemerintah, institusi pendidikan, agen perjalanan, dan masyarakat sekitar.

Kata Kunci: Strategi Pengembangan, Rumah Satwa Edukasi Cisumur, Wisata Edukasi, Analisis SWOT.

**CISUMUR EDUCATIONAL ANIMAL HOUSE DEVELOPMENT
STRATEGY AS AN EDUCATIONAL TOURISM CENTER IN THE
CILACAP DISTRICT USING A SWOT ANALYSIS APPROACH**

**Laeliyatus Sangadah
NIM. 1717201156**

E-mail: laelivaelly9@gmail.com

Department of Islamic Economics and Finance Faculty of Islamic Economics and
Business

Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRACT

Cisumur Educational Animal House is one of the attractions in Cilacap Regency. The development of this tour took approximately 3 years and opened in July 2020. This tour has the concept of an educational tour with the tagline of animal learning and education. The existence of the Cisumur Educational Animal House is expected to have a positive impact on managers, the government, the surrounding community, and visitors who come. Cisumur Educational Animal House is a new tour, so there is still a need for the right development strategy to make it better, and more advanced in the future. The purpose of this study is to examine how the strategy is to develop the Cisumur Educational Animal House so that it can become an educational tourism center in Cilacap Regency using a SWOT analysis approach.

This study uses a qualitative method. Data collection was done by interview, observation, and documentation. This activity includes data reduction, data presentation, and verification or drawing conclusion, then analyzed using a SWOT analysis matrix.

The results of this research is that the Cisumur Educational Animal House has the potential as one of the most desirable animal related educational tours in Cilacap Regency based on an assessment of 4 aspects (attractions, amenities, accessibility, and ancillary). There are still some weaknesses that need to be fixed at the Cisumur Educational Animal House, such as the lack of maximum cooperation with the local government, and financial constraints that hinder the tourism development process. However, this tour has the opportunity as an animal education tour that is most in demand because there is no educational tour related to animals in Cilacap Regency. Threats that must be avoided are the presence of other tourist attractions around the Cisumur Educational Animal House and the delivery of negative issues that are developing and unpredictable natural conditions. The strategy that can be carried out by the Cisumur Animal Education Center is to increase the types of animals that can be educated and create more creative and innovative educational concepts and attractions to attract visitors from various regions, in collaboration with the government, educational institutions, travel agents, and the surrounding community

Keywords: Development Strategy, Cisumur Educational Animal House, Educational Tour, SWOT Analysis.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata arab yang dipakai dalam penelitian skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	h	ḥ	ha (dengan garis di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	ze (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	sad	ṣ	es (dengan garis di bawah)
ض	d'ad	ḍ	de (dengan garis di bawah)
ط	ṭa'	ṭ	te (dengan garis di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan garis di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	ka dan ha

ل	lam	L	'el
م	mim	M	'em
ن	nun	N	'en
و	waw	W	W
ه	ha'	H	Ha
ء	hamzah	'	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

Konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap

عَدَّة	Ditulis	'iddah
--------	---------	--------

Ta' marbutah di akhir kata bila dimatikan ditulis h

حِكْمَةٌ	ditulis	Hikmah	جِزْيَةٌ	ditulis	Jizyah
----------	---------	--------	----------	---------	--------

(ketentuan ini tidak diperlakukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, salat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

1. Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كِرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	Karâmah al-auliyâ'
--------------------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harakat, fathah atau kasrah atau dammah ditulis dengan t.

زَكَاةُ الْفِطْرِ	ditulis	Zakât al-fiṭr
-------------------	---------	---------------

B. Vokal pendek

َ	Fathah	ditulis	A
ِ	Kasrah	ditulis	I
ُ	Dammah	ditulis	U

C. Vokal panjang

1.	Fathah + alif	ditulis	A
	جاهلية	ditulis	Jâhiliyah
2.	Fathah + ya' mati	ditulis	A
	تنس	Ditulis	Tansa
3.	Kasrah + ya' mati	Ditulis	I
	كريم	Ditulis	Karîm
4.	Dammah + wawu mati	Ditulis	U
	فروض	Ditulis	Furûd

D. Vokal rangkap

1.	Fathah + ya' mati	ditulis	Ai
	بينكم	ditulis	Bainakum
2.	Fathah + wawu mati	ditulis	Au
	قول	ditulis	Qaul

E. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata pisahkan apostrof

أنتم	ditulis	A'antum
أعدت	ditulis	U'iddat

F. Kata sanding alim+lam

a. Bila diikuti huruf oqmariyyah

القياس	ditulis	Al-qiyâs
--------	---------	----------

b. Bila diikuti huruf syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya, serta menggunakan huruf I (el)-nya.

السماء	ditulis	As-samâ
--------	---------	---------

G. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوى الفروض	Ditulis	Zawi al-furûd
------------	---------	---------------

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur atas limpahan rahmat dan karunia dari Allah SWT, karya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan kehidupan, hidayah, dan kesempatan kepada penulis untuk terus belajar.
2. Ayah dan Ibu tercinta, Bapak Muntasirin dan Ibu Khomsiyah, yang selalu mencurahkan seluruh perhatian, motivasi, kasih sayang dan pengorbanan yang sangat luar biasa yang tak dapat tergantikan oleh apapun, serta doa terbaik yang tak pernah putus. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan bapak dan ibu dengan kebahagiaan, kesehatan, umur yang panjang, serta senantiasa dilindungi oleh Allah SWT.
3. Untuk semua keluarga besar saya, khususnya adik saya Ahmad Miftahul Zen, keluarga besar ibu dan bapak, sepupu, keponakan saya yang selalu menghibur dan memberikan semangat untuk penulis sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
4. Semua guru-guru yang telah memberikan bimbingan, arahan serta ilmu yang tak terhitung banyaknya. Semoga keberkahan selalu menyertai beliau-beliau.
5. Semua sahabat serta teman-teman saya yang selalu membantu, mendukung, dan menemani saya dalam keadaan apapun.
6. Semua yang sudah membantu dan mendoakan saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

MOTTO

“Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan dimenangkan”

(Sutan Sjahrir)

“Lakukan sebaik mungkin. Yakin, percaya bahwa Allah selalu bersama kita”

(Laeliyatus)



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa terselesainya skripsi ini benar-benar pertolongan Allah SWT. Shalawat dan salam semoga selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai salah satu figure ekonom yang patut untuk dicontoh.

Skripsi ini merupakan penelitian tentang Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Sebagai Sentra Wisata Edukasi di Kabupaten Cilacap Menggunakan Pendekatan Analisis SWOT. Dengan rendah hati, penulis sadar bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, arahan, dan *support* dari berbagai pihak. Penulis bermaksud mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. K.H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Fauzi, M.Ag., selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. H. Sulkhan Chakim, S.Ag., M.M., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. H. Jamal Abdul Aziz, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Yoiz Shofwa Shafrani, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ekonomi dan Keuangan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I., selaku Koordinator Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

8. Mahardhika Cipta Raharja, S.E., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya dengan ikhlas untuk memberikan arahan, bimbingan serta koreksi hingga terselesainya skripsi ini. Semoga Allah membalas kebaikan Beliau dan semoga Beliau senantiasa mendapatkan perlindungan dari Allah SWT. Aamiin.
9. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah membantu kelancaran proses belajar penulis selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
10. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan fasilitas sebagai media belajar penulis dalam mencari sumber referensi dan rujukan sehingga terselesainya skripsi ini.
11. Bapak Suprio selaku Kepala Desa Cisumur yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Rumah Satwa Edukasi Cisumur yang berada di Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.
12. Bapak Supriyanto, Bapak Sugiyanto, dan Ibu Sugiyanti selaku pemilik Rumah Satwa Edukasi Cisumur yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di Rumah Satwa Edukasi Cisumur.
13. Kedua orang tua tercinta Bapak Muntasirin dan Ibu Khomsiyah yang selalu memberikan doá dan dukungannya, adiku tersayang Ahmad Miftahul Zen dan segenap keluarga besar terimakasih atas doá, perhatian, kasih sayang, motivasi, dan semangat yang tidak dapat penulis rangkai melalui kata-kata.
14. Keluarga besar Mbah Sobirin dan Mbah Yunus yang selalu memberikan doa dan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
15. Ayah Supani dan Bunda Enung Asmaya selaku pengasuh Pondok Pesantren Darul Falah yang sudah membimbing penulis dalam belajar ilmu agama selama di Pondok Pesantren.
16. Sahabat-sahabatku Mila, Tata, Nifah, Niza, Nidaul, Nailil, Nida, Lina, Nisfi, Winda, Intan, Tika, Jeje, Anna, Leli dan sahabatku semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih untuk doa dan semangatnya.

17. Teman seperjuangan Ekonomi Syariah D angkatan 2017 terimakasih atas suka duka yang kita lewati bersama semoga kita bisa menjadi orang yang sukses dan berguna untuk banyak orang.
18. Semua pihak yang telah mendoakan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis hanya bisa mendoakan semoga semua doá, bantuan, bimbingan, arahan, dukungan dan semangat yang kalian berikan diterima sebagai amal baik, dan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT.

Purwokerto, 8 Juni 2022
Penulis,



Laeliyatus Sangadah
NIM. 1717201156



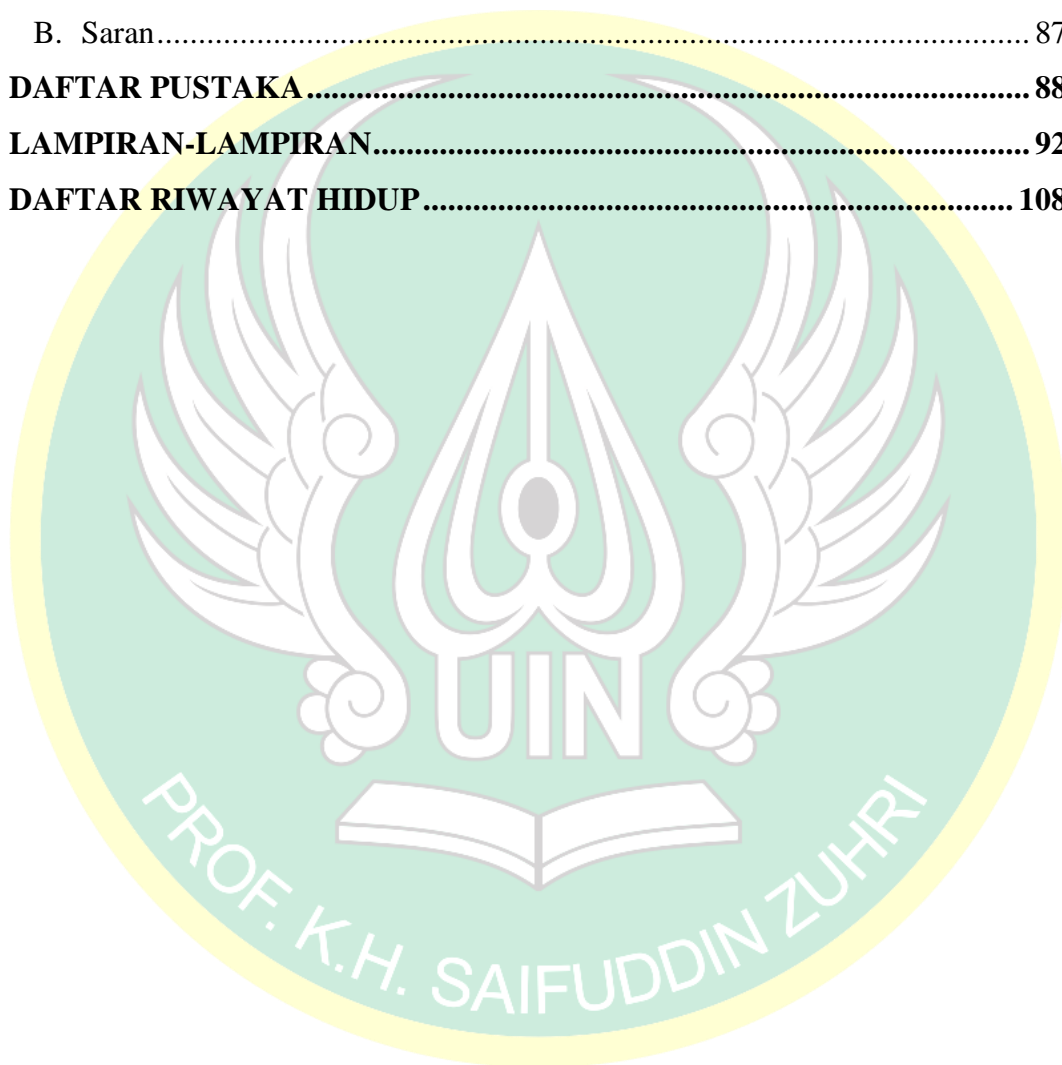
DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHANError! Bookmark not defined.	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	vii
PERSEMBAHAN	x
MOTTO	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
D. Definisi Operasional.....	10
E. Sistematika Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Wisata Edukasi.....	14
1. Konsep Wisata	14
2. Wisata Edukasi.....	17

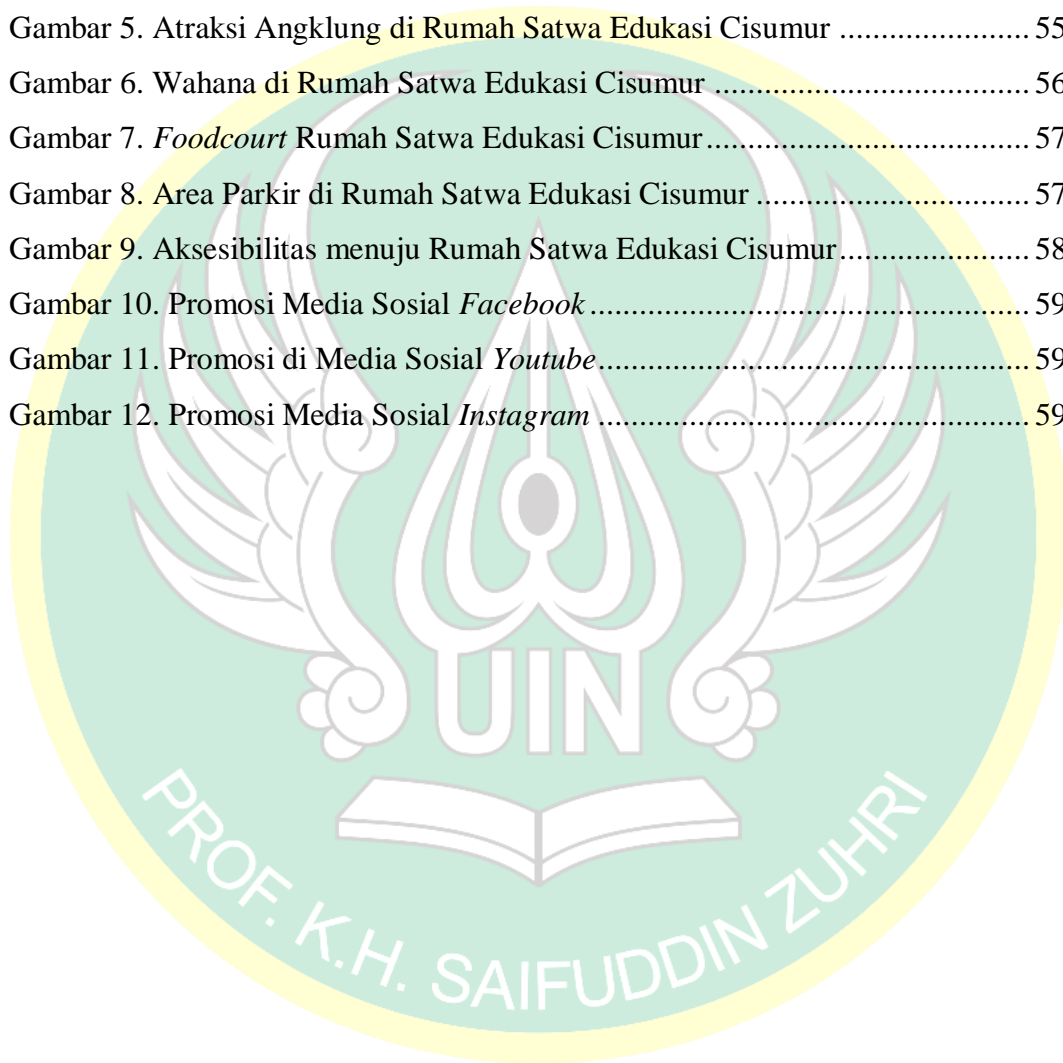
B. Pengembangan Wisata Edukasi	20
1. Konsep Pengembangan.....	20
2. Hubungan Aspek Potensi terhadap Pengembangan Wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur di Kabupaten Cilacap	22
C. Analisis SWOT (<i>Strenght, Weaknesses, Opportunity, Treath</i>)	26
1. Pengertian Analisis SWOT (<i>Strenght, Weaknesses, Opportunity, Treath</i>)	26
2. Penjelasan <i>Strenght, Weaknesses, Opportunity, Treath</i>	26
D. Penelitian Terdahulu	27
E. Landasan Teologis	35
F. Kerangka Pemikiran.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Sumber Data	40
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	44
F. Teknik Analisis SWOT	45
BAB IV PEMBAHASAN.....	49
A. Gambaran Umum Rumah Satwa Edukasi Cisumur	49
1. Kondisi Geografi Wilayah Kabupaten Cilacap.....	49
2. Sejarah Singkat Rumah Satwa Edukasi Cisumur.....	50
B. Kondisi Wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur Berdasarkan Analisis 4A Meliputi Atraksi, Amenitas, <i>Ancillary</i> , dan Aksesibilitas	53
1. Atraksi	53
2. Amenitas	56
3. Aksesibilitas.....	57
4. <i>Ancillary</i>	58

C. Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Menggunakan Analisis SWOT	60
1. Analisis Indikator SWOT (<i>Strenght, Weakness, Opportunity, Threats</i>)	68
2. Pembahasan Strategi SWOT	76
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	108



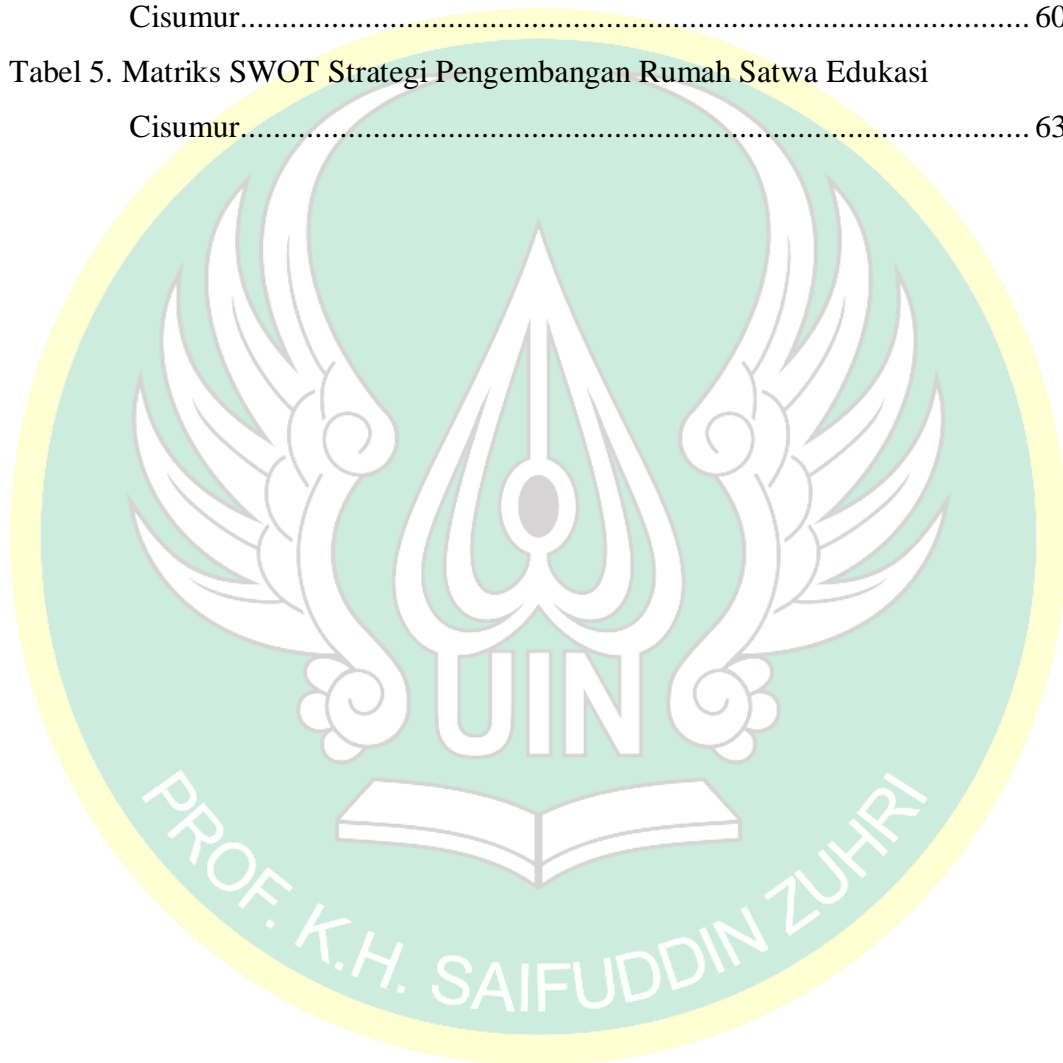
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sektor Terdampak Pandemi Covid-19.....	2
Gambar 2. Atraksi Burung di Rumah Satwa Edukasi Cisumur	54
Gambar 3. <i>Snake Show</i> di Rumah Satwa Edukasi Cisumur.....	54
Gambar 4. Atraksi Kuda Lumping di Rumah Satwa Edukasi Cisumur	55
Gambar 5. Atraksi Angklung di Rumah Satwa Edukasi Cisumur	55
Gambar 6. Wahana di Rumah Satwa Edukasi Cisumur	56
Gambar 7. <i>Foodcourt</i> Rumah Satwa Edukasi Cisumur	57
Gambar 8. Area Parkir di Rumah Satwa Edukasi Cisumur	57
Gambar 9. Aksesibilitas menuju Rumah Satwa Edukasi Cisumur.....	58
Gambar 10. Promosi Media Sosial <i>Facebook</i>	59
Gambar 11. Promosi di Media Sosial <i>Youtube</i>	59
Gambar 12. Promosi Media Sosial <i>Instagram</i>	59



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Kunjungan Wisatawan di Jawa Tengah Tahun 2017-2021	4
Tabel 2. Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 3. Matriks SWOT	46
Tabel 4. Evaluasi Komponen pada Destinasi Wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur.....	60
Tabel 5. Matriks SWOT Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur.....	63



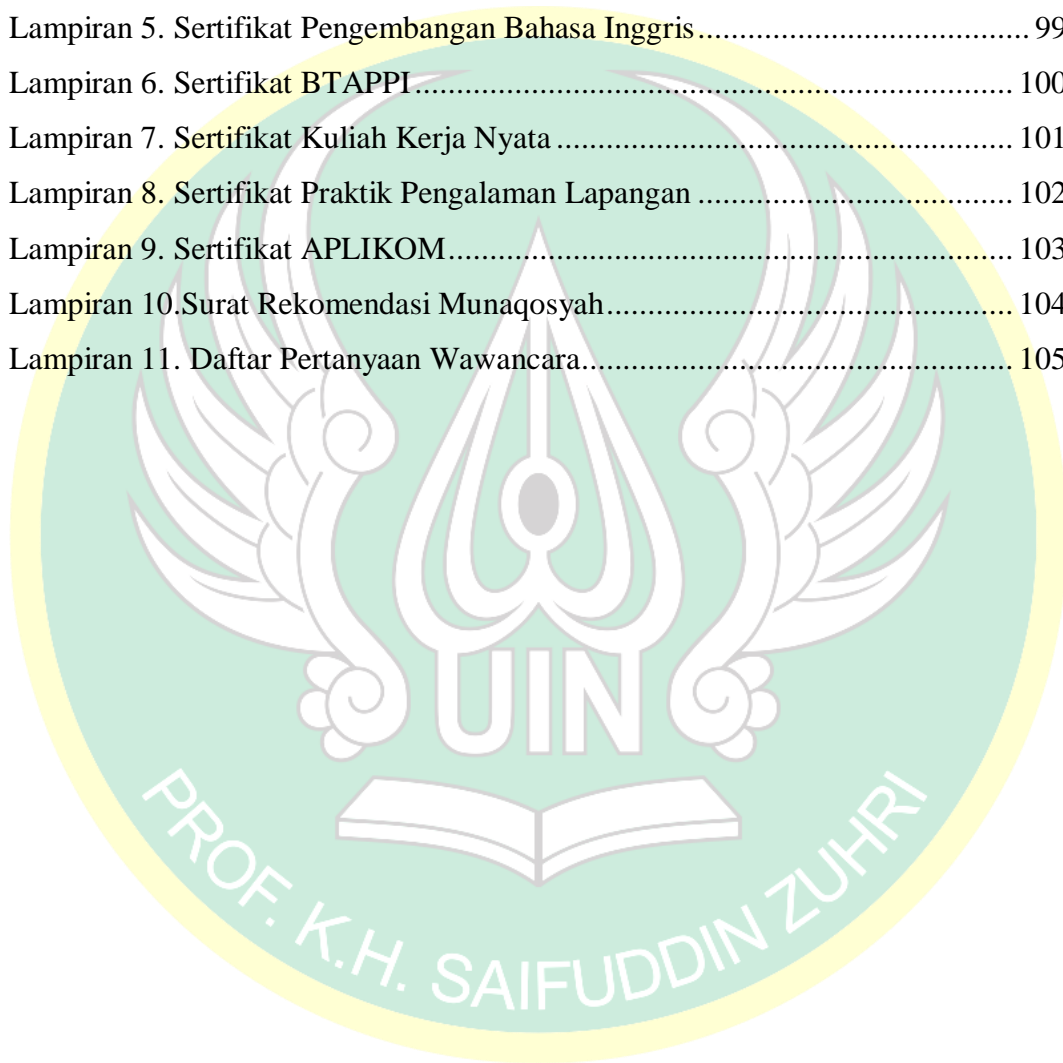
DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Pemikiran	37
Bagan 2. Struktur Organisasi Rumah Satwa Edukasi Cisumur.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kegiatan Penelitian	93
Lampiran 2. SKL Seminar Proposal	96
Lampiran 3. SKL Komprehensif	97
Lampiran 4. Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab	98
Lampiran 5. Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris	99
Lampiran 6. Sertifikat BTAPPI	100
Lampiran 7. Sertifikat Kuliah Kerja Nyata	101
Lampiran 8. Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan	102
Lampiran 9. Sertifikat APLIKOM	103
Lampiran 10. Surat Rekomendasi Munaqosyah	104
Lampiran 11. Daftar Pertanyaan Wawancara	105



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

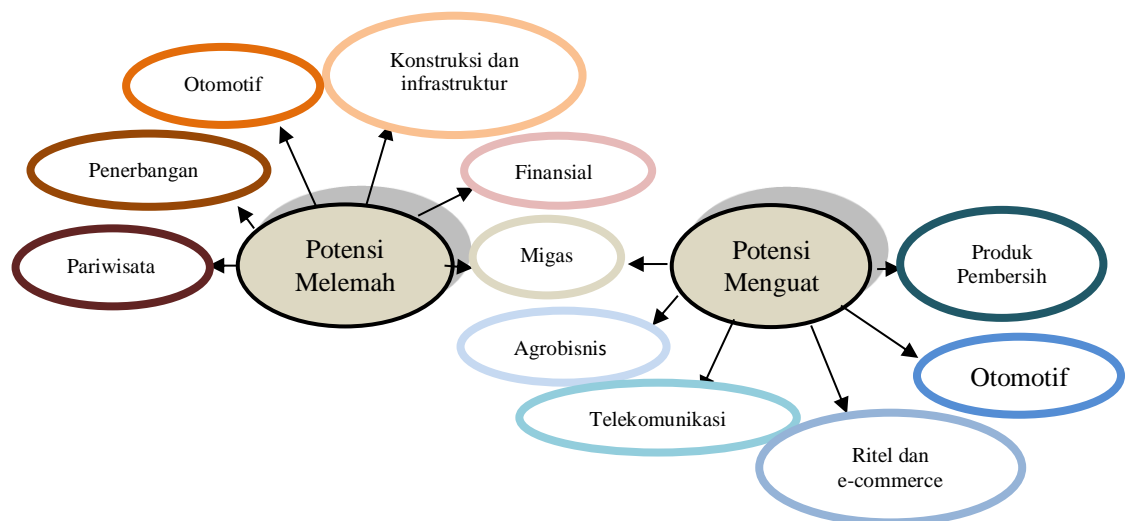
Indonesia sektor yang paling dominan dan banyak dikembangkan salah satunya adalah sektor pariwisata. Indonesia selain menyimpan berjuta pesona wisata alamnya, juga kaya akan wisata budaya yang terbukti dengan begitu banyaknya peninggalan-peninggalan sejarah serta keanekaragaman seni dan adat budaya yang menarik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara, sehingga dengan banyaknya potensi yang dimiliki menjadikan Indonesia sebagai salah satu daerah tujuan wisata (Devi & Soemanto, 2017).

Perkembangan sektor pariwisata di Indonesia pada saat ini menunjukkan peranan yang berarti dalam pembangunan perekonomian nasional. Apalagi dengan adanya otonomi daerah, suatu kabupaten atau kota dituntut untuk dapat hidup mandiri. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk memanfaatkan sumber daya alam yang berlimpah adalah dengan menjadikannya sebagai tempat pariwisata. Sektor pariwisata mempunyai peran yang sangat besar terhadap pembangunan nasional, yaitu sebagai tambahan sumber penghasil devisa negara, meratakan dan meningkatkan kesempatan kerja serta menambah pendapatan masyarakat. Pemerintah juga telah menetapkan pariwisata sebagai *leading sector* perekonomian nasional, yang artinya pariwisata merupakan sektor basis yang diharapkan mampu merangsang pertumbuhan sektor-sektor lain sehingga sangat bermanfaat dalam membantu perkembangan perekonomian (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2019).

Pembangunan dan pengembangan kepariwisataan sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata yang menyatakan bahwa pemerintah bersama lembaga yang terkait dengan kepariwisataan menyelenggarakan kepariwisataan untuk mendukung pembangunan kepariwisataan (Martiarini, 2017). Oleh karena itu, pemerintah dan masyarakat sama-sama memiliki peranan penting dalam menggali potensi-potensi yang ada di daerahnya masing-masing dan juga bisa membuat

suatu kebijakan untuk membangun desa maupun kota dengan tujuan meningkatkan pendapatan suatu negara dan membebaskan diri dari kemiskinan.

Industri pariwisata yang berada di Indonesia telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan mulai dikenal Dunia, akan tetapi semenjak adanya Pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020, hampir semua sendi kehidupan mengalami kelumpuhan. Pariwisata merupakan salah satu yang terkena dampak terbesar dibandingkan sektor lainnya. Jumlah wisatawan lokal maupun mancanegara mengalami penyusutan yang sangat signifikan. Tekanan pada industri pariwisata sangat terlihat pada penurunan yang besar dari kedatangan wisatawan mancanegara dengan pembatalan besar-besaran dan penurunan pemesanan. Penurunan ini secara kumulatif Januari-September 2020, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia mencapai 3,56 juta kunjungan atau turun 70,57 % dibanding jumlah kunjungan pada periode tahun sebelumnya (Badan Pusat Statistik, 2020). Penurunan juga terjadi karena perlambatan perjalanan terutama karena keengganan masyarakat Indonesia untuk melakukan perjalanan dikarenakan khawatir dengan dampak Pandemi Covid-19 (Sugihamretha, 2020).



Gambar 1. Sektor Terdampak Pandemi Covid-19

Sumber : Investing.com

Berdasarkan gambar tersebut, dapat dilihat bahwa beberapa sektor mengalami pukulan yang cukup berat, beberapa ada yang diuntungkan dan beberapa juga ada yang dirugikan. Semakin cerah tingkat ketajaman warna, semakin terdampak sektor tersebut akibat adanya Pandemi Covid-19, baik yang melemah seperti pariwisata maupun yang menguat seperti produk pembersih dan alat kesehatan. Akibat adanya Pandemi Covid-19, pemerintah menetapkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan sudah tercatat di dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2020. Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) merupakan salah satu langkah yang dipercaya dapat membantu masyarakat untuk menjaga kondisi diri untuk tidak tertular oleh Pandemi Covid-19, dan secara tidak langsung membatasi pelaksanaan aktivitas perekonomian di masyarakat (Walakula, 2020).

Kekayaan alam yang ada di daerah-daerah juga menyimpan banyak potensi yang dapat dijadikan sebagai peluang yang sangat berharga untuk membangun kepariwisataan yang ada di Indonesia agar lebih menarik dan memiliki karakteristik berdasarkan kearifan lokal. Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) membuat masyarakat lebih memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal sebagai langkah dalam mitigasi bencana. Kearifan lokal pada masyarakat tradisional di Indonesia merupakan alternatif dalam mencegah bencana ataupun dalam penanganan pasca bencana, sehingga kearifan lokal memiliki peran penting dalam memitigasi bencana yang terjadi di Indonesia (Nugraha, 2020). Bencana yang dimaksud salah satunya adalah Pandemi Covid-19, sehingga hal ini bisa dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melakukan kegiatan disekitar rumah seperti bersepeda, *jogging*, bercocok tanam, menyalurkan hobi seperti sepak bola, bulutangkis, bola *volley*, dan juga tetap melestarikan kekayaan alam yang ada seperti pariwisata lokal. Pariwisata lokal merupakan pariwisata yang ruang lingkungnya lebih sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu saja (KBBI, 2021).

Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang mempunyai beragam obyek wisata lokal, baik wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, maupun wisata buatan yang sangat menarik (Cahaya, 2020). Tempat wisata yang ada di Jawa Tengah yang sudah banyak dikenal diantaranya adalah Dataran Tinggi Dieng, Wisata Baturraden, Masjid Agung Jawa Tengah, Masjid Kudus dan Makam Sunan Kudus, Grojogan Sewu Tawangmangu, Nusakambangan Cilacap, Gunung Slamet, dan lain sebagainya. Kawasan ini juga sebagai pusat pertumbuhan ekonomi dan perdagangan yang diharapkan dapat memberikan efek positif bagi daerah-daerah disekitarnya.

Tabel 1.

Data Kunjungan Wisatawan di Jawa Tengah Tahun 2017-2021

No	Tahun	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Domestik
1.	2017	781.107	40.118.470
2.	2018	677.168	48.943.607
3.	2019	691.699	57.900.863
4.	2020	78.290	22.629.085
5.	2021	1.793	21.332.409

Sumber: Badan Pusat Statistik

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik tercatat bahwa selama periode tahun 2017 sampai 2019 kunjungan pariwisata di Jawa Tengah mengalami peningkatan, sedangkan periode tahun 2020 sampai 2021 kunjungan pariwisata di Jawa Tengah mengalami penurunan yang diakibatkan adanya Pandemi Covid-19.

Salah satu daerah di Provinsi Jawa Tengah yang sangat berpotensi dalam mengembangkan sektor pariwisata lokal adalah daerah Kabupaten Cilacap. Kabupaten Cilacap merupakan salah satu kabupaten yang terletak di selatan Pulau Jawa yang terdiri dari 24 kecamatan, dimana 7 diantaranya terletak di pesisir. Kecamatan yang berada di pesisir terdiri dari Kecamatan Nusawungu, Kecamatan Binangun, Kecamatan Adipala, Kecamatan

Kesugihan, Kecamatan Cilacap Utara, Kecamatan Cilacap Tengah dan Kecamatan Cilacap Selatan (Febriansyah & et al, 2012). Seperti yang diketahui bahwa Kabupaten Cilacap merupakan kabupaten dengan garis pantainya yang panjang, sehingga sebagian potensi wisatanya terkait dengan air. Banyaknya wisata terkait air, maka perlu juga adanya wisata terkait edukasi yang mana wisata edukasi bisa bermanfaat untuk menumbuhkan minat pada anak, meningkatkan pengetahuan, memperluas wawasan, dan meningkatkan kemampuan hidup dalam bermasyarakat. Wisata edukasi atau *edutourism* merupakan suatu program dimana wisatawan berkunjung ke suatu tempat lokasi wisata dengan tujuan utama untuk memperoleh suatu pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut (Utomo & et al, 2019).

Salah satu potensi wisata edukasi yang ada di Kabupaten Cilacap adalah Rumah Satwa Edukasi Cisumur yang berada di Dusun Wanadadi Rt 02 Rw 08 Desa Cisumur, Kecamatan Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap. Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata baru yang ada di Kabupaten Cilacap. Wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur dibuka pada bulan Juli 2020. Wisata ini dibuka pada musim Pandemi Covid-19 dikarenakan semenjak adanya kebijakan pemerintah terkait PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang mengakibatkan masyarakat yang ingin melakukan kegiatan rekreasi tidak diperbolehkan bepergian jauh, akhirnya pengelola wisata melihat hal ini sebagai peluang yaitu dengan membuka wisata yang sudah direncanakan selama 3 tahun terakhir pada masa Pandemi Covid-19. Wisata ini dikelola oleh satu keluarga tiga bersaudara, yaitu Ibu Sugiyanti, Bapak Sugiyanto, dan Bapak Suprianto. Wisata ini muncul dari hobi Bapak Supriyanto yang dari kecil suka mengoleksi hewan *reptile* seperti biawak dan ular albino. Hewan yang dipelihara Bapak Supriyanto semakin hari semakin bertambah dan akhirnya beliau membuat kandang permanen untuk hewan peliharaannya tersebut. Melihat potensi yang dimiliki Bapak Supriyanto, dan banyaknya antusias warga serta masyarakat sekitar, akhirnya keluarga Bapak Supriyanto ini memutuskan untuk mendirikan Rumah Satwa Edukasi

Cisumur. Seperti namanya, wisata ini memiliki konsep wisata edukasi yang memiliki *tagline* “Pembelajaran Satwa dan Rekreasi”, jadi tidak heran jika mayoritas pengunjung yang datang ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur berasal dari kaum pelajar atau keluarga yang ingin memperkenalkan dunia satwa kepada buah hatinya.

Meskipun wisata ini dibuka pada musim Pandemi Covid-19, wisata ini tetap menerapkan protokol kesehatan untuk mencegah penularan Pandemi Covid -19. Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga sudah dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti, tata ruang yang bervariasi untuk hewan, pintu masuk gapura, loket pembayaran, mushola, kamar mandi, kantin, panggung untuk edukasi, taman untuk bermain anak, akses internet gratis, spot foto berupa patung hewan, warung-warung disekitar tempat wisata, dan sarana prasarana lain yang mulai dibangun untuk menunjang minat pengunjung yang datang, bahkan sedang dibuat taman buah dibelakang tempat wisata. Disekitar tempat wisata juga sudah tersedia berbagai fasilitas untuk memudahkan pengunjung yang datang seperti parkir yang luas, ATM (*automatic teller machine*), bengkel, tempat cuci motor/mobil. Pengunjung yang ingin menginap juga bisa menginap di tempat penginapan sekitar Kecamatan Gandrungmangu atau di Paradise Hotel yang beralamat di Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 63, Kauman, Gunungreja, Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap. Jarak dari lokasi wisata ke Paradis Hotel yaitu sekitar 13 kilometer. Semakin baik dan lengkap wisata yang ada maka akan semakin banyak pula wisatawan yang dapat dilayani (Damayanti & Utomo, 2015).

Luas lokasi Rumah Satwa Edukasi Cisumur yaitu $\pm 2.100 \text{ m}^2$ belum termasuk lokasi untuk taman buah yang berada dibelakang tempat wisata. Wisata ini mengajak pengunjung untuk mengenal lebih jauh mengenai dunia satwa. Terdapat 80 ekor hewan koleksi, terdiri dari unggas, reptile, dan mamalia. Hewan-hewan tersebut seperti jenis ular, biawak, kura-kura, ayam, musang, marmut, monyet berbagai jenis burung dan lain sebagainya, bahkan beberapa ada yang didatangkan dari luar daerah seperti Jawa Timur, Sumatera, Semarang, dan Papua. Wisata ini juga terdapat pemandu wisata yang akan

menemani pengunjung berkeliling serta menjelaskan mengenai karakteristik dan keunikan dari hewan tersebut. Pemandu wisata merupakan orang yang menemani, membagikan data serta tutorial dan anjuran kepada pengunjung dalam melaksanakan kegiatannya (Ayunita, 2021).

Salah satu yang menjadi daya tarik Rumah Satwa Edukasi Cisumur ini yaitu dari sekian banyaknya obyek wisata yang ada di Kabupaten Cilacap yang sebagian besar terkait dengan air dan perbukitan, wisata ini merupakan wisata yang khusus menyajikan hewan-hewan untuk diedukasikan. Wisata ini mengajari anak untuk mencintai alam dan makhluk ciptaan Tuhan seperti binatang. Selain itu, pada saat libur sekolah, libur nasional, dan akhir pekan Rumah Satwa Edukasi Cisumur selalu dipenuhi oleh pengunjung, karena setiap hari libur Rumah Satwa Edukasi Cisumur selalu menyajikan atraksi seperti atraksi hewan, permainan alat musik angklung, orgen, pencaksilat, sulap, barongsai, tarian kuda lumping dan lain sebagainya, yang mana agenda ini juga sebagai salah satu strategi untuk memperkenalkan kesenian, dan budaya daerah. Atraksi ini bertujuan untuk membuat pengunjung menjadi senang, terhibur, cinta terhadap kesenian Indonesia dan tertarik untuk datang kembali ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Semakin tinggi unsur edukasi dari setiap atraksi wisata maka semakin besar pula manfaatnya bagi pengunjung (Wilmar, 2015).

Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pemerintah, pihak pengelola, pengunjung yang menikmati obyek wisata tersebut dan masyarakat sekitar. Adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur, masyarakat yang sebelumnya pergi berwisata harus keluar daerah atau kota, sekarang bisa berwisata dengan jarak tempuh yang dekat. Hal ini juga dirasakan oleh masyarakat yang mulai mendirikan warung-warung disekitar tempat wisata, sehingga wisata ini mampu meningkatkan taraf hidup masyarakat Desa Cisumur. Kehadiran pariwisata pada dasarnya mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, meningkatkan penghasilan, meningkatkan standar hidup, serta menstimulasi sektor-sektor produktif (Setiyani & Dwi, 2011).

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata baru yang ada di Kabupaten Cilacap. Sehingga masih perlu sekali adanya strategi pengembangan yang tepat supaya wisata ini bisa lebih baik dan lebih maju kedepannya. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut diharapkan Pemerintah menggandeng pihak swasta pengelola wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur supaya kedepannya wisata ini semakin berkembang, semakin banyak pengunjung, dan diharapkan bisa menjadi sentra wisata edukasi yang ada di Kabupaten Cilacap. Pemerintah memiliki wewenang dalam mengembangkan potensi wisata di daerahnya. Pemerintah juga harus mempunyai perencanaan dalam pengembangan wisata daerah supaya mampu memberikan manfaat kepada masyarakat maupun pengunjung yang datang. Pengembangan tersebut dapat berupa peningkatan potensi daya tarik wisata maupun meningkatkan kualitas sarana dan prasarana (Afandi & et.al, 2017).

Sebagai salah satu wisata yang berpotensi di Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap tentu telah memberikan kontribusi yang tidak sedikit bagi masyarakat. Pengelola membutuhkan suatu strategi untuk mengatasi ancaman eksternal dan merebut peluang yang ada. Proses analisis, perumusan, dan evaluasi strategi-strategi ini disebut dengan perencanaan strategis. Tujuan utama perencanaan strategis adalah perusahaan dapat melihat secara obyektif kondisi internal dan eksternal, sehingga perusahaan dapat mengantisipasi perubahan lingkungan eksternal. Perencanaan strategis penting untuk memperoleh keunggulan bersaing dan memiliki produk yang sesuai dengan keinginan konsumen dengan dukungan optimal dari sumber daya yang ada. Oleh karena itu, dalam melakukan perencanaan perlu dilakukan sebuah orientasi adalah agar perumusannya didasarkan pada kondisi nyata lapangan salah satu orientasinya adalah menggunakan kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*) atau analisis SWOT yang bertujuan untuk perencanaan strategi sebagai rumusan strategi dalam mengembangkan obyek wisata desa (Halida, 2019). Sehingga diperlukan kajian mendalam untuk mengetahui strategi yang tepat untuk pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur, maka saya tertarik untuk

menyusun skripsi yang berjudul **“Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Sebagai Sentra Wisata Edukasi di Kabupaten Cilacap Menggunakan Pendekatan Analisis SWOT”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kondisi wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur di Kabupaten Cilacap berdasarkan analisis 4A (atraksi, amenitas, *ancillary*, dan aksesibilitas)?
2. Bagaimana strategi yang diperlukan untuk mengembangkan wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur sebagai sentra wisata edukasi di Kabupaten Cilacap menggunakan analisis SWOT?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan dan mengetahui bagaimana kondisi wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur di Kabupaten Cilacap berdasarkan analisis 4A (atraksi, amenitas, *ancillary*, dan aksesibilitas).
- b. Mengevaluasi kondisi wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur dengan menganalisis strategi pengembangan wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur berdasarkan analisis SWOT.

2. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah *hasanah* keilmuan atau bahan diskusi bagi *civitas* akademik pendidikan ekonomi dan bisnis khususnya ekonomi syariah. Penelitian ini menyajikan informasi mengenai bagaimana strategi pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur sebagai sentra wisata edukasi di Kabupaten Cilacap menggunakan pendekatan analisis SWOT.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis yaitu untuk menambah wawasan atau pengetahuan terkait dengan bagaimana pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur sebagai sentra wisata edukasi di Kabupaten Cilacap menggunakan pendekatan analisis SWOT.

2) Bagi Pengelola Obyek Wisata

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk mengetahui bagaimana strategi pengembangan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan obyek wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur supaya lebih maju lagi dimasa yang akan datang.

3) Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan dalam usaha pengembangan obyek wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

4) Bagi Masyarakat

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi atau bacaan yang menyajikan tentang bagaimana strategi pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur sebagai sentra wisata edukasi di Kabupaten Cilacap menggunakan pendekatan analisis SWOT.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan maksud dari istilah-istilah yang menjelaskan secara operasional mengenai penelitian yang akan dilaksanakan, untuk memandu operasionalisasi penelitian ini secara lebih tepat maka ada beberapa konsep kunci yang perlu didefinisikan secara operasional. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini. Oleh karena itu, penulis kemukakan beberapa istilah tentang berbagai konsep kunci yang terkandung dalam penelitian tersebut.

1. Strategi Pengembangan

Strategi adalah alat yang sangat penting mencapai keunggulan bersaing. Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, dan juga disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat tercapai (Umar, 2001). Strategi merupakan suatu garis-garis besar atau haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan (Djamarah, 2010). Pengembangan adalah upaya organisasi dan manajemen secara berencana, bertahap, dan berkelanjutan guna memberikan informasi keadaan pegawai tentang cara dan sikap serta perilaku untuk bekerja lebih dari keadaan sebelum mereka dikembangkan. Pengembangan didefinisikan sebagai pembaharuan yaitu melakukan usaha-usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih sesuai dan cocok dengan kebutuhan, menjadi lebih baik dan bermanfaat (Ode, 2019).

Strategi pengembangan adalah suatu usaha menyeluruh yang memerlukan dukungan dari pimpinan atas yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan kesehatan organisasi melalui penggunaan beberapa teknik intervensi dengan menerapkan pengetahuan yang berasal dari ilmu-ilmu perilaku (Indra, 1989). Strategi pengembangan merupakan cara yang digunakan oleh suatu wadah atau perusahaan sebagai proses perubahan berencana yang memerlukan dukungan semua pihak seperti pemerintah, pengelola, karyawan dan masyarakat sekitar, maka dengan perubahan tersebut diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan suatu perusahaan guna menghadapi perubahan yang akan terjadi pada masa yang akan datang.

2. Rumah Satwa Edukasi Cisumur

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata edukasi yang berada di Dusun Wanadadi Rt 02 Rw 08 Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap. Wisata ini dibuka pada bulan Juli 2020 oleh keluarga Ibu Sugiyanti, Bapak Supriyanto, dan Bapak Sugiyanto. Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki *tagline*

“Pembelajaran Satwa dan Rekreasi”. Wisata ini menyajikan berbagai jenis satwa yang bisa diedukasikan kepada pengunjung yang datang ke tempat wisata ini untuk belajar sambil berekreasi. Selain itu, wisata ini juga menyajikan berbagai atraksi seperti atraksi hewan, atraksi budaya dan lain sebagainya. Atraksi wisata adalah hasil karya manusia yang dipersembahkan sebagai bagian untuk menarik minat wisatawan dan memiliki tujuan untuk memberikan kesan kesenangan kepada wisatawan yang datang (Setiyadi, 2014).

3. Wisata Edukasi

Wisata edukasi atau *edutourism* merupakan suatu program dimana wisatawan berkunjung ke suatu tempat lokasi wisata dengan tujuan utama untuk memperoleh suatu pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut (Utomo, Adam, Novita, & Wisnu, 2019). Wisata edukasi atau wisata pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dan kreatifitas pengunjung wisata. Hal ini menunjukkan bahwa selain pengunjung dapat menikmati keindahan pariwisata yang ditawarkan, mereka juga mendapatkan ilmu pengetahuan yang tersusun rapi oleh Sumber Daya Manusia pengelola tempat wisata.

4. Analisis SWOT

SWOT merupakan singkatan dari *strength* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Analisis SWOT yaitu sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberikan suatu gambaran). Analisis SWOT merupakan identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisa ini menentukan situasi dan juga kondisinya sebagai faktor masukan, lalu kemudian dikelompokan menurut kontribusinya masing-masing (Marimin, 2004). Manfaat menggunakan analisis SWOT adalah perusahaan atau pengelola wisata dapat melihat secara obyektif kondisi internal dan eksternal, kondisi internal meliputi kekuatan dan kelemahan perusahaan sedangkan kondisi eksternal meliputi peluang dan

ancaman, sehingga dengan adanya analisis ini perusahaan atau pengelola wisata dapat mengantisipasi perubahan lingkungan eksternal.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan di dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, dimana pada setiap bab membahas masalahnya masing-masing, namun masih berkaitan antara satu dengan yang lain. Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan teori

Bab ini terdiri dari landasan teori terkait dengan topik penelitian yang membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini, landasan teologis, dan kerangka pemikiran.

Bab III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, serta metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab IV: Pembahasan

Bab ini membahas tentang gambaran umum obyek penelitian dan pembahasan mengenai strategi pengembangan menggunakan analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunities* dan *Threaths*).

Bab V: Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penulisan yang dilakukan oleh penyusun dan merupakan penyajian singkat dari hasil penelitian yang diperoleh.

Kemudian pada bagian akhir penyusun mencantumkan daftar pustaka yang menjadi referensi dalam penulisan skripsi beserta lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Wisata Edukasi

1. Konsep Wisata

Secara *Etymologis* istilah wisata berasal dari sansekerta bermula terdiri dari dua suku kata “pari” dan “wisata”. Pari yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap (ingat kata paripurna). Wisata artinya melakukan perjalanan, melakukan perjalanan yang dalam hal ini sinonim dengan kata “travel” dalam bahasa Inggris (Yoeti, 2016).

Wisata dan pariwisata memiliki arti yang berbeda. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat-tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah daerah (Kemenpar UU RI Nomor 10 tahun 2009). Oleh karena itu jelas bahwa pariwisata menyajikan berbagai fasilitas untuk konsumen dan mendukung kegiatan yang diberikan, sedangkan wisata adalah kegiatan yang dilakukan oleh konsumen itu sendiri.

Menurut letak geografisnya, kegiatan pariwisata dibagi menjadi:

- a. Pariwisata lokal (*local tourism*) yaitu jenis kepariwisataan dengan cakupan ruang lingkup yang lebih sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu. Misalnya Pariwisata Kota Bandung.
- b. Pariwisata daerah (*regional tourism*) yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan pada suatu wilayah tertentu, dapat bersifat regional dalam lingkup nasional dan juga dapat bersifat regional dalam lingkup internasional. Misalnya Destinasi Wisata Bali.

- c. Pariwisata nasional (*natioZnal tourism*) yaitu jenis pariwisata yang dikembangkan di wilayah suatu negara dimana pesertanya tidak hanya warga negaranya saja tetapi juga orang asing yang tinggal di negara tersebut. Misalnya Pariwisata di suatu daerah di Indonesia.
- d. Pariwisata internasional regional yaitu pariwisata yang berkembang dalam ruang lingkup internasional yang terbatas, tetapi melintasi perbatasan lebih dari dua atau tiga negara di kawasan wilayah tersebut. misalnya Pariwisataa ASEAN (Wahyuni, 2019).

Menurut Leiper, wisata adalah suatu sistem terbuka dari unsur-unsur yang saling berinteraksi dalam suatu lingkungan yang besar, dimulai dari unsur manusia seperti wisatawan, tiga unsur geografis, negara asal wisatawan, negara yang dijadikan sebagai tempat transit, dan daerah tujuan wisata serta unsur ekonomi khususnya industri wisata (Oka A, 2017).

Wisata adalah kegiatan bepergian yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan mengunjungi tempat-tempat tertentu untuk berlibur, pengembangan pribadi atau untuk mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Oleh karena itu, untuk membedakannya dengan wisata pada umumnya, maka wisata mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Bersifat sementara, dalam waktu singkat (waktu yang terbatas) pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
- b. Melibatkan beberapa komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, obyek wisata, toko souvenir, dan lain-lain.
- c. Umumnya dilakukan dengan berkunjung ke destinasi wisata dan atraksi wisata lokal atau bahkan nasional secara berkesinambungan.
- d. Perjalanan berlangsung dalam suasana santai.
- e. Memiliki tujuan tertentu yang pada dasarnya untuk memperoleh kesenangan, tidak untuk mencari nafkah di tempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi bagi pendapatan

masyarakat atau daerah yang dikunjungi, karena jumlah uang yang dikeluarkan dibawa dari tempat asal (Ross, 1998).

Adapun bentuk-bentuk wisata dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Menurut Asal Wisatawan

Perlu diketahui terlebih dahulu apakah wisatawan itu berasal dari dalam negeri atau dari luar negeri, jika berasal dari dalam negeri berarti wisatawan tersebut disebut pariwisata domestik, sedangkan yang datang dari luar negeri disebut pariwisata internasional.

b. Berdasarkan Pengaruhnya terhadap Neraca Pembayaran

Kedatangan wisatawan dari luar negeri yang membawa mata uang asing akan memberikan dampak positif bagi neraca pembayaran, hal ini yang disebut pariwisata aktif. Sedangkan kepergian seorang warga negara ke luar negeri lain akan memberikan dampak negatif terhadap neraca pembayaran luar negeri, hal ini yang disebut pariwisata pasif.

c. Menurut Jangka Waktu

Kedatangan wisatawan ke suatu negara akan diperhitungkan menurut waktu lamanya ia tinggal di negara yang bersangkutan. Hal ini yang menimbulkan istilah-istilah adanya pariwisata jangka pendek dan pariwisata jangka panjang, yang mana hal ini tergantung pada ketentuan-ketentuan yang diberlakukan oleh suatu Negara yang bersangkutan untuk menghitung pendek dan panjangnya waktu yang dimaksud.

d. Menurut Jumlah Wisatawan

Kedatangan wisatawan juga diperhitungkan berdasarkan jumlah wisatawan yang datang, apakah wisatawan itu datang sendiri atau datang bersama kelompok atau rombongan. Hal ini yang memunculkan adanya istilah pariwisata tunggal dan pariwisata kelompok.

e. Berdasarkan Alat Transportasi yang digunakan

Berdasarkan alat transportasi yang digunakan oleh wisatawan, maka dapat diklasifikasikan menjadi pariwisata udara, pariwisata bahari, pariwisata kereta api, pariwisata mobil, tergantung alat transportasi yang digunakan oleh wisatawan.

2. Wisata Edukasi

Secara *Etymologis*, kata edukasi berasal dari bahasa latin yaitu “*educare*” yang memiliki arti “memunculkan”, “membawa”, dan “melahirkan”. Menurut Barus (2015), berpendapat bahwa edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik itu secara formal ataupun informal untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran yang lebih baik, dan bertujuan untuk mendidik, memberikan pengetahuan, dan mengembangkan potensi diri. Pendidikan dan pariwisata merupakan dua hal yang berbeda, akan tetapi antara keduanya saling bersinergi dan saling melengkapi.

Pendidikan atau *education* adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan dari segi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan di masyarakat. Wisata edukasi merupakan kegiatan pembelajaran yang bersifat nonformal dan tidak kaku seperti pada kegiatan belajar didalam kelas. Selain itu, dalam pelaksanaannya konsep ini lebih mengacu kepada konsep *edutainment* yaitu proses belajar dengan disertai kegiatan yang menghibur serta menyenangkan.

Tujuan utama dari wisata edukasi adalah memberikan pengetahuan kepada wisatawan khususnya pelajar atau siswa serta memberikan kepuasan yang maksimal kepada pengunjung. *Eduturism* atau wisata edukasi dimaksudkan sebagai suatu program dimana pengunjung dalam kegiatan wisata khususnya anak-anak memiliki tujuan utama mendapatkan

pengalaman belajar secara langsung yang terkait dengan tempat wisata yang dikunjungi (Srikalimah, Diana, & Ustadus, 2021).

Manfaat wisata edukasi antara lain sebagai berikut:

- a. Pengalaman lintas budaya menjadi sangat penting untuk semua bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebudayaan.
- b. Industri pariwisata harus menyadari bahwa siswa merupakan investasi jangka panjang yang harus diajarkan tentang bagaimana cara untuk melestarikan alam dan pariwisata di masa yang akan datang.
- c. Siswa dan mahasiswa yang belajar di luar negeri pada program pertukaran pelajar akan membantu meningkatkan industri pariwisata di seluruh Dunia.
- d. Wisatawan yang pernah berkunjung ke suatu wisata edukasi akan menyebarkan berita tentang pengalaman wisata positifnya kepada orang lain dan ada kemungkinan untuk datang kembali ke tempat wisata tersebut. Program wisata edukasi akan dilaksanakan dengan tujuan utamanya yaitu terlibat dalam pengalaman belajar secara langsung terkait dengan yang ada di lokasi wisata (Rodger, 1998)

Wisata edukasi yang disajikan dapat berupa ekowisata, wisata warisan, wisata pedesaan, wisata komunitas, dan pertukaran antar lembaga pendidikan. Sumber daya yang berlimpah dapat dikategorikan sebagai dimensi sejarah/budaya, ekowisata/wisata alam berbasis total, dan program belajar di luar negeri. Salah satu tema yang bisa digunakan dalam wisata edukasi adalah tema ekologi yaitu seperti memperhatikan habitat hewan, populasi dan migrasi hewan, serta mengukur pengaruh kesehatan masyarakat dan lain sebagainya.

Indonesia memiliki 4 jenis wisata edukasi, yaitu;

a. Wisata Edukasi *Science* atau Ilmu Pengetahuan

Wisata edukasi *Science* atau ilmu pengetahuan merupakan sebuah wisata yang berbasis pada pendidikan dan ilmu pengetahuan.

b. Wisata Edukasi *Sport* atau Olahraga

Wisata edukasi *sport* atau olahraga merupakan sebuah wisata yang dalam aktifitasnya lebih mengarah pada pendidikan olahraga atau pelatihan olahraga.

c. Wisata Edukasi *Culture* atau Kebudayaan

Wisata edukasi *culture* atau kebudayaan merupakan sebuah wisata yang mencakup dalam bidang seni, adat istiadat, dan lain sebagainya yang masih berhubungan dengan kebudayaan.

d. Wisata Edukasi Agrobisnis

Wisata edukasi agrobisnis merupakan sebuah wisata yang berbasis pada pendidikan agro atau pertanian dan peternakan yang merupakan bisnis dari suatu organisasi perusahaan atau individual.

Terdapat beberapa definisi terkait dengan wisata edukasi menurut Rodger (1998) yaitu suatu program yang pesertanya melakukan perjalanan ke lokasi wisata sebagai kelompok dengan tujuan utama terlibat dalam pengalaman belajar dan berinteraksi langsung dengan lokasi dan alam sekitarnya. Menurut Direktorat Jenderal Perlindungan Hutan dan Konservasi Alam (PHKA) *edutourism* merupakan *diversifikasi* daya tarik wisata dari wisata alam (ekowisata) yang bertujuan untuk memperluas dan memperbanyak produk wisata alam (Hariyanto, 2018). Sebuah obyek wisata perlu mengetahui keinginan dari wisatawan, salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan melakukan segmentasi kelompok-kelompok yang sejenis. Segmentasi diperlukan karena setiap wisatawan berbeda dan membawa pengalaman, motivasi, dan keinginan yang berbeda juga.

Ritchie (2003) membagi segmen pasar pariwisata edukasi kedalam tiga kelompok, yaitu:

a. Wisatawan Dewasa dan Lanjut Usia.

Wisatawan yang termasuk dalam kategori dewasa dan lanjut usia adalah wisatawan yang usianya lebih dari 50 tahun. Namun ada juga yang mengategorikan sebagai wisatawan yang memiliki usia lebih dari 60 tahun atau 65 tahun. Wisatawan tersebut mempunyai motivasi untuk melakukan pembelajaran seumur hidup.

b. Siswa Sekolah

Wisatawan yang masuk kedalam kategori siswa sekolah, meliputi taman kanak-kanak, sekolah dasar, sampai sekolah menengah yang berusia 5-18 tahun. Meskipun siswanya tidak dibatasi pada anak-anak, tetapi juga melibatkan orang dewasa.

c. Mahasiswa

Wisatawan pada kategori ini terdiri dari mahasiswa perguruan tinggi yang berusia antara 18 hingga 30 tahun. Segmen pasar ini mempunyai populasi yang berbeda baik dari aspek usia, sosial, budaya, pendidikan, maupun ekonomi (Wijayanti, 2019).

B. Pengembangan Wisata Edukasi

1. Konsep Pengembangan

Menurut Yoeti (1996) pengembangan wisata adalah pengembangan yang mencakup pengembangan produk baru, yaitu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memperbaiki produk yang sedang berjalan dan menambah jenis produk tersebut agar bisa dijual, karena produk yang dihasilkan atau dipasarkan hendaknya harus dihasilkan berdasarkan analisis pasar dan riset.

Pengembangan wisata pada suatu daerah dengan tujuan wisata baik itu secara lokal, regional, atau ruang lingkup nasional pada suatu negara sangat erat kaitannya dengan peningkatan perekonomian daerah atau negara tersebut. Pengembangan wisata, pemerintah dan masyarakat dapat melakukan kegiatan seperti pembangunan, pemeliharaan dan pelestarian

alam, sarana dan prasarana maupun fasilitas layanan. Kegiatan pengembangan wisata dilakukan oleh masyarakat dan wilayah yang memiliki peran untuk memajukan kesejahteraan masyarakat serta melestarikan lingkungan yang ada, kemudian meningkatkan pendapatan masyarakat. Pengembangan wisata suatu daerah tujuan wisata akan diperhitungkan berdasarkan keuntungan dan manfaatnya bagi masyarakat sekitar. Pengembangan pariwisata harus sesuai dengan perencanaan yang matang sehingga dapat memberikan manfaat baik bagi masyarakat, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya (Yoeti, 2008).

Pengembangan wisata perlu ditingkatkan lagi dengan melakukan langkah-langkah yang lebih terarah dan terpadu terutama pada pendidikan tenaga kerja dan perencanaan pengembangan fisik, kedua hal tersebut seharusnya saling terkait sehingga dalam pengembangannya dapat menjadi realistis dan proporsional. Setiap segmen pasar pendidikan mempunyai perbedaan masing-masing, namun demikian terdapat tiga prinsip utama yang harus diperhatikan oleh pengelola destinasi wisata edukasi, yakni; memahami kebutuhan para siswa, memahami kurikulum yang diterapkan di sekolah, dan memahami sistem pengelolaan yang ada di sekolah, terutama dalam membuat keputusan untuk melakukan wisata studi (Wijayanti, 2019).

Menurut Sujali (1989) mengemukakan bahwa untuk mendapatkan hasil pembangunan wisata yang maksimal harus ada tiga komponen yang harus dipersiapkan, yaitu:

- a. Tersedianya obyek wisata yang dapat dinikmati atau atraksi yang dapat dilihat oleh pengunjung.
- b. Tersedianya sarana transportasi dan komunikasi.
- c. Komponen penunjang berupa akomodasi dan sarana infrastruktur.

Strategi yang dapat digunakan untuk pengembangan wisata salah satunya adalah dengan menggunakan metode pendekatan analisis SWOT. Analisis SWOT bertujuan untuk menciptakan atau merumuskan strategi pengembangan wisata. Analisis SWOT dilakukan dengan membandingkan

antara faktor internal yaitu kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weaknesses*) dengan faktor eksternal yaitu peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*).

2. Hubungan Aspek Potensi terhadap Pengembangan Wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur di Kabupaten Cilacap

Menurut Mariotti, pengertian potensi wisata adalah segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata, dan merupakan daya tarik sehingga wisatawan berminat untuk datang mengunjungi tempat tersebut (Yoeti, 2002). Jadi yang dimaksud dengan potensi wisata adalah segala sesuatu yang bisa dikembangkan menjadi daya tarik wisata. Potensi wisata dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu: potensi alam, potensi kebudayaan dan potensi manusia.

a. Potensi Alam

Potensi alam adalah suatu keadaan atau kondisi jenis tumbuhan atau hewan pada suatu daerah, misalnya pantai, hutan dan sebagainya. Keistimewaan dan kelebihan yang dimiliki oleh alam jika dikembangkan dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitarnya maka akan menarik wisatawan untuk datang ke tempat wisata tersebut.

b. Potensi Kebudayaan

Potensi kebudayaan merupakan semua hasil cipta, rasa dan karsa manusia baik yang berupa kesenian, adat istiadat, kerajinan tangan, peninggalan bersejarah nenek moyang berupa *monument*, bangunan, dan lain sebagainya.

c. Potensi Manusia

Potensi manusia juga dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Potensi yang ditampilkan dapat berupa tarian atau pertunjukan dan pementasan seni budaya suatu daerah. Potensi manusia juga dapat dijadikan sebagai sumber daya yang berguna sehingga akan dimanfaatkan atau diturutsertakan dalam pengelolaan pariwisata.

Ada 4 faktor yang harus diperhatikan dalam upaya pengembangan pariwisata berdasarkan teori menurut Yoeti. Penawaran faktor-faktor yang mempengaruhi pariwisata tersebut antara lain sebagai berikut: (Yoeti, 1996).

a. Aspek Atraksi terhadap Potensi Pengembangan Wisata Edukasi

Salah satu yang menjadi daya tarik dari sebuah destinasi wisata adalah atraksi wisata, baik yang berupa pertunjukan kesenian, rekreasi, maupun penyajian suatu paket kebudayaan lokal khas yang dilestarikan. Pengembangan daya tarik wisata yang merupakan penggerak utama sektor kepariwisataan ini membutuhkan kerjasama yang terdiri dari masyarakat dan pemerintah, baik kerjasama langsung dari kalangan usaha maupun dari pihak swasta. Sesuai dengan tugasnya, pemerintah merupakan fasilitator yang memiliki peran dan fungsi penting dalam membuat dan merumuskan seluruh kebijakan terkait pengembangan destinasi wisata. Atraksi wisata merupakan sesuatu yang menjadi daya tarik tersendiri bagi orang yang mengunjungi suatu tempat wisata tertentu.

Wisata edukasi merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang didalamnya bersifat non formal, atau tidak kaku seperti pada saat belajar di dalam kelas. Obyek dari wisata edukasi juga tidak harus sesuatu yang ditampilkan secara formal, tetapi apa saja yang sekiranya bisa memberikan edukasi kepada pengunjung seperti gua, danau, candi, *monument*, gunung, mainan, maupun budaya lokal yang dapat dijadikan sebagai destinasi wisata. Selain itu obyek wisata dapat dilihat atau disaksikan tanpa membayar sedangkan atraksi wisata untuk menyaksikannya harus dipersiapkan terlebih dahulu. Tujuan utama dari wisata edukasi ini adalah memberikan pengetahuan bagi wisatawan khususnya para pelajar serta memberikan kepuasan yang maksimal kepada pengunjung.

Modal atraksi yang menarik kedatangan wisatawan ada tiga yaitu;

- 1) *Natural resources* (alami) seperti: *flora, fauna*, gunung, danau, pantai, bukit, pemandangan alam, hutan, *mangrove*, serta binatang-binatang khas pesisir.
- 2) Atraksi kesenian budaya meliputi: arsitektur rumah tradisional di desa, situs arkeologi, benda-benda seni dan kerajinan, festival budaya.
- 3) Atraksi buatan seperti: acara olahraga, pameran, konferensi, festival musik.

b. Aspek Amenitas terhadap Potensi Pengembangan Wisata Edukasi

Amenitas merupakan fasilitas yang memiliki tujuan wisata, meliputi akomodasi, transportasi, usaha pengelolaan makanan, rekreasi, usaha dan sebagainya. Selain daya tarik wisata, wisatawan yang melakukan kegiatan wisata juga membutuhkan fasilitas yang dapat menunjang perjalanan serta memberikan berbagai kemudahan bagi wisatawan dalam rangka meningkatkan kepuasan dalam berrekreasi.

Menurut James J. Spillane (2000) mengungkapkan bahwa fasilitas fisik merupakan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh pengelola obyek wisata untuk memberikan kesempatan dan pelayanan kepada wisatawan untuk menikmatinya. Adanya sarana dan prasarana yang mendukung maka akan mendorong wisatawan untuk berkunjung dengan jangka waktu yang relatif lebih lama. Sarana prasarana dan pelayanan akan memudahkan wisatawan berkunjung ke obyek wisata yang diinginkan serta memudahkan pergerakan dilokasi wisata.

c. Aspek Aksesibilitas terhadap Potensi Pengembangan Wisata Edukasi

Aksesibilitas merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempermudah dalam pengembangan suatu pariwisata, karena mencakup pengembangan lintas sektoral. Tanpa terhubung dengan

jaringan transportasi maka tidak mungkin suatu obyek wisata akan dikunjungi oleh wisatawan. Obyek wisata merupakan akhir perjalanan wisata dan harus memenuhi syarat aksesibilitas, artinya bahwa obyek wisata harus mudah dijangkau dan mudah ditemukan (Suwanto, 2004). Aksesibilitas merupakan faktor utama dalam pertumbuhan sektor pariwisata karena dapat memberikan kemudahan kepada wisatawan yang ingin berkunjung ke tempat-tempat yang menarik di seluruh dunia.

d. Aspek *Ancillary* / Layanan terhadap Pengembangan Wisata Edukasi

Adanya Lembaga kepariwisataan, membuat wisatawan akan semakin sering untuk mengunjungi dan mencari Daerah Tujuan Wisata (DTW) karena merasakan keamanan, (*protection of tourism*) dan terlindungi (Yoeti, 1996). Peran lembaga kepariwisataan sangat penting untuk memajukan destinasi wisata yang ada karena pada dasarnya suatu destinasi wisata tidak akan berkembang tanpa adanya campur tangan dari pemerintah atau lembaga terkait. Pemerintah atau lembaga terkait juga dapat mengawasi dan mempromosikan wisatanya yang mana hal tersebut dapat memberikan keuntungan baik untuk destinasi wisata yang bersangkutan maupun kemajuan daerah disekitar destinasi wisata tersebut.

Ancillary service lebih mengarah kepada ketersediaan sarana dan prasarana umum yang digunakan oleh wisatawan yang juga mendukung atas terselenggaranya suatu kegiatan wisata seperti adanya Bank, ATM (*automatic teller machine*), telekomunikasi, rumah sakit, dan lain sebagainya. Sugiono juga menjelaskan bahwa *Ancillary Service* mencakup keberadaan berbagai organisasi dalam memfasilitasi dan mendorong pengembangan wisata serta dalam memasarkan kepariwisataan pada destinasi yang bersangkutan (Sunaryo, 2013).

C. Analisis SWOT (*Strenght, Weaknesses, Opportunity, Treath*)

1. Pengertian Analisis SWOT (*Strenght, Weaknesses, Opportunity, Treath*)

Analisis SWOT adalah identifikasi dari berbagai faktor secara sistematis yang dapat digunakan untuk merumuskan strategi perusahaan. Perumusan strategi didasarkan pada lingkungan internal yang terdiri dari kekuatan dan kelemahan sedangkan lingkungan eksternal terdiri dari peluang dan ancaman. Analisis SWOT merupakan identifikasi ilmiah dari berbagai faktor yang secara sistematis dapat digunakan untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini pada dasarnya dapat memaksimalkan *strengths* (kekuatan), *opportunities* (peluang), namun secara bersamaan juga dapat meminimalkan *weaknesses* (kelemahan), dan *treath* (ancaman) (Rangkuti, 1997). Analisis SWOT merupakan suatu metode analisis perencanaan strategi yang digunakan untuk menampilkan dan mengevaluasi lingkungan perusahaan baik dari lingkungan internal maupun lingkungan eksternal.

2. Penjelasan *Strenght, Weaknesses, Opportunity, Treath*

a. *Strenght* (Kekuatan)

Strenght merupakan suatu kondisi yang menjadi kekuatan dalam suatu lembaga atau organisasi. Bagi suatu lembaga, memiliki kekuatan merupakan awal yang baik atau tonggak menuju lembaga yang memiliki kualitas yang lebih tinggi. Adanya kekuatan membuat suatu lembaga mengetahui bagaimana cara yang lebih cepat dan efisien dalam merumuskan rencana global. Setelah mengetahui aspek-aspek yang menjadi kekuatan dari sebuah lembaga atau organisasi, maka tugas selanjutnya adalah mencari atau membuat suatu cara untuk mempertahankan dan memperkuat kelebihan yang menjadi kekuatan lembaga atau organisasi yang bersangkutan.

b. *Weaknesses* (Kelemahan)

Weaknesses merupakan suatu kondisi atau segala sesuatu yang menjadi kelemahan atau kekurangan yang ada dalam suatu lembaga atau organisasi. Pada dasarnya, sebuah kelemahan merupakan suatu hal yang wajar ada dalam sebuah lembaga atau organisasi. Namun yang paling penting adalah bagaimana cara lembaga dapat menciptakan sebuah kebijakan sehingga dapat meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ada atau bahkan dapat menghilangkan kelemahan tersebut.

c. *Opportunities* (Peluang)

Opportunities merupakan suatu kondisi atau situasi lingkungan diluar lembaga atau organisasi yang sifatnya menguntungkan atau bahkan dapat dijadikan senjata untuk memajukan sebuah organisasi/perusahaan. Dengan melihat peluang, maka suatu lembaga diharapkan dapat memaksimalkan dan memanfaatkannya menjadi potensi yang dapat mengantarkan pada tujuan utama.

d. *Threats* (Ancaman)

Threats merupakan kebalikan dari peluang atau *opportunities*. Ancaman merupakan kondisi eksternal yang menghambat kelancaran berjalannya sebuah lembaga atau perusahaan. Apabila ancaman tidak segera diatasi maka dapat mengakibatkan dampak yang berkepanjangan sehingga akan menjadi sebuah penghalang atau penghambat tercapainya tujuan visi dan misi dari sebuah lembaga atau perusahaan (Fatimah, 2016).

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari tahu perbandingan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Penelitian terdahulu mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasan baik yang sudah terpublikasikan maupun yang belum terpublikasikan. Berikut

beberapa penelitian terdahulu yang masih terkait dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Halida (2019) skripsi yang berjudul “Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Pengunjung Obyek Wisata Kebun Teh Kaligua Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes”. Penelitian ini bertujuan untuk mengemukakan strategi apa saja yang bisa digunakan untuk menciptakan kepuasan pengunjung secara berkelanjutan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT. Penelitian ini dilakukan di Desa Pandansari Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes. Obyek wisata ini memerlukan strategi usaha yang baik guna menghadapi persaingan bisnis yang semakin kompleks dan kompetitif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara yang kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Hasil penelitian dari metodologi matriks factor internal 3,5 dan nilai matriks dari faktor eksternal 3,45. Obyek wisata Kebun The Kaligua berada di kuadran dua yaitu suatu kuadran yang menghadapi berbagai ancaman, perusahaan ini masih memiliki kekuatan dari segi internal. Strategi yang harus diterapkan adalah dengan menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang jangka panjang yaitu dengan cara strategi diversifikasi produk/pasar.

Wahyuni (2019) skripsi yang berjudul “Analisis *Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats* (SWOT) dalam Menentukan Strategi Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Tulungagung” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis SWOT dalam penentuan strategi pengembangan yang cocok untuk pariwisata di Kabupaten Tulungagung. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Kuesioner, wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap pihak terkait. Penelitian ini menggunakan teknik analisis SWOT yang didalamnya berisi kolaborasi antara faktor internal dan eksternal. Teknik analisis datanya menggunakan konsep

dari Fredd, R. David yaitu melalui tiga tahap perumusan strategi yaitu tahap pemasukan, tahap pencocokan, dan tahap pengambilan keputusan. Pada tahap pemasukan penganalisisan menggunakan matriks IFE, dan matriks EFE. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pencocokan dianalisis menggunakan matriks IE, *Matriks Grand Strategy*, dan matrik SWOT. Dan pada tahap terakhir pengambilan keputusan menggunakan matrik QSPM. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap pemasukan nilai hasil dari matrik IFE sebesar 3,244 dan matrik EFE sebesar 3,371. Selanjutnya pada tahap pencocokan diketahui posisi pariwisata Kabupaten Tulungagung berada pada sel 1, masuk pada strategi pertumbuhan. Strategi yang cocok adalah strategi intensif atau integrasi bisa menjadi paling tepat bagi divisi-divisi ini. Selanjutnya pada matrik Grand Strategy posisi pariwisata Kabupaten Tulungagung berada pada kuadran 1 dan strategi yang cocok adalah strategi penetrasi pasar, dan pengembangan pasar. Dan strategi yang dihasilkan adalah strategi SO yang dirumuskan pada matrik SWOT. Pada tahap terakhir, tahap pengambilan keputusan, dari hasil matrik QSPM diperoleh alternatif strategi pengembangan pasar (*market development*). Dengan Total Nilai Daya Tarik (TAS) sebesar 6,103.

Mayasari (2020) skripsi yang berjudul “Analisis Pengembangan *The Forest Island* Sebagai Destinasi Wisata Syariah di Banyumas”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi wisata dengan menganalisis pengembangan wisata syariah *The Forest Island* di Banyumas. Jenis penelitian ini adalah penulisan lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknis analisa data adalah analisa kualitatif. Kegiatan ini meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kemudian dianalisis menggunakan matriks analisis SWOT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *The Forest Island* memiliki potensi sebagai satu-satunya wisata syariah di Kabupaten Banyumas berdasarkan penilaian 4 aspek (atraksi, amenitas, aksesibilitas dan *ancillary*). Masih ada beberapa yang perlu diperbaiki yaitu meliputi belum adanya jaminan kehalalan produk makanan, belum ada rancangan undang-undang tentang wisata syariah, belum

terjalin kerjasama antara pemerintah dan pengelola secara optimal. Wisata ini berpeluang menjadi wisata syariah yang paling diminati di Kabupaten Banyumas dikarenakan belum adanya wisata syariah di Kabupaten Banyumas. Ancaman yang harus dihindari yaitu kehadiran tempat wisata lain di sekitar *The Forest Island* serta menyampaikan isu negatif yang berkembang di masyarakat dan kondisi alam yang tidak dapat diprediksi.

Delita *et al* (2017) jurnal yang berjudul “Analisis SWOT Untuk Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pemandian Mual Mata Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten Simalungun”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pengembangan obyek wisata alam Pemandian Mual Mata yang terletak di Desa Bandar Meriah, Kecamatan Pematang Bandar, Kabupaten Simalungun. Rumusan strategi untuk pengembangan yaitu dengan cara meminimalisis kelemahan dan ancaman, memaksimalkan pendayagunaan peluang dan kekuatan. Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui studi kepustakaan, observasi serta wawancara dengan stakeholder seperti Dinas Pariwisata, Bappeda, Camat, Kepala Desa, tokoh masyarakat, dan pengunjung. Data dianalisis secara deskriptif kemudian untuk menentukan strategi pengembangan obyek Wisata Pemandian Mual Mata dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan strategi pengembangan obyek wisata Pemandian Mual Mata antara lain dengan membangun sarana dan prasarana seperti akses jalan, alat angkut, dan sarana akomodasi, membuat atraksi wisata dan promosi obyek wisata, mengembangkan produk wisata, serta melibatkan masyarakat dalam pengelolaan wisata.

Fitriana (2018) jurnal yang berjudul “Strategi Pengembangan Taman Wisata Kum Kum Sebagai Wisata Edukasi di Kota Palangkaraya”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor internal dan faktor eksternal yang mendukung dan menghambat dalam pengembangan wisata Kum Kum. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan alat analisis SWOT. Data dikumpulkan melalui studi

kepastakaan, observasi serta wawancara dengan Dinas Pariwisata, Bappeda, Camat, Lurah, tokoh masyarakat, masyarakat dan pengunjung. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan strategi pengembangan taman wisata Kum Kum antara lain membangun sarana prasarana seperti alat angkut dan sarana akomodasi, membuat atraksi wisata dan promosi obyek wisata, mengembangkan produk wisata, serta melibatkan pemerintah dan swasta dalam pengelolaan wisata.

Tabel 2.
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun/Judul	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Faraz Sukma Halida (2019) Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Pengunjung Obyek Wisata Kebun Teh Kaligua Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes	Untuk mengemukakan bagaimana strategi yang digunakan untuk membentuk kepuasan pengunjung yang berkelanjutan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT	Deskriptif Kualitatif	Obyek wisata The Kaligua berada di kuadran dua yaitu suatu kuadran yang menghadapi berbagai ancaman, perusahaan ini masih memiliki kekuatan dari segi internal. Strategi yang harus diterapkan adalah menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang jangka panjang dengan cara strategi

No	Nama Peneliti/Tahun/ Judul	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				diversifikasi produk/pasar
2	Nova Alin Dwi Wahyuni (2019) <i>Analisis Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats (SWOT)</i> Dalam Menentukan Strategi Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Tulungagung	Untuk mengetahui bagaimana analisis SWOT dalam penentuan strategi pengembangan yang cocok untuk pariwisata di Kabupaten Tulungagung	Deskriptif Kuantitatif dan dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT	Hasil penelitian menunjukkan pada tahap pemasukan nilai hasil dari matrik IFE sebesar 3,244 dan matrik EFE sebesar 3,371.
3	Shintia Mayasari (2020) <i>Analisis Pengembangan The Forest Island Sebagai Destinasi Wisata Syariah di Banyumas</i>	Untuk mengetahui kondisi wisata dengan menganalisis pengembangan wisata syariah <i>The Forest Island</i> di Banyumas	Deskriptif Kualitatif dan dianalisis menggunakan analisis SWOT	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>The Forest Island</i> memiliki potensi sebagai satu-satunya wisata syariah di Kabupaten Banyumas berdasarkan penilaian 4 aspek (atraksi, amenitas,

No	Nama Peneliti/Tahun/Judul	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				aksesibilitas dan ancillary).
4	Fitra Delita (2017) Analisis SWOT Untuk Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pemandian Kual Mata Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten Simalungun.	Untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pengembangan obyek wisata alam Pemandian Kual Mata yang terletak di Desa Bandar Meriah, Kecamatan Pematang Bandar, Kabupaten Simalungun.	Deskriptif Kualitatif dan dianalisis menggunakan analisis SWOT	Hasil penelitian dapat disimpulkan strategi pengembangan obyek wisata Pemandian Kual Mata antara lain dengan membangun sarana dan prasarana seperti akses jalan, alat angkut, dan sarana akomodasi, membuat atraksi wisata dan promosi obyek wisata, mengembangkan produk wisata, serta melibatkan masyarakat dalam pengelolaan wisata.
5	Evi Fitriana (2018) Strategi Pengembangan	Untuk menganalisis faktor internal	Deskriptif Kualitatif dan	hasil penelitian dapat disimpulkan strategi

No	Nama Peneliti/Tahun/ Judul	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Taman Wisata Kum Kum Sebagai Wisata Edukasi di Kota Palangkaraya	dan faktor eksternal yang mendukung dan menghambat dalam pengembangan wisata Kum Kum	dianalisis menggunakan analisis SWOT	pengembangan taman wisata Kum Kum antara lain membangun sarana prasarana seperti alat angkut dan sarana akomodasi, membuat atraksi wisata dan promosi obyek wisata, mengembangkan produk wisata, serta melibatkan pemerintah dan swasta dalam pengelolaan wisata.

Dari lima penelitian di atas, tidak ditemukan penelitian yang sama dengan penelitian ini baik lokasi penelitian maupun obyek penelitian. Selain itu, selama proses observasi sampai saat ini, penulis belum menemukan judul penelitian atau karya tulis yang secara spesifik membahas tentang “Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Sebagai Sentra Wisata Edukasi di Kabupaten Cilacap Menggunakan Pendekatan Analisis SWOT”.

E. Landasan Teologis

Dalam perspektif ekonomi islam, wisata adalah suatu perjalanan untuk menikmati keindahan ciptaan Allah SWT. Manusia menikmati keindahan alam sebagai pendorong jiwa untuk menguatkan keimanan terhadap ke Esaan Allah dan memotivasi untuk menunaikan kewajiban hidup, karena dengan *refreshing* jiwa sangat diperlukan untuk menciptakan semangat memulai aktivitas baru. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Ankabut ayat 20.

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ۝

“Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”.

Upaya dinamis yang dilakukan oleh masyarakat sekitar dalam mengembangkan dan menjalankan wisata sejalan dengan nilai-nilai islam yang mendorong masyarakat untuk terus berusaha demi mendapatkan kehidupan yang lebih baik lagi dan diharapkan dapat memberikan daya saing terhadap tujuan wisata lain. Setiap aktivitas ekonomi harus berlandaskan pada sumber-sumber hukum ekonomi islam dan tidak boleh bertentangan dengan prinsip-prinsip ekonomi islam dalam berijtihad atas suatu fenomena ekonomi. Dalam memanfaatkan potensi alam untuk ekonomi harus sesuai dengan hukum ekonomi islam dimana dalam Al-Qurán surat Al-A’raf: 56.

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ حَوْفًا وَقَطْمَعًا ۗ إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.”

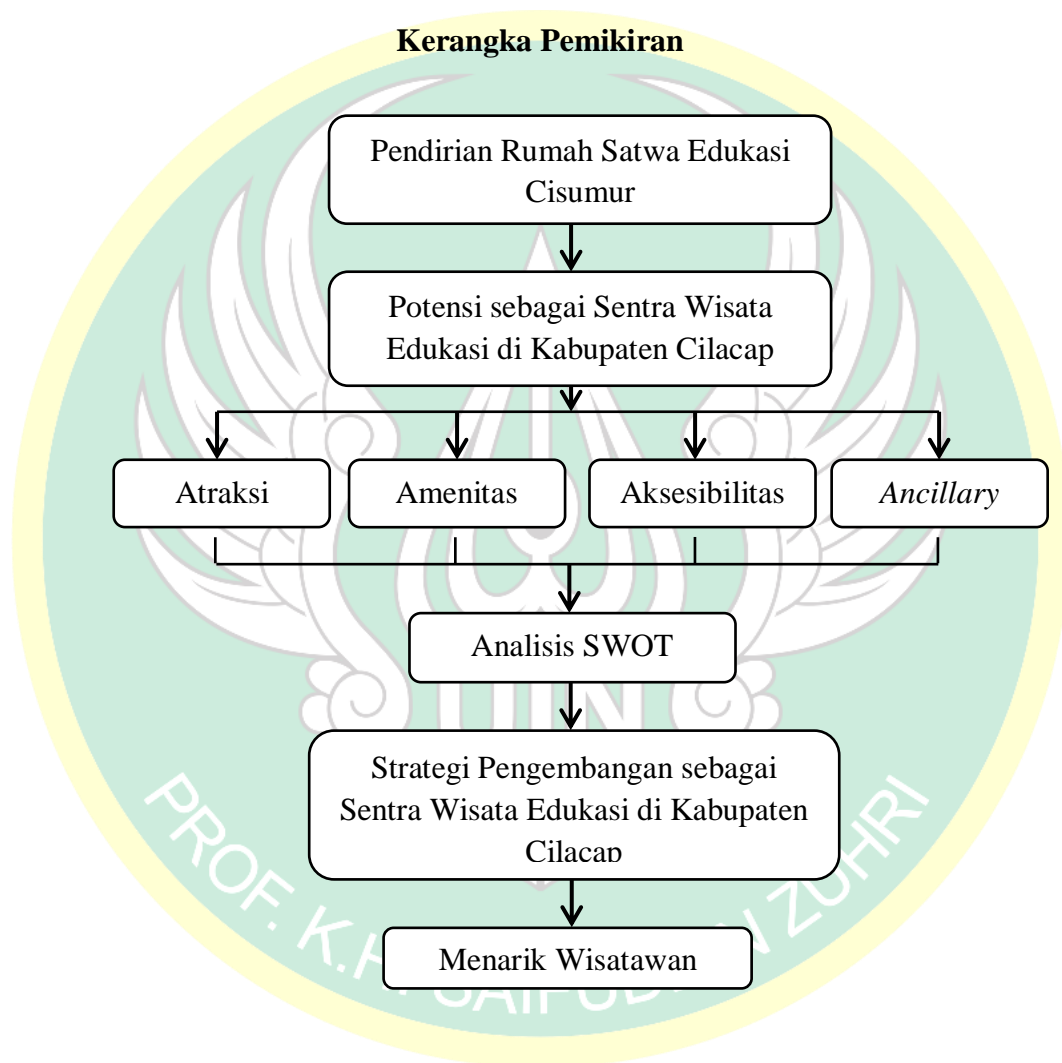
Ayat tersebut menerangkan bahwa manusia diciptakan oleh Allah SWT untuk beribadah dan mentaati perintah Allah SWT serta menjauhi larangan-larangan Allah SWT. Salah satu perintah Allah kepada manusia yaitu agar manusia sebagai khalifah dimuka bumi harus selalu menjaga, mengelola, memelihara, melestarikan, dan memanfaatkan kekayaan alam yang telah diciptakan Allah SWT dengan sebaik-baiknya untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia tanpa harus merusak alam yang ada disekitar. Salah satu yang bisa dilakukan untuk menjaga ciptaan Allah adalah dengan menerapkan gerakan BISA (bersih, indah, sehat, aman). Keberadaan wisata halal merupakan suatu keniscayaan ditengah dinamika perkembangan pada sektor pariwisata. Terminologi pariwisata dalam konteks Islam diperbolehkan sepanjang tidak keluar dari aturan yang sudah ditetapkan oleh Allah SWT. Pijakan yang kokoh terhadap Al-Quran dan Hadits akan membawa dampak yang besar dan signifikan bagi pertumbuhan dan perkembangan wisata halal dunia khususnya yang ada di Indonesia. Hal Ini tidak bisa dipungkiri bahwa islam memiliki konsep-konsep yang mengedepankan *Brotherhood and socioeconomic justice* (Fatkurrahman, 2018).

Analisis SWOT dalam perspektif islam, pertama kali yang dibicarakan tentang kekuatan dalam umat islam yaitu keimanan. Keimanan adalah modal utama yang sangat besar dan tidak semua orang bisa mendapatkan hidayah ini. Ada juga kekuatan lain seperti kesehatan, kemampuan untuk berpikir, dan lain sebagainya. Sementara kelemahannya seperti belum memiliki cukup ilmu, sebab dalam islam sebuah ilmu harus mendahului amal sementara tantangan dalam kehidupan antara lain masalah pola kehidupan yang sudah sangat dipenuhi dengan pola pikir materialistis dan sangat mengagungkan kesenangan dunia.

F. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat, sehingga muncul suatu kerangka pemikiran yang tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami susunan penulisan dan tujuan penulis. Berikut bagan kerangka pemikiran penelitian ini.

Bagan 1.



Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dijelaskan bahwa untuk menunjang pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur di Dusun Wanadadi Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Wisata edukasi yang awalnya hanya sekedar *hobby* dari pengelola wisata akhirnya bisa menarik antusias warga masyarakat yang ingin mengenal lebih dekat tentang dunia satwa. Kemudian hal ini dimanfaatkan oleh pengelola untuk mendirikan sebuah wisata dengan konsep edukasi yang diberi nama Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Wisata ini juga dimanfaatkan oleh pengunjung terutama dari kalangan pelajar untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di luar ruangan.

Rumah Satwa Edukasi Cisumur didirikan untuk bisa memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya edukasi terkait satwa. Pengunjung dapat membedakan jenis-jenis satwa, cara melindungi diri dari satwa yang berbahaya dan lain sebagainya. Selain itu, pengunjung yang datang juga diajarkan bagaimana cara perawatan dan penangkaran satwa yang baik dan benar bahkan pengunjung diberikan kesempatan untuk turun langsung dilapangan. Salah satu kunci suatu obyek wisata supaya banyak didatangi pengunjung adalah obyek wisata harus memiliki atraksi atau daya tarik tertentu. Melalui potensi yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur bisa membuat suatu kegiatan-kegiatan rutin yang dapat diikuti oleh wisatawan yang datang seperti atraksi wisata

Penelitian ini juga mengkaji pengembangan wisata dari segi atraksi, aksesibilitas, amenitas dan *ancillary*. Sehingga nantinya bisa menghasilkan perencanaan strategi alternatif yang sesuai dengan pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT dengan tujuan untuk memaksimalkan kekuatan dan peluang namun dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman. setelah melakukan analisis SWOT kemudian merencanakan strategi pengembangan yang sesuai untuk mengembangkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Sebagai Sentra Wisata Edukasi di Kabupaten Cilacap yang diharapkan nantinya bisa menarik banyak wisatawan baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian kualitatif, yakni penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan-hitungan dan bertujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiarto, 2015). Pendekatan kualitatif serung disebut juga dengan istilah konstruktivistik, naturalistic, interpretative, atau perspektif postmodern (Purhantara, 2010). Adapun dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu menggunakan penelitian studi kasus (*case study*) yaitu penelitian yang mempelajari secara mendalam terhadap suatu individu, kelompok, institusi atau masyarakat mengenai latar belakang, keadaan atau kondisi, faktor-faktor atau interaksi-interaksi sosial yang terjadi didalamnya.

Penggunaan pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam suatu permasalahan yang berkaitan dengan penelitian. Dalam hal ini, penulis akan mengumpulkan data dan melakukan studi mendalam terhadap obyek yang diteliti untuk mendapatkan gambaran yang lengkap dan terorganisasikan mengenai obyek penelitian, yaitu Rumah Satwa Edukasi Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada obyek wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur di Dusun Wanadadi Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Januari 2022 sampai bulan Mei 2022.

C. Sumber Data

Sumber data merupakan asal-usul data diperoleh, dalam penelitian ini sumber data yang diperoleh melalui data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya atau sumber pertamanya. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dengan teknik wawancara kepada informan atau sumbernya secara langsung. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya (Sugiyono, 2020). Adapun yang menjadi data primer dalam penelitian ini antara lain: (a) Catatan hasil wawancara, (b) Hasil observasi lapangan, (c) Data-data mengenai informan. Data yang diperlukan seperti, profil destinasi, profil kelembagaan/manajemen, kebijakan pemerintah setempat, potensi obyek wisata dan Desa Cisumur, identifikasi faktor internal dan eksternal, faktor internal meliputi kekuatan dan kelemahan sedangkan faktor eksternal meliputi peluang dan ancaman. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yaitu:

- a. Pemerintah Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.
- b. Pengelola obyek wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur.
- c. Masyarakat lokal yang terkait langsung dengan ekonomi masyarakat dan kondisi sosial.
- d. Wisatawan sebagai masyarakat yang menikmati destinasi wisata pada Rumah Satwa Edukasi Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari data pertama, dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen (Suryabrata, 1987). Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui media perantara seperti

buku catatan, dokumentasi, jurnal, buku-buku, artikel, bukti yang telah ada atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum lewat media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Youtube* dan lain-lain. Peneliti menggunakan data sekunder untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan para informan. Dalam penelitian ini data sekunder yang digunakan diambil dari beberapa sumber antara lain:

- a. Pengelola wisata terkait buku catatan, dokumentasi, arsip baik yang tidak di publikasikan maupun yang dipublikasikan melalui media sosial seperti *Facebook*, *instagram*, *Youtube*, dan lain sebagainya.
- b. Badan Pusat Statistik terkait data jumlah wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara yang ada di Indonesia.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu meliputi:

1. Wawancara

Menurut Esteberg, wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Lusiana, 2015). Wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan peneliti. Wawancara mendalam yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara mendalam terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara untuk mengarahkan arah wawancara serta menggunakan *recorder*, kamera, dan menulis hasil wawancara yang dilakukan (Sugiyono, 2020).

Di dalam penelitian ini peneliti membuat pedoman wawancara, namun secara teknik peneliti menggunakan metode wawancara yang mendalam secara tidak terstruktur yang mana peneliti memiliki sifat wawancara bebas dan menanyakan garis besar masalah-masalah yang

ingin ditanyakan. Proses wawancara dilakukan terhadap beberapa informan antara lain:

- a. Pemerintah Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.
- b. Pengelola obyek wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur.
- c. Masyarakat lokal yang terkait langsung dengan ekonomi masyarakat dan kondisi sosial.
- d. Wisatawan sebagai masyarakat yang menikmati destinasi wisata pada Rumah Satwa Edukasi Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

Berdasarkan daftar informan di atas, peneliti melakukan wawancara kepada Pemerintah Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap guna memperoleh informasi tentang bagaimana kebijakan pemerintah setempat terkait adanya obyek wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur serta potensi apa saja yang dimiliki Desa Cisumur. Peneliti juga melakukan wawancara kepada pengelola obyek wisata guna memperoleh informasi dan data-data terkait wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Selain kepada pengelola wisata, peneliti juga melakukan wawancara kepada masyarakat lokal yang mana wisata ini sedikit banyak telah membantu perekonomian masyarakat sekitar seperti menjadikan masyarakat sekitar sebagai karyawan, membuka warung, bengkel, dan menyediakan alat transportasi umum. Wawancara terakhir dilakukan kepada pengunjung atau wisatawan untuk mengetahui alasan wisatawan memilih Rumah Satwa Edukasi sebagai tujuan wisata dan tingkat kepuasan wisatawan terhadap destinasi wisata.

2. Observasi

Istilah observasi berasal dari bahasa latin yang berarti melihat dan memperhatikan. Secara luas, observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan fenomena secara akurat, mencatat fenomena yang muncul dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut (Ni'matuzzahro & Susanti, 2018).

Secara garis besar terdapat dua rumusan tentang pengertian observasi, yaitu pengertian secara sempit dan pengertian secara luas. Dalam pengertian sempit, observasi berarti pengamatan secara langsung terhadap gejala yang diteliti. Dalam arti luas, observasi meliputi pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti (Raharja & Gudnanto, 2013). Dalam penelitian ini penulis mengunjungi Rumah Satwa Edukasi Cisumur guna memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan terkait dengan kondisi wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur, strategi yang sudah dilakukan serta potensi apa saja yang masih bisa di kembangkan untuk pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Melalui observasi ini peneliti dapat mengoptimalkan kemampuan meneliti dalam melakukan penelitiannya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata *document* yang berarti barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan teknik dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku, majalah, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Abidin, Wuryanti, & Ujianto, 2010).

Dokumentasi memiliki arti yang sangat penting dalam penelitian kualitatif karena dapat memberikan gambaran mengenai peristiwa atau kejadian yang terdapat pada subyek dan obyek penelitian pada saat tertentu. Dengan didukung dokumentasi penulis dapat memperoleh data dengan jalan mengadakan pencatatan terhadap dokumen-dokumen yang ada dilokasi penelitian seperti profil Rumah Satwa Edukasi Cisumur, data harian jumlah pengunjung Rumah Satwa Edukasi Cisumur, buku, jurnal, skripsi, internet dan akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto dan juga dokumentasi lainnya.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain. Menurut Miles dan Huberman, aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2014). Oleh karena itu, aktivitas dalam analisis data meliputi tiga proses yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu proses memilah, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabsahan, dan transformasi data mentah atau data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis yang diperoleh di lapangan. Reduksi data tidak hanya dilaksanakan ketika penelitian terhadap satu obyek telah selesai dilaksanakan, tetapi berlangsung secara terus menerus selama penelitian (Wiranoto, 2018). Data yang direduksi dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara kepada Pemerintah Desa Cisumur, pengelola obyek wisata, masyarakat lokal dan pengunjung atau wisatawan yang berkaitan dengan penelitian ini. Data-data hasil wawancara kemudian disajikan dalam bentuk teks naratif agar lebih mudah dalam penyusunan data berikutnya.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman, yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan adanya penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami

apa yang terjadi, dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (Umrati & Hengki, 2020).

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan, karena kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan mungkin akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang kuat (valid dan konsisten) saat peneliti kembali ke lapangan saat pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel dan dapat digunakan (Mardawani, 2015). Alat analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Selain itu peneliti juga melakukan pengecekan dengan menggunakan triangulasi.

F. Teknik Analisis SWOT

Adapun teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis SWOT dengan pendekatan kualitatif, yang terdiri dari *strenghts*, *weakness*, *opportunities* dan *threaths*. Analisis SWOT bertujuan untuk memaksimalkan kekuatan (*strenghts*) dan peluang (*opportunities*) namun dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threaths*). Analisis SWOT adalah suatu identifikasi faktor strategis secara sistematis untuk merumuskan strategi. Strategi adalah alat yang sangat penting untuk mencapai tujuan (Rangkuti, 2001).

Alat yang digunakan untuk menyusun faktor-faktor strategis adalah matriks SWOT. Matriks ini bisa menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi oleh perusahaan atau unit bisnis tertentu dan dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan kekuatan yang dimiliki oleh suatu perusahaan serta kelemahan yaitu keterbatasan atau kekurangan dalam hal keterampilan dan kemampuan yang menjadi penghalang.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan peluang secara sederhana yaitu berbagai situasi lingkungan yang menguntungkan bagi suatu bisnis serta ancaman yaitu faktor lingkungan yang tidak menguntungkan bagi satuan bisnis yang mana jika tidak segera diatasi maka akan menjadikan bahaya bagi bisnis yang bersangkutan untuk masa sekarang dan masa yang akan datang (Rangkuti, 2016).

Tabel 3.
Matriks SWOT

IFAS	STRENGTHS (S) Tentukan faktor-faktor kekuatan internal	WEAKNESSES (W) Tentukan faktor-faktor kelemahan internal
EFAS	STRATEGI SO Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	STRATEGI WO Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
THREATS (T) Tentukan faktor-faktor ancaman eksternal	STRATEGI ST Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	STRATEGI WT Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman

Sumber: Data Sekunder, 2019.

a. *SO Strategy (Strength-Opportunity)*

Merupakan strategi yang digunakan oleh suatu perusahaan atau unit bisnis tertentu dengan menggunakan kekuatan (*strenght*) yang mereka miliki untuk memanfaatkan berbagai peluang (*opportunity*).

b. *ST Strategy (Strength-Threats)*

Merupakan strategi yang diterapkan berdasarkan pemanfaatan kekuatan yang dimiliki untuk mengatasi ancaman.

c. *WO Strategy (Weaknesses-Opportunity)*

Merupakan strategi yang dibuat dengan pemanfaatan peluang yang ada dengan meminimalkan kelemahan yang ada.

d. *WT Strategy (Weaknesses-Threats)*

Merupakan strategi perusahaan atau unit bisnis tertentu dalam meminimalkan kelemahan yang ada serta menghindari ancaman (Halida, 2019).

Berdasarkan analisis SWOT maka menghasilkan beberapa strategi yang kemudian digunakan untuk merumuskan alternatif strategi dalam pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Selanjutnya untuk melengkapi analisis SWOT agar mengetahui model analisis SWOT dalam implementasinya ada beberapa unsur atau variabel yang menjadi hal penting yaitu 4 Aspek pengembangan potensi wisata berdasarkan teori Yoeti (1996):

1. Atraksi

Atraksi merupakan komponen penting karena atraksi merupakan faktor utama seorang wisatawan mengunjungi suatu daerah tujuan wisata.

2. Amenitas

Amenitas merupakan fasilitas yang dimiliki daerah tujuan wisata, meliputi akomodasi, usaha pengelolaan makanan, transportasi, rekreasi, dan lain-lain.

3. Aksesibilitas

Menurut Spillane mengatakan bahwa aksesibilitas merupakan kemampuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dengan lebih mudah atau lebih sulit untuk menjangkaunya.

4. *Ancillary* / Layanan

Layanan menurut Parasuraman, Zeithmal, dan Berry kualitas pelayanan dapat dilihat dari lima dimensi antara lain bukti langsung (*tangible*), keandalan (*reability*), ketanggapan (*responsiveness*), jaminan (*assurance*), dan empati (*empathy*) (Yoeti, 1996)



BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Rumah Satwa Edukasi Cisumur

1. Kondisi Geografi Wilayah Kabupaten Cilacap

Kabupaten Cilacap merupakan kabupaten terluas di Jawa Tengah dan terletak pada posisi Barat Daya Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Cilacap memiliki luas wilayah 225.360,840 Ha. Kabupaten Cilacap secara astronomis terletak antara 7°30' dan 7°45'20" Lintang Selatan dan antara 108°4'30" dan 109°30'30" Bujur Timur. Berdasarkan posisi geografisnya Kabupaten Cilacap memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Kabupaten Banyumas, Kabupaten Brebes, dan Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat
- b. Sebelah Selatan : Samudera Indonesia
- c. Sebelah Barat : Kabupaten Ciamis dan Kota Banjar Provinsi Jawa Barat
- d. Sebelah Timur : Kabupaten Kebumen

Kabupaten Cilacap terbagi menjadi 24 kecamatan 269 Desa dan 15 kelurahan. Wilayah tertinggi adalah Kecamatan Dayeuhluhur dengan ketinggian 198 m dari permukaan laut dan wilayah terendah adalah Kecamatan Cilacap Tengah dengan ketinggian 6 m dari permukaan laut. Kabupaten Cilacap terdapat Pulau Nusakambangan yang berada di bagian selatan Cilacap dengan luas 115,00 Km². Sepanjang tahun 2021, curah hujan terbesar terjadi pada bulan November yang tercatat 613,00 mm, sedangkan hari hujan terbanyak terjadi pada bulan Desember yaitu sebanyak 29 hari. Suhu minimum sepanjang tahun 2021 terjadi pada bulan Juli yaitu sebesar 22,80°C dan suhu maksimum terjadi pada bulan April yaitu sebesar 33,80°C. rata-rata suhu udara pada tahun 2021 yaitu sekitar 26,96-28,01°C (Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap, 2022).

2. Sejarah Singkat Rumah Satwa Edukasi Cisumur

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata yang berada di Kabupaten Cilacap yang berdiri sejak tahun 2020. Pembangunan Rumah Satwa Edukasi Cisumur ini memakan waktu kurang lebih selama 3 tahun. Lokasi wisata ini berada di Dusun Wanadadi Rt 02 Rw 08 Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap. Wisata ini didirikan oleh satu keluarga tiga bersaudara yaitu Bapak Sugiyanto, Bapak Supriyatno, dan Ibu Sugiyanti, selaku pemilik dari Rumah Satwa Edukasi Cisumur yang berasal dari Kabupaten Cilacap Provinsi Jawa Tengah.

Awal berdirinya Rumah Satwa Edukasi Cisumur ini bermula dari *hobby* Bapak Supriyanto yang senang mengoleksi hewan reptil seperti biawak dan ular albino semenjak kecil. Awalnya, Bapak Supriyanto membuat kandang hewan tersebut dengan menggunakan bambu dan kayu, setelah hewan yang dikoleksi semakin bertambah, dan membuat banyak antusias warga atau masyarakat khususnya anak-anak sekolah yang masuk ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur ini untuk melihat-lihat hewan yang ada didalamnya. Melihat antusias masyarakat yang sangat luar biasa, akhirnya Bapak Supriyanto membuat kandang permanen untuk hewan dengan dilengkapi fasilitas pendukung lainnya dan berencana untuk membuka wisata edukasi yang kemudian diberi nama Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Wisata ini merupakan wahana yang dibangun dengan konsep edukasi dalam penanaman karakter cinta satwa dan lingkungan yang ada disekitar.

“Setelah berinteraksi dengan mereka, ternyata masih banyak anak-anak dan masyarakat yang belum mengenal jenis-jenis satwa, padahal itu adalah endemik-endemik lokal. Oleh karena itu, dengan kejadian ini akhirnya kami memiliki tujuan untuk menjadikan tempat ini sebagai tempat wisata edukasi untuk masyarakat”(Supriyanto, 2022).

Rumah Satwa Edukasi ini memiliki *tagline* yaitu “Pembelajaran Satwa dan Rekreasi”. Jadi, selain sebagai tempat berrekreasi, wisata ini juga dijadikan sebagai tempat untuk belajar, tidak heran jika mayoritas pengunjung yang datang ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur berasal dari kaum pelajar, kolektif instansi atau sekolah, dan keluarga yang ingin memperkenalkan dunia satwa kepada buah hatinya.

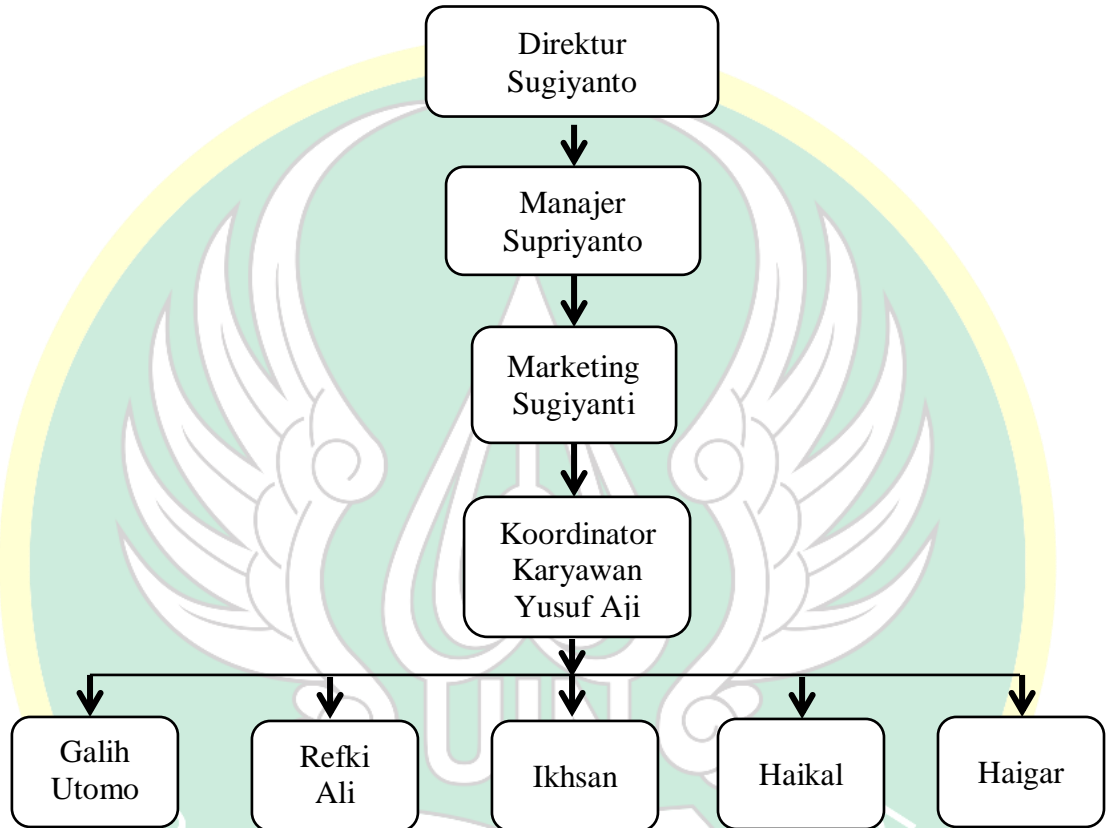
“Wisata ini juga memberikan edukasi kepada pengunjung seperti memperkenalkan jenis-jenis hewan, memberitahu bagaimana cara penangkaran hewan, merawat hewan, memberi makan hewan yang baik dan benar supaya pengunjung yang datang selain berekreasi juga mendapatkan ilmu-ilmu baru yang bermanfaat” (Sugiyanti, 2022).

Rumah Satwa Edukasi Cisumur buka setiap hari yaitu pukul 08.00 sampai pukul 17.00 WIB dengan harga tiket masuk yaitu hari biasa Rp. 8.000 dan hari libur Rp. 10.000. Rumah Satwa Edukasi Cisumur menyediakan berbagai fasilitas untuk pengunjung seperti taman bermain, panggung edukasi, kamar mandi, mushola, wahana *selfie zone*, gazebo, tempat parkir luas, *foodcourt/caf e*, dan lain sebagainya. Selain itu, Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga menampilkan berbagai macam atraksi terkait hewan, seperti atraksi ular, atraksi burung, dan lain sebagainya dan atraksi terkait budaya daerah seperti angklung, barongsai, kuda lumping, sulap, dan lain sebagainya. Manajemen Rumah Satwa Edukasi Cisumur selalu mengutamakan *performance/kinerja* yang baik untuk menghasilkan suatu keistimewaan produk dan jasa yang dirawat dengan baik contohnya hewan yang selalu di rawat dan di jaga dengan baik, pelayanan yang ramah, dan juga lingkungan sekitar yang selalu bersih untuk kenyamanan pengunjung.

Struktur organisasi yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur, berdasarkan informasi yang diberikan oleh pengelola wisata adalah sebagai berikut:

Bagan 2.

Struktur Organisasi Rumah Satwa Edukasi Cisumur



Alamat : Dusun Wanadadi Rt 02 Rw 08 Desa Cisumur
Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

Email : indosatwa58@gmail.com

Telepon : 081807967343

Website/Youtube : indosatwa 58 dan Rekor Muda

Website/IG : Rumah satwa edukasi

Website/FB : Rumah satwa edukasi

B. Kondisi Wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur Berdasarkan Analisis 4A Meliputi Atraksi, Amenitas, *Ancillary*, dan Aksesibilitas

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata yang tergolong baru di Kabupaten Cilacap, dibuka pada bulan Juli tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian, Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki potensi yang cukup besar untuk menjadi wisata edukasi yang paling diminati di Kabupaten Cilacap. Hal ini dapat diketahui dari 4 faktor yang telah dikemukakan oleh Yoeti (1996) yaitu atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan *ancillary*.

1. Atraksi

Atraksi merupakan salah satu yang menjadi daya tarik sebuah wisata. Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki beberapa atraksi yang ditampilkan untuk menarik pengunjung. Rumah Satwa Edukasi menyajikan atraksi terkait satwa seperti atraksi ular, atraksi burung, atraksi monyet, dan lain sebagainya. Atraksi ini bertujuan untuk mengedukasi pengunjung tentang bagaimana cara memperlakukan satwa yang baik dan benar, penangkaran satwa yang benar dan dilakukan langsung oleh karyawan Rumah Satwa Edukasi Cisumur yang sudah ahli dibidangnya. Selain itu, pengunjung juga diperbolehkan untuk berinteraksi langsung dengan satwa yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur agar pengunjung bisa mengenal lebih dekat dengan satwa yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Upaya yang dilakukan dalam rangka meningkatkan daya tarik wisata tentu ada atraksi yang ingin dikembangkan oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Oleh karena itu, Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan membuat konsep atraksi yang lebih kreatif dan inovatif lagi untuk menarik pengunjung .



Gambar 2. Atraksi Burung di Rumah Satwa Edukasi Cisumur

Sumber : Youtube



Gambar 3. Snake Show di Rumah Satwa Edukasi Cisumur

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selain menampilkan berbagai jenis atraksi terkait dengan satwa, Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga menampilkan atraksi terkait dengan budaya daerah. Atraksi budaya yang ditampilkan bermacam-macam seperti angklung, barongsai, pencak silat, sulap, kuda lumping, dan lain sebagainya. Atraksi satwa dilakukan setiap hari dan bersifat kondisional, sedangkan atraksi budaya dilakukan setiap hari minggu dan hari libur nasional. Hal ini sebagai salah satu strategi untuk melestarikan budaya daerah dan memperkenalkannya kepada masyarakat.

“Selain atraksi terkait satwa, kami juga menampilkan atraksi budaya yang mana ini adalah salah satu cara kami dalam ikut serta melestarikan budaya dan memperkenalkannya kepada masyarakat khususnya anak-anak” (Sugiyanti, 2022).



Gambar 4. Atraksi Kuda Lumping di Rumah Satwa Edukasi Cisumur
Sumber : Youtube



Gambar 5. Atraksi Angklung di Rumah Satwa Edukasi Cisumur
Sumber: Facebook

Potensi wisata dapat dilihat melalui beberapa pernyataan yang ada pada atraksi terkait, dengan indikator dalam melihat kesiapan atraksi yang ada pada Rumah Satwa Edukasi Cisumur, pihak pengelola dapat mengembangkan dan menerapkan wisata berbasis edukasi kedepannya dengan lebih baik lagi serta tetap menjaga atraksi yang sudah ada dengan terus melakukan pembaharuan dan inovasi.

2. Amenitas

Faktor amenities meliputi berbagai macam fasilitas pendukung yang harus ada untuk memuaskan pengunjung yang datang seperti akomodasi, usaha pengolahan makanan, tempat penginapan dan lain sebagainya. Amenitas berkaitan dengan fasilitas yang memberikan kenyamanan. Fasilitas yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur antara lain *foodcourt* yang berada di dalam dan di luar lokasi wisata, *foodcourt* yang berada di dalam lokasi wisata hanya ada satu yaitu milik pengelola wisata, sedangkan yang berada diluar sudah cukup banyak dikarenakan banyaknya antusias warga yang ikut serta berjualan disekitar tempat wisata, taman bermain yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur meliputi permainan jungkat-jungkit, ayunan, prosotan, dan lain sebagainya, mushola dan toilet yang masih tercampur antara laki-laki dan perempuan, tersedia panggung edukasi, serta area parkir yang luas di halaman Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Selain itu, Rumah Satwa Edukasi juga menyediakan tempat pemandangan yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai spot foto bagi pengunjung yang suka mengabadikan *moment* disetiap tempat yang mereka kunjungi. Ketersediaan akomodasi di Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga sudah cukup lengkap meskipun masih perlu banyak penambahan fasilitas dan perbaikan fasilitas yang ada supaya lebih terlihat menarik dan tidak monoton.



Gambar 6. Wahana di Rumah Satwa Edukasi Cisumur

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 7. Foodcourt Rumah Satwa Edukasi Cisumur
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Area Parkir di Rumah Satwa Edukasi Cisumur
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Aksesibilitas

Faktor aksesibilitas mencakup fasilitas sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh pengunjung untuk menuju destinasi wisata seperti akses jalan termasuk alat transportasi pendukungnya. Akses menuju Rumah Satwa Edukasi Cisumur sangat mudah dikarenakan sudah dilakukan perbaikan jalan dari arah Sitinggil sampai Cinyawang yang mana jalan tersebut juga digunakan sebagai akses menuju Rumah Satwa Edukasi Cisumur dan sudah dilakukan perbaikan jalan di depan Rumah Satwa Edukasi Cisumur, sehingga pengunjung yang datang menggunakan mobil pribadi, bus, odong-odong, maupun angkutan umum lainnya bisa dengan mudah menuju lokasi wisata. Selain itu, sudah tersedia juga papan

petunjuk arah yang dipasang disetiap penjuru jalan menuju Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Akan tetapi, papan petunjuk arah tersebut terbuat terbuat dari bahan dasar kayu sehingga mengakibatkan papan menjadi cepat rapuh dan roboh. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan terkait papan petunjuk dengan membuat menggunakan bahan dasar yang lebih awet atau permanen. Biaya masuk ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur sangat terjangkau dan pengunjung bisa melihat satwa dengan ditemani oleh pemandu wisata serta menikmati pertunjukan satwa yang ada didalamnya.



Gambar 9. Aksesibilitas menuju Rumah Satwa Edukasi Cisumur

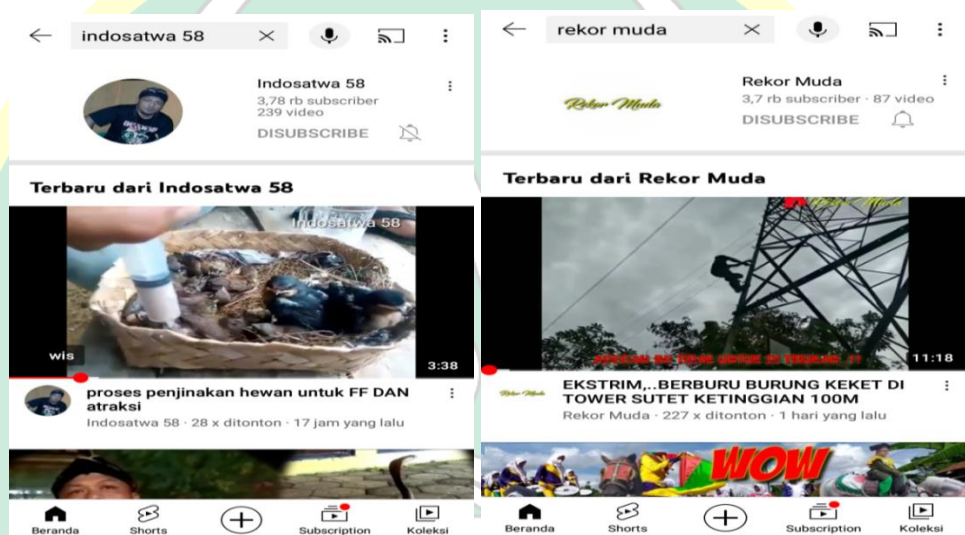
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Ancillary

Ancillary merupakan layanan terhadap pengembangan wisata. Peran lembaga pemerintah dan lembaga kepariwisataan sangat penting untuk memajukan destinasi wisata yang ada karena pada dasarnya wisata tidak akan berkembang tanpa adanya campur tangan dari pihak pemerintah dan lembaga terkait. Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga menyediakan jasa pemandu untuk menemani wisatawan yang sedang berekreasi sambil belajar terkait dengan satwa. Strategi promosi yang dilakukan oleh pihak pengelola sudah cukup baik karena mereka bisa memperkenalkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur melalui media *online* seperti *Website, Youtube, Facebook, Instagram* maupun media *offline* seperti brosur.



Gambar 10. Promosi Media Sosial Facebook
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. Promosi di Media Sosial Youtube
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. Promosi Media Sosial Instagram
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Banyaknya strategi yang dilakukan oleh pihak pengelola Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan dapat semakin memperkenalkan wisata edukasi kepada masyarakat luas, menjadi wisata edukasi satwa paling diminati dan nantinya bisa menjadi sentra wisata edukasi di Kabupaten Cilacap. Meskipun demikian, dalam penilaian aspek *ancillary* menunjukkan bahwa masih terdapat kendala seperti belum adanya kesadaran dan pemahaman masyarakat akan kebutuhan wisata edukasi sehingga masih perlu adanya upaya sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat umum agar wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur dapat diterima oleh masyarakat lokal maupun internasional.

C. Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur Menggunakan Analisis SWOT

Destinasi wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki potensi yang cukup besar untuk dikembangkan menjadi tujuan wisata edukasi. Potensi yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur harus dikembangkan secara efektif supaya dapat dikenal oleh masyarakat luas dan dapat bersaing dengan destinasi wisata lainnya yang ada di Indonesia khususnya Kabupaten Cilacap. Berdasarkan hasil penulisan mengenai kondisi Rumah Satwa Edukasi Cisumur dapat disimpulkan beberapa strategi pengembangan dan pengelolaan tempat wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur pada matriks SWOT berikut:

Tabel 4.
Evaluasi Komponen pada Destinasi Wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur

Aspek Komponen	Sub Komponen	Indikator	Keterangan
Atraksi	Buatan	<ul style="list-style-type: none"> - Pertunjukan atraksi satwa - Pertunjukan atraksi budaya - Edukasi penangkaran satwa - Edukasi pengetahuan terkait satwa 	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi - Memenuhi - Memenuhi - Memenuhi

Amenitas	Rumah Makan/ <i>Foodcourt</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Terjamin kehalalannya dengan sertifikasi halal - Terjaga kebersihan makanan dan lingkungannya - Mencantumkan harga - Pelayanan ramah 	<ul style="list-style-type: none"> - Belum - Memenuhi - Memenuhi - Memenuhi
	Taman Bermain dan Spot Foto/ <i>Selfie Zone</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersediaannya cukup 	<ul style="list-style-type: none"> - Belum
	Mushola/ Tempat Bersuci	<ul style="list-style-type: none"> - Tersedia penunjuk arah kiblat - Tersedia mukena, sarung, dan sajadah - Terjaga kebersihannya - Terpisah antara laki-laki dan perempuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Belum - Memenuhi - Memenuhi - Belum
	Toilet/ Kamar Ganti	<ul style="list-style-type: none"> - Kebersihan dan ketersediaan air memenuhi - Terpisah antara laki-laki dan perempuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi - Belum
	Panggung Edukasi/Hiburan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersediaannya cukup - Terjaga kebersihannya 	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi - Memenuhi
	Area Parkir	<ul style="list-style-type: none"> - Tersedia luas 	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi
	<i>Ancillary</i>	Brosur	<ul style="list-style-type: none"> - Promosi yang singkat, jelas, dan padat untuk mempromosikan tempat wisata
<i>Instagram</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial yang digunakan untuk mempromosikan tempat wisata 	<ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi

	<i>Facebook</i>	- Media sosial yang digunakan untuk mempromosikan tempat wisata	- Memenuhi	
	<i>Youtube</i>	- Media sosial yang digunakan untuk mempromosikan tempat wisata	- Memenuhi	
	Pramuwisata	- Memakai seragam - <i>Professional</i> di bidangnya - <i>Tourism information</i> - Pelayanan ramah	- Memenuhi - Memenuhi - Memenuhi - Memenuhi	
Aksesibilitas	Keterjangkauan	- Tempat wisata yang mudah dijangkau - Biaya masuk yang murah	- Memenuhi - Memenuhi	
	Petunjuk Arah	- Terdapat petunjuk arah di setiap penjuru jalan menuju tempat wisata	- Memenuhi	
	Jalan Raya	- Kondisi jalan yang mudah untuk dilalui kendaraan	- Memenuhi	
	Transportasi		- Bekerja sama dengan agen perjalanan seperti odong-odong - Biaya transportasi standar	- Memenuhi - Memenuhi

Tabel 5.

Matrik SWOT strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur

Internal	Kekuatan/Strengths (S)	Kelemahan/Weakness (W)
	<p>1. Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan salah satu wisata edukasi terkait satwa yang ada di Kabupaten Cilacap</p> <p>2. Terdapat berbagai macam jenis satwa yang berasal dari Jawa dan luar Jawa yang bisa di edukasikan kepada pengunjung</p> <p>3. Atraksi yang memadai (atraksi satwa dan atraksi budaya) untuk mengedukasi pengunjung terkait satwa serta memperkenalkan budaya Indonesia kepada pengunjung.</p>	<p>1. Belum maksimal dalam melakukan kerjasama antara pihak pemerintah, pengelola, dan pelaku ekonomi dalam hal pengembangan wisata.</p> <p>2. Masih kurangnya dalam memanfaatkan SDM masyarakat sekitar tempat wisata.</p> <p>3. Terkendala financial yang menghambat dalam proses pengembangan wisata.</p> <p>4. Belum tertatanya sistem managerial yang sesuai dengan SOP sebuah industri bisnis wisata.</p> <p>5. Belum tersedia pusat perbelanjaan disekitar tempat wisata.</p>
Eksternal	<p>4. Tersedia sarana dan prasarana dengan fasilitas pendukung seperti taman bermain, panggung edukasi, mushola, toilet, spot</p>	<p>6. Mushola yang kurang luas dan masih tercampur shaf antara laki-laki dan</p>

	<p>foto dengan berbagai macam <i>background</i>, dan lain sebagainya.</p> <p>5. Terdapat berbagai macam promo dan event.</p> <p>6. Terdapat informasi yang lengkap dan mudah diperoleh melalui media sosial seperti <i>Facebook, Instagram, Youtube dan E-mail</i>.</p> <p>7. Pramuwisata yang ramah dan ahli di bidangnya.</p> <p>8. Terdapat papan lokasi petunjuk arah disetiap penjuru jalan menuju tempat wisata.</p>	<p>perempuan.</p> <p>7. Toilet yang kurang luas dan masih tercampur antara laki-laki dan perempuan.</p>
Peluang/Opportunities (O)	STRATEGI S-O	STRATEGI W-O
<p>1. Berpeluang sebagai salah satu wisata edukasi terkait satwa yang paling diminati di Kabupaten Cilacap.</p> <p>2. Membuka peluang sebagai tempat wisata edukasi baik lokal</p>	<p>1. Menambah jenis satwa yang bisa di edukasikan dan membuat konsep baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengedukasikannya kepada pengunjung</p>	<p>1. Bekerjasama dengan pemerintah untuk melakukan pelatihan tenaga kerja kepada masyarakat sekitar tempat wisata dan memberdayakan SDM yang mumpuni di</p>

<p>maupun interlokal melalui media sosial.</p> <p>3. Membuka peluang terbukanya lapangan pekerjaan potensial cilacap.</p> <p>4. Membuka peluang untuk bisa dijadikan sebagai Desa Wisata.</p>	<p>(S1-O1)</p> <p>2. Menambah jenis atraksi untuk menarik pengunjung sehingga menjadikannya sebagai salah satu wisata satwa yang paling diminati di Kabupaten Cilacap. (S1-O1)</p> <p>3. Memperbaiki dan membuat wahana baru sebagai sarana dan prasarana pendukung dan menambah wahana lain yang universal. (S2-O1)</p> <p>4. Menambah media promosi untuk memperkuat pasar supaya membuka peluang untuk dijadikan sebagai tempat wisata lokal dan interlokal. (S4-O3)</p> <p>5. Menambah berbagai macam promo dan <i>event</i> untuk menarik pengunjung dari berbagai daerah. (S3-O3)</p>	<p>bidangnya untuk mengoptimalkan pengembangan wisata. (W1-O3)</p> <p>2. Bekerjasama dengan pemerintah dalam pembuatan sertifikat CHSE (Clean, Healthy, Safe, and Environmentally Sustainable). (W1-O1)</p> <p>3. Membuat suatu program yang mengikutsertakan masyarakat sekitar untuk pengembangan wisata. (W2-O4)</p> <p>4. Membuat pusat perbelanjaan disekitar tempat wisata dengan melakukan kerjasama antara pengelola dan pelaku ekonomi. (W5-O4)</p> <p>5. Melakukan kerjasama dengan institusi pendidikan dan agen perjalanan untuk menjaring wisatawan supaya datang ke</p>
---	---	---

		<p>tempat wisata. (W1-O3)</p> <p>6. Memperluas dan memperindah lingkungan fisik tempat wisata supaya lebih menarik perhatian pengunjung. (W4-O1)</p> <p>7. Memperluas dan memperindah fisik mushola supaya tercipta ibadah yang khusyu dan nyaman. (W6-O1)</p> <p>8. Membuat toilet secara terpisah antara laki-laki dan perempuan supaya tercipta kenyamanannya. (W7-O1)</p>
Ancaman/Threats (T)	STRATEGI S-T	STRATEGI W-T
<p>1. Banyak persaingan antar tempat wisata.</p> <p>2. Beberapa prasarana akan rusak karena jangka waktu yang cukup lama.</p> <p>3. Adanya berita dan isu negatif dari</p>	<p>1. Menjalin kerjasama dengan tempat wisata sekitar Kabupaten Cilacap untuk meningkatkan daya saing dan kunjungan wisatawan. (S3-T1)</p> <p>2. Memberikan edukasi</p>	<p>1. Bekerja sama dengan pemerintah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya wisata edukasi agar masyarakat sadar dan waspada akan bahaya</p>

<p>masyarakat luar.</p> <p>4. Satwa yang sewaktu-waktu bisa terkena penyakit akibat wabah dan cuaca yang sering berubah-ubah.</p>	<p>terhadap masyarakat tentang pentingnya wisata edukasi dalam kehidupan sehari-hari. (S1-T3)</p> <p>3. Saling bekerjasama dalam merawat dan menjaga fasilitas yang tersedia. (S2-T2)</p> <p>4. Saling bekerjasama untuk menjaga kebersihan lingkungan, merawat, dan menjaga kesehatan satwa supaya tidak mudah terserang penyakit. (S5-T5)</p> <p>5. Meningkatkan inovasi dari waktu ke waktu agar tidak monoton dan tidak kalah bersaing. (S3-T1)</p>	<p>dan bencana. (W1-T3)</p> <p>2. Memperbaiki sistem manajemen dari pengelola, SDM, masyarakat, dan pemerintah supaya terhindar dari isu atau berita buruk yang beredar. (W4-T3)</p> <p>3. Melakukan studi banding ke destinasi wisata lain yang sudah sukses dan berkembang. (W1-T1)</p> <p>4. Saling bekerjasama dalam menjaga dan merawat lingkungan tempat wisata supaya tidak menimbulkan penyakit. (W8-T4)</p> <p>5. Mengajak komunitas wisata untuk melakukan aktifitas sosial serta edukasi di tempat wisata. (W2-T3)</p> <p>6. Bekerjasama dengan Dinas Perlindungan Satwa untuk memperoleh ijin pemeliharaan satwa</p>
---	---	--

		dan untuk ikut serta dalam melindungi satwa yang ada. (W1-T5)
--	--	---

1. Analisis Indikator SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threats*)

a. Kekuatan (*Strenght*)

- 1) Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan salah satu wisata edukasi terkait satwa yang ada di Kabupaten Cilacap

Seperti yang kita ketahui, Kabupaten Cilacap merupakan kabupaten dengan garis pantainya yang panjang, sehingga sebagian besar wisatanya terkait dengan air. Oleh karena itu, dengan adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan mampu memberikan kesan baru dalam sektor pariwisata di daerah Kabupaten Cilacap. Sesuai hasil wawancara dengan Ibu Sugiyanti selaku pemilik Rumah Satwa Edukasi Cisumur.

“Cilacap itu kan daerah pesisir pantai, kebanyakan wisatanya terkait air seperti pantai, waduk, beberapa ada yang bukit, tapi untuk wisata edukasi satwa di Kabupaten Cilacap belum ada, jadi Rumah Satwa Edukasi Cisumur ini menjadi satu-satunya wisata Edukasi satwa di Kabupaten Cilacap” (Sugiyanti, 2022)

- 2) Terdapat berbagai macam jenis satwa yang berasal dari jawa dan luar jawa yang bisa di edukasikan kepada pengunjung

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata yang memiliki konsep edukasi terkait satwa, terdapat berbagai macam jenis satwa yang bisa diedukasikan kepada pengunjung baik satwa yang berasal dari jawa maupun dari luar jawa. Seperti ular, kura-kura, berbagai macam burung dan lain sebagainya.

- 3) Atraksi yang memadai (atraksi satwa dan atraksi budaya) untuk mengedukasi pengunjung terkait satwa serta memperkenalkan budaya Indonesia kepada pengunjung.

Rumah Satwa Edukasi Cisumur menarik wisatawan dengan menyajikan berbagai macam atraksi baik atraksi satwa maupun atraksi budaya. Atraksi satwa bertujuan untuk mengedukasi pengunjung yang datang supaya bisa mengenal lebih dekat dengan satwa seperti atraksi ular, atraksi burung, dan lain sebagainya serta mengenal lebih dalam terkait kebudayaan yang ada di Indonesia seperti angklung, barongsai, kuda lumping, dan lain sebagainya. Dengan bermacam-macam atraksi yang ditampilkan menjadikan Rumah Satwa Edukasi Cisumur layak untuk dikunjungi oleh masyarakat baik lokal maupun internasional.

- 4) Tersedia sarana dan prasarana dengan fasilitas pendukung seperti taman bermain, panggung edukasi, mushola, toilet, spot foto dengan berbagai macam *background*, dan lain sebagainya.

Sebagai tempat wisata edukasi, fasilitas utama yang dibutuhkan adalah panggung edukasi yang mana panggung ini digunakan sebagai tempat untuk melakukan edukasi kepada pengunjung. Selain panggung edukasi, Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga terdapat fasilitas seperti mushola, toilet, taman bermain, gazebo *foodcourt*, area parkir yang luas dan lain sebagainya. Ketersediaan fasilitas tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan, kenyamanan serta kepuasan tersendiri kepada pengunjung.

- 5) Terdapat berbagai macam promo dan *event*.

Rumah Satwa Edukasi Cisumur telah melakukan berbagai macam promo dan event, seperti memberi promo diskon kepada pengunjung, agen perjalanan serta mengadakan event seperti *photo contest*, panggung hiburan dan lain sebagainya kepada pengunjung.

Sesuai dengan pernyataan Ibu Sugiyanti selaku marketing di Rumah Satwa Edukasi Cisumur.

“kami melakukan kerjasama dengan komunitas odong-odong yang mana kami akan memberikan diskon besar-besaran kepada komunitas tersebut jika berhasil membawa banyak pengunjung ketempat wisata kami, selain itu kami juga sering mengadakan *event* seperti lomba *photo contest* untuk pengunjung yang mana pengunjung memposting foto terbaiknya ketika di Rumah Satwa Edukasi serta mengupload ke media sosial dengan *hashtag* Rumah Satwa Edukasi dan yang memperoleh like dan komen terbanyak akan diberikan hadiah oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur” (Sugiyanti, 2022).

- 6) Terdapat informasi yang lengkap dan mudah diperoleh melalui media sosial seperti *Facebook, Instagram, Youtube dan E-mail*.

Semakin mudah dan cepat dalam mengakses informasi maka akan mendorong keingintahuan masyarakat tentang Rumah Satwa Edukasi Cisumur sehingga membuat mereka penasaran ingin datang dan berkunjung ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Media sosial tersebut meliputi *Facebook, Instagram, Youtube dan E-mail*. Media tersebut dikelola langsung oleh pemilik Rumah Satwa Edukasi Cisumur, sehingga informasi lengkap bisa langsung di dapatkan dengan mudah. Berdasarkan pelayanan penyedia informasi dari media sosial sesuai dengan wawancara kepada Dwi pengunjung Rumah Satwa Edukasi Cisumur:

“Saya tau tempat ini dari *Facebook*, karena banyak teman saya yang berfoto di Rumah Satwa Edukasi Cisumur ini kemudian mereka *update status* di *facebook*, akhirnya saya penasaran ingin datang ke tempat wisata ini” (Rahayu, 2020)

- 7) Pramuwisata yang ramah dan ahli di bidangnya.

Pelayanan yang ramah akan memberikan kesan positif bagi pengunjung. Pengunjung akan merasa puas jika pelayanan yang diberikan sesuai dengan keinginan pengunjung. Pramuwisata yang bekerja di Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan orang yang

sudah ahli dibidangnya khususnya ahli dalam memelihara dan merawat hewan.

“karyawan yang bekerja disini harus memiliki sifat penyayang hewan, mampu merawat dan memelihara hewan dengan baik, karena kalau tidak nanti hewan-hewan disini pada mati bagaimana?. Oleh karena itu, untuk merawat hewan membutuhkan keahlian khusus” (Sugiyanti, 2022).

- 8) Terdapat papan lokasi petunjuk arah disetiap penjuru jalan menuju tempat wisata.

Akses transportasi merupakan hal utama untuk menuju lokasi tempat wisata. Selain kondisi jalan yang baik, Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga sudah tersedia papan lokasi petunjuk arah yang tersedia disetiap penjuru jalan menuju tempat wisata yang mana akan membantu memudahkan pengunjung untuk sampai di tempat lokasi wisata.

b. Kelemahan (*Weakness*)

- 1) Belum maksimal dalam melakukan kerjasama antara pihak pemerintah, pengelola, dan pelaku ekonomi dalam hal pengembangan wisata.

Kerjasama antar pihak untuk pengembangan suatu destinasi wisata sangat diperlukan. Kerjasama yang baik akan menciptakan ide-ide baru yang nantinya bisa dijadikan sebagai salah satu strategi dalam pengembangan wisata. Selain itu, dengan adanya kerjasama yang baik maka akan saling menguntungkan antar pihak. Kerjasama yang dilakukan antara pemerintah, pengelola, dan pelaku ekonomi Rumah Satwa Edukasi sudah cukup baik seperti sudah melakukan pembangunan jalan di depan lokasi wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur, bangun desa dengan Rumah Satwa Edukasi Cisumur beli tiket dari desa, dan sudah ada beberapa pedagang di sekitar tempat wisata, akan tetapi untuk pengembangan lainnya belum dilakukan secara maksimal seperti

melakukan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya wisata edukasi dalam kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya. selain itu juga belum adanya kerjasama antara pengelola wisata dengan pemerintah terkait dengan pembuatan sertifikat CHSE (*Clean, Healthy, Safe, Environmentally Sustainability*) yang mana sertifikat ini merupakan hal yang esensial dalam bidang pariwisata karena terkait pemberian jaminan oleh pihak pemilik usaha kepada wisatawan yang berkunjung.

- 2) Masih kurangnya dalam memanfaatkan SDM masyarakat sekitar tempat wisata.

Kurangnya pemanfaatan SDM masyarakat sekitar karena masih kurangnya keahlian yang dimiliki oleh masyarakat sekitar terkait cara pemeliharaan dan perawatan satwa, sehingga pengelola wisata diharapkan bekerjasama dengan pihak pemerintah untuk memberdayakan masyarakat sekitar tempat wisata dengan mengadakan pelatihan-pelatihan kepada masyarakat sekitar seperti pelatihan tentang bagaimana merawat satwa atau pelatihan pembuatan *souvenir* yang bertemakan ikon wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Hal ini akan menjadi daya tarik khas tersendiri dari Rumah Satwa Edukasi Cisumur untuk menarik pengunjung.

- 3) Terkendala financial yang menghambat dalam proses pengembangan wisata.

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata yang didirikan oleh satu keluarga sehingga semua kebutuhan ditanggung sendiri oleh pengelola. Kerjasama yang baik dengan pihak pemerintah akan meringankan beban pengelola dalam mengembangkan tempat wisata yang nantinya juga akan berdampak positif untuk pengembangan desa. Saat ini, kerjasama terkait finansial yang dilakukan oleh pemerintah dengan pengelola wisata adalah menggunakan KUR (Kredit Usaha Rakyat).

- 4) Belum tertatanya sistem managerial yang sesuai dengan SOP sebuah industri bisnis wisata.

Pengelolaan yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur pada kenyataannya belum bisa dikatakan baik, masih ada beberapa yang harus diperbaiki seperti arsip yang belum tertata rapi dari tahun ke tahun, belum ada pemisah antara laki-laki dan perempuan pada tempat ibadah dan toilet, struktur organisasi yang belum terkonsep dengan baik. Adanya struktur organisasi yang jelas akan memudahkan karyawan untuk melaksanakan tugasnya.

- 5) Belum tersedia pusat perbelanjaan disekitar tempat wisata.

Pusat perbelanjaan merupakan salah satu tempat yang dicari oleh pengunjung. Pengunjung bisa membeli barang-barang khas yang dijual di tempat wisata sebagai kenang-kenangan atau sebagai oleh-oleh untuk keluarga yang ada dirumah.

- 6) Mushola yang kurang luas dan masih tercampur shaf antara laki-laki dan perempuan.

Sarana ibadah yang kurang luas dan masih tercampur antara laki-laki dan perempuan akan mengakibatkan pengunjung merasa kurang nyaman dan kurang khusyu dalam melakukan ibadah.

- 7) Toilet yang kurang luas dan masih tercampur antara laki-laki dan perempuan.

Toilet yang luas dan terpisah akan memberikan kenyamanan tersendiri bagi pengunjung.

c. Peluang (*Opportunities*)

- 1) Berpeluang sebagai salah satu wisata edukasi yang diminati di Kabupaten Cilacap.

Kabupaten Cilacap yang terkenal dengan garis pantainya yang panjang menjadikan sebagian wisatanya terkait dengan air seperti pantai, waduk dan lain sebagainya. Hal ini membuat wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur berpeluang sebagai salah satu wisata edukasi yang paling diminati di Kabupaten Cilacap karena

tergolong masih jarang nya wisata edukasi terkait satwa di wilayah Kabupaten Cilacap.

- 2) Membuka peluang sebagai tempat wisata edukasi baik lokal maupun internasional melalui media sosial.

Di era digital seperti sekarang, memanfaatkan media sosial sebagai jembatan untuk memberikan informasi kepada masyarakat baik lokal maupun internasional menjadi salah satu kunci dalam mengembangkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Hal ini dijadikan sebagai trobosan baru di dunia pariwisata yang membuat Rumah Satwa Edukasi Cisumur berpeluang sebagai wisata edukasi yang mendominasi pariwisata lokal maupun internasional.

- 3) Membuka peluang terbukanya lapangan pekerjaan potensial Cilacap.

Adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur, diharapkan bisa mengurangi tingkat pengangguran pada masyarakat sekitar dan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar.

- 4) Membuka peluang untuk bisa dijadikan sebagai Desa Wisata.

Desa wisata merupakan desa yang dijadikan sebagai tempat wisata karena memiliki daya tarik tersendiri, merupakan integrasi antara atraksi, amenitas, aksesibilitas dan *ancillary* yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara tradisi yang berlaku di masyarakat. Selain Rumah Satwa Edukasi Cisumur, potensi yang dimiliki oleh Desa Cisumur adalah wisata Susur Sungai, yang mana wisata ini juga wisata baru yang ada Desa Cisumur. Banyaknya potensi wisata dan adanya kerjasama yang baik antara pemerintah dengan pengelola wisata dan masyarakat sekitar, maka akan membuka peluang sebuah desa untuk dijadikan sebagai Desa Wisata. Sesuai dengan wawancara kepada Bapak Suprio selaku Kepala Desa di Desa Cisumur.

“Selain Rumah Satwa Edukasi Cisumur, Desa Cisumur juga punya wisata lagi yaitu Susur Sungai, dimana nanti juga bekerjasama dengan pelaku usaha lainnya dengan

menyediakan berbagai macam permainan, wahana, balai pertemuan, dan berbagai macam spot foto yang menarik.” (Suprio, 2022)

d. Ancaman (*Threath*)

1) Banyak persaingan antar tempat wisata.

Keberagaman tempat wisata yang memiliki kekhasan tersendiri membuat persaingan antar tempat wisata semakin ketat. Rumah Satwa Edukasi Cisumur harus siap menghadapi banyaknya persaingan tersebut dengan kekhasan yang dimiliki dan terus meningkatkan inovasi baru supaya tidak terlihat monoton dan bisa ikut bersaing untuk menarik banyak pengunjung dari berbagai daerah.

2) Beberapa sarana dan prasarana akan rusak karena jangka waktu yang cukup lama.

Sarana dan prasarana harus dirawat dan dijaga dengan baik supaya tetap terjaga kondisinya. Berjalannya waktu akan membuat beberapa sarana dan prasarana menjadi rapuh dan rusak, sehingga perlu ditambah dan diperbaiki jasa pelayanannya. Kondisi sarana dan prasarana yang baik akan memberikan rasa aman kepada pengunjung.

3) Adanya berita dan isu negatif dari masyarakat luar.

Persaingan bisnis yang semakin ketat membuat berbagai macam cara dilakukan untuk membuat bisnis lawan terjatuh salah satu contohnya adalah dengan membuat berita atau isu negatif. Berita atau isu negatif ini bisa dilakukan secara langsung maupun melalui media sosial. Media sosial menjadi salah satu cara promosi yang bagus, akan tetapi dapat juga berdampak buruk apabila memuat berita atau isu-isu negatif mengenai tempat wisata.

“Pernah kejadian, ada orang yang kurang suka sama tempat wisata kami, mereka mengabarkan kepada orang-orang kalau wisata kami sudah tutup padahal wisata kami masih buka seperti biasa” (Sugiyanti, 2022).

- 4) Satwa yang sewaktu-waktu bisa terkena penyakit akibat wabah dan cuaca yang sering berubah-ubah.

Akibat adanya Pandemi Covid-19, dan cuaca yang sering berubah-ubah dikhawatirkan bisa membuat kondisi hewan menjadi kurang baik. Hal ini perlu perhatian khusus supaya kondisi hewan tetap terkontrol dan terjaga kesehatannya.

2. Pembahasan Strategi SWOT

a. Strategi SO (*Strength-Opportunity*)

- 1) Menambah jenis satwa yang bisa di edukasikan dan membuat konsep baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengedukasikannya kepada pengunjung

Rumah Satwa Edukasi Cisumur, seperti namanya wisata ini diharapkan dapat memberikan banyak pengetahuan terkait satwa kepada pengunjung. Oleh karena itu, wisata harus memiliki berbagai jenis satwa yang berbeda-beda untuk diedukasikan agar bisa menarik pengunjung. Selain itu Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga harus membuat konsep yang lebih kreatif dan inovatif seperti menjual pakan satwa kepada pengunjung, sehingga pengunjung bisa berinteraksi langsung dengan memberikan makan kepada satwa, menyediakan penyewaan kuda untuk sekedar berkeliling tempat wisata dan lain sebagainya.

- 2) Menambah jenis atraksi untuk menarik pengunjung sehingga menjadikannya sebagai salah satu wisata yang paling diminati di Kabupaten Cilacap

Atraksi merupakan salah satu faktor yang menjadi daya tarik bagi pengunjung. Sesuai dengan namanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur, diharapkan mampu menciptakan kreativitas untuk perkembangan wisata khususnya dalam hal edukasi. Hal ini bisa dikemas dengan cara mengkolaborasikan satwa yang ada dengan atraksi budaya sehingga menghasilkan suatu pertunjukan baru yang dapat menarik perhatian pengunjung seperti atraksi ular

yang dikolaborasikan dengan alat music tradisional suling dan lain sebagainya.

- 3) Memperbaiki dan membuat wahana baru sebagai sarana dan prasarana pendukung dan menambah wahana lain yang universal.

Kemampuan dalam menciptakan sebuah ide kreatifitas sangat diperlukan untuk pengembangan sebuah usaha bisnis, dengan menambah wahana baru dan memperbaiki pada setiap aspek baik fasilitas maupun pelayanan maka akan membuat pengunjung puas dan tidak bosan berkunjung karena selalu ada hal baru yang ditemui. Wahana yang inovatif dan universal juga perlu untuk ditambahkan sebagai suatu dinamika sosial budaya pada Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Beberapa fasilitas yang perlu ditambahkan pada Rumah Satwa Edukasi Cisumur antara lain seperti menambah spot foto untuk pengunjung, menambah tempat bermain untuk anak, membuat kolam terapi ikan, air mancur untuk ikan, dan memperbaiki fasilitas lain yang sudah ada seperti mengecat ulang beberapa fasilitas yang sudah pudar warnanya supaya terlihat lebih menarik, dan memperbaiki fasilitas yang sudah rapuh atau rusak.

- 4) Menambah media promosi untuk memperkuat pasar supaya membuka peluang untuk dijadikan sebagai tempat wisata lokal dan interlokal.

Di era modern seperti sekarang, informasi apapun bisa di akses dengan mudah melalui media sosial. Melihat banyaknya masyarakat Indonesia yang mengakses media sosial seperti *Youtube*, *Facebook* dan lain sebagainya memudahkan suatu bisnis untuk mempromosikan bisnisnya kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, dengan semakin canggihnya media promosi saat ini membuat Rumah Satwa Edukasi Cisumur semaksimal mungkin memanfaatkan fasilitas media yang ada untuk mempromosikan wisatanya kepada masyarakat.

- 5) Menambah berbagai macam promo dan *event* untuk menarik pengunjung dari berbagai daerah.

Didalam sebuah tempat wisata, bukan hanya mengejar jumlah pengunjung wisatawan saja. Munculnya ide-ide kreatif untuk memajukan suatu bisnis wisata juga sangat diperlukan. Hal ini bisa dilakukan dengan menyelenggaraan promo dan event menarik yang diharapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat dan para pelaku usaha jasa pariwisata lainnya.

b. Strategi WO (*Weakness-Opportunity*)

- 1) Bekerjasama dengan pemerintah untuk melakukan pelatihan tenaga kerja kepada masyarakat sekitar tempat wisata dan memberdayakan SDM yang mumpuni di bidangnya untuk mengoptimalkan pengembangan wisata.

Kurangnya keahlian pada masyarakat sekitar tempat wisata membuat pengelola wisata merekrut karyawannya dari daerah lain yang sudah ahli dibidangnya. Hal ini menjadi perhatian khusus pemerintah untuk melakukan pelatihan kerja kepada masyarakat sekitar tempat wisata. Karyawan dengan jarak tempuh yang dekat dengan tempat wisata kemungkinan akan meningkatkan loyalitas mereka dalam bekerja. Serta memberikan peluang kepada lulusan pariwisata untuk menerapkan ilmu yang didapatkan pada saat perkuliahan sehingga dapat mengoptimalkan pengembangan wisata.

- 2) Bekerjasama dengan pemerintah dalam pembuatan sertifikat CHSE (*Clean, Healthy, Safe, and Environmentally Sustainable*)

Sertifikat CHSE memberikan jaminan dari pengelola kepada pengunjung yang datang. Aspek *Clean* mencakup kegiatan mencuci tangan dengan sabun, membersihkan tempat atau ruangan dengan desinfektan. Aspek *healthy* mencakup tidak menyentuh wajah, menghindari sentuhan fisik, mencegah kerumunan,

menjalankan etika dalam batuk, melakukan cek suhu, dan memakai APD (alat pelindung diri). Aspek *safety* mencakup menyiapkan tata cara penyelamatan diri dari bencana, titik kumpul bencana, serta jalur evakuasi dan tersedianya kotak P3K serta alat pemadam kebakaran. Aspek *environment sustainability* mencakup pemantauan dan evaluasi penerapan panduan serta SOP pelaksanaan kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan kelestarian lingkungan.

- 3) Membuat suatu program yang mengikutsertakan masyarakat sekitar dalam pengembangan wisata

Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan mampu memberikan peluang kepada masyarakat sekitar untuk ikut serta berpartisipasi dalam mengembangkan tempat wisata seperti pelatihan membuat *souvenir* yang diproduksi sendiri oleh masyarakat, mengajak masyarakat sekitar untuk melakukan kegiatan yang bermanfaat di dalam wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur.

- 4) Membuka pusat perbelanjaan disekitar tempat wisata dengan melakukan kerjasama antara pemerintah, pengelola dan pelaku ekonomi.

Sebuah tempat wisata cenderung identik dengan pusat perbelanjaan sebagai tempat untuk membeli oleh-oleh khas daerah tersebut. Pengelola bisa melakukan kerjasama dengan pelaku ekonomi untuk memunculkan sebuah ide untuk mendirikan pusat perbelanjaan seperti pusat oleh-oleh makanan maupun pusat oleh-oleh souvenir.

- 5) Melakukan kerjasama dengan institusi pendidikan dan agen perjalanan untuk menjaring wisatawan datang ke tempat wisata.

Rumah Satwa Edukasi Cisumur merupakan wisata yang memiliki konsep edukasi, sehingga sangat cocok jika melakukan kerjasama dengan institusi pendidikan, dimana siswa-siswi dapat

berwisata sambil belajar dan memperoleh ilmu baru yang tidak ditemukan di lingkungan sekolah. Selain itu juga bekerjasama dengan agen perjalanan untuk menjaring pengunjung datang ke tempat wisata. Melalui agen perjalanan juga membuat pengunjung tidak kesulitan dengan biaya dan dari pilihan perjalanan yang merepotkan. Pengelola Rumah Satwa Edukasi diharapkan melakukan kerjasama dengan agen perjalanan yang lebih banyak lagi supaya jangkauan sasaran pengunjung semakin banyak lagi.

- 6) Memperluas dan memperindah lingkungan fisik tempat wisata supaya lebih menarik perhatian pengunjung

Lingkungan yang luas dan pemandangan sekitar yang bagus akan memberikan kesan pertama yang baik kepada pengunjung, oleh karena itu perlu adanya pembaharuan terhadap beberapa fasilitas yang sudah rusak atau mengecat ulang fasilitas yang sudah pudar warnanya. Selain itu selalu membersihkan lingkungan secara rutin supaya tetap tercipta keindahan dan kenyamanan bersama.

- 7) Memperluas dan memperindah fisik mushola supaya tercipta ibadah yang khusyu dan nyaman.

Memperluas dan memperbaiki fasilitas yang sudah ada, dengan memisahkan tempat bersuci antara laki-laki dan perempuan, dan menambah fasilitas lainnya untuk kenyamanan pengunjung dalam melakukan ibadah.

- 8) Membuat toilet secara terpisah antara laki-laki dan perempuan supaya tercipta kenyamanannya.

Menambah dan memperbaiki fasilitas yang sudah ada yaitu dengan memisahkan toilet antara laki-laki dan perempuan, dan menambah fasilitas lain untuk kenyamanan pengunjung. Upaya tersebut sesuai dengan QS. Al Isra ayat 32 yang artinya: “Dan janganlah kamu mendekati zina, (zina) itu sungguh suatu perbuatan keji, dan suatu jalan yang buruk. Ayat tersebut menjelaskan larangan bercampurnya laki-laki dan perempuan yang bukan

mahramnya didalam satu ruangan untuk menghindari terjadinya perbuatan yang tidak terpuji.

c. Strategi ST (*Strenght-Threats*)

- 1) Menjalin kerjasama dengan tempat wisata sekitar Kabupaten Cilacap untuk meningkatkan daya saing dan kunjungan wisatawan.

Bentuk kerjasama dengan tempat wisata lain yaitu dengan memberikan penawaran paket wisata di tempat yang dikunjungi yang terdiri dari wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur dan wisata pesaing, dan saling memberi *support branding* seperti poster, spanduk dan *flyer* di masing-masing tempat wisata sehingga wisatawan atau pengunjung dengan kebutuhan rekreasi yang sama bisa melihat dan mengetahui informasi tempat wisata yang diinginkan. Hal tersebut secara tidak langsung membuat tempat wisata meningkatkan daya saingnya masing-masing.

- 2) Memberikan edukasi terhadap masyarakat tentang pentingnya wisata edukasi dalam kehidupan sehari-hari.

Mengoptimalkan dalam memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya sebuah wisata edukasi di bidang pariwisata. Selain sebagai tempat berrekreasi, wisata edukasi diharapkan bisa memberikan manfaat pengetahuan yang nantinya bisa bermanfaat dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Melakukan studi banding ke destinasi wisata lain yang sudah sukses dan berkembang. (W1-T1)

Dalam melakukan studi banding, suatu perusahaan atau obyek wisata dapat mengetahui kondisi luar perusahaan atau wisata lain yang sudah maju untuk memotivasi sekaligus mencontoh strategi apa saja yang dilakukan untuk mengembangkan wisata.

- 4) Saling bekerjasama dalam merawat dan menjaga fasilitas yang tersedia.

Saling bekerjasama dalam merawat dan menjaga fasilitas yang ada supaya tetap bagus dan bisa bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama.

- 5) Saling bekerjasama untuk menjaga kebersihan lingkungan, merawat dan menjaga satwa supaya tidak mudah terserang penyakit.

Kebersihan lingkungan dan kesehatan satwa adalah satu kesatuan yang harus dijaga dengan sebaik-baiknya untuk kepentingan bersama. Menjaga kesehatan satwa adalah tugas dan tanggungjawab bersama sehingga perlu adanya kerjasama yang baik dalam merawat dan menjaga satwa yang ada termasuk memberi makan satwa dan mengontrol kondisi satwa secara rutin.

- 6) Meningkatkan inovasi dari waktu ke waktu agar tidak monoton dan tidak kalah bersaing.

Pihak pengelola sebaiknya menyusun konsep inovasi minimal satu tahun sekali untuk melakukan pembaharuan dari tahun ke tahun, dengan potensi yang dimiliki, Rumah Satwa Edukasi Cisumur tentu dapat menjadi modal awal untuk pengembangan wisata edukasi di Kabupaten Cilacap.

d. Strategi WT (*Weakness-Threats*)

- 1) Bekerjasama dengan pemerintah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya wisata edukasi agar sadar akan waspada bahaya dan bencana.

Rumah Satwa Edukasi Cisumur memberikan edukasi terkait satwa supaya masyarakat bisa mengetahui bagaimana cara melindungi diri dari satwa yang berbahaya. Tidak hanya itu, Rumah Satwa Edukasi Cisumur juga memberikan banyak edukasi lainnya yang bisa bermanfaat untuk masyarakat dalam kehidupan

sehari-hari seperti cara merawat satwa yang baik dan benar supaya tidak mudah terserang penyakit, dan lain sebagainya.

- 2) Memaksimalkan sistem manajemen dari pengelola, SDM, masyarakat dan pemerintah supaya terhindar dari issue atau berita buruk yang beredar.

Peningkatan sistem manajemen dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada SDM di tempat wisata sehingga kedepannya meminimalisir terjadinya *human error*, dan meningkatkan jumlah karyawan yang berasal dari Sarjana Pariwisata yang sudah ahli dibidangnya untuk mengoptimalkan pengembangan wisata.

- 3) Saling bekerjasama dalam menjaga dan merawat lingkungan tempat wisata supaya tidak menimbulkan penyakit

Kebersihan adalah sebagian dari iman. Lingkungan yang bersih akan memberikan kenyamanan dan akan terhindar dari penyakit. Oleh karena itu perlu adanya kerjasama yang baik untuk menjaga kebersihan lingkungan tempat wisata dengan membersihkan fasilitas yang ada secara rutin.

- 4) Mengajak komunitas wisata untuk melakukan aktifitas sosial serta edukasi di tempat wisata.

Melalui komunitas wisata banyak kegiatan yang bisa dilakukan di tempat wisata edukasi, salah satunya melakukan edukasi kepada komunitas wisata dan mengajak untuk melakukan hal positif yang bermanfaat untuk kemajuan wisata.

- 5) Bekerjasama dengan Dinas Perlindungan Satwa untuk memperoleh ijin pemeliharaan satwa serta untuk melindungi satwa yang ada.

Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan bisa menjadi rumah untuk satwa-satwa yang ada didalamnya. Selain memperoleh ijin, pengelola melakukan kerjasama untuk menjaga dan mengantisipasi terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan sewaktu-waktu.

Berdasarkan uraian analisis SWOT di atas, dapat diketahui bahwa Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki beragam kekuatan dan peluang untuk dijadikan sebagai tempat wisata edukasi yang paling diminati di Kabupaten Cilacap. Selain itu, adanya kelemahan dan ancaman yang ada didalamnya mendorong pihak pengelola untuk mencari cara untuk menghindari berbagai kelemahan dan ancaman tersebut.

Terdapat strategi yang dapat diaplikasikan dalam pengembangan dan pengelolaan Rumah Satwa Edukasi Cisumur baik untuk memanfaatkan kekuatan dan peluang maupun menyelesaikan persoalan dalam hal kelemahan dan ancaman. Dengan demikian, berbagai strategi yang sudah dijelaskan di atas, menjadi solusi untuk meningkatkan potensi-potensi yang ada pada Rumah Satwa Edukasi Cisumur.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan analisis yang dilakukan oleh peneliti, melalui hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap Rumah Satwa Edukasi Cisumur yang berada di Dusun Wanadadi Rt 02 Rw 08 Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur di Kabupaten Cilacap berdasarkan analisis 4A yaitu atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan *ancillary* adalah sebagai berikut:
 - a. Atraksi yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur sudah memenuhi, terdapat beberapa atraksi terkait satwa dan atraksi budaya. Atraksi satwa di Rumah Satwa Edukasi Cisumur meliputi atraksi ular, atraksi burung, atraksi monyet dan lain sebagainya, sedangkan atraksi budaya meliputi, atraksi kuda lumping, barongsai, sulap, angklung dan lain sebagainya.
 - b. Amenitas yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur sudah cukup memenuhi, terdapat fasilitas seperti panggung edukasi, spot foto, taman bermain, *foodcourt*, area parkir yang luas, mushola, toilet, dan lain sebagainya
 - c. Aksesibilitas menuju Rumah Satwa Edukasi Cisumur sudah sangat mudah, dikarenakan sudah ada perbaikan jalan menuju lokasi wisata, dan sudah tersedia papan petunjuk arah disetiap penjurur jalan menuju lokasi wisata.
 - d. *Ancillary*, Rumah Satwa Edukasi Cisumur menyediakan pemandu wisata untuk menemani, memperkenalkan, serta memberikan edukasi terkait satwa kepada pengunjung. Selain itu juga sudah memiliki akun di media sosial seperti *Youtube*, *Facebook*, *Instagram* untuk memperkenalkan wisatanya kepada masyarakat serta menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.

2. Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur sebagai sentra wisata edukasi di Kabupaten Cilacap menggunakan analisis SWOT adalah sebagai berikut:
 - a. Analisis indikator SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threats*)
 - 1) Kekuatan yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur adalah wisata ini merupakan salah satu wisata edukasi terkait dengan satwa yang ada di Kabupaten Cilacap.
 - 2) Kelemahan yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur adalah kurangnya kerjasama antara pengelola wisata dengan pemerintah setempat.
 - 3) Peluang yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur adalah wisata ini berpeluang sebagai salah satu wisata edukasi terkait satwa yang paling diminati di Kabupaten Cilacap.
 - 4) Ancaman yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur adalah adanya banyak persaingan antar tempat wisata.
 - b. Pembahasan strategi SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threats*).
 - 1) Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki beberapa kekuatan yang bisa dijadikan sebagai peluang untuk mengembangkan obyek wisata, yaitu dengan menambah jenis satwa yang bisa diedukasikan serta membuat konsep atraksi yang lebih kreatif dan inovatif untuk menarik perhatian pengunjung sehingga bisa menjadikannya sebagai tempat wisata edukasi satwa yang paling diminati di Kabupaten Cilacap.
 - 2) Rumah Satwa Edukasi Cisumur dapat meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang yaitu dengan melakukan kerjasama dengan pihak pemerintah untuk melakukan pelatihan tenaga kerja kepada masyarakat sekitar, dan memberdayakan SDM yang mumpuni untuk mengoptimalkan pengembangan wisata. Selain itu juga bisa melakukan kerjasama dengan institusi pendidikan dan agen perjalanan untuk menarik wisatawan datang ke tempat wisata.

- 3) Rumah Satwa Edukasi Cisumur dapat menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman yaitu dengan menjalin kerjasama dengan tempat wisata sekitar untuk meningkatkan daya saing dan kunjungan wisata.
- 4) Rumah Satwa Edukasi Cisumur dapat meminimalkan kelemahan untuk menghindari ancaman yaitu dengan memperbaiki sistem manajemen dari pengelola, SDM, masyarakat, dan pemerintah setempat supaya terhindar dari isu atau berita buruk yang beredar.

B. Saran

1. Bagi pemerintah yang memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan wisata yang ada di daerahnya, maka perlu adanya kerjasama yang baik antara pihak pemerintah dengan pengelola wisata beserta masyarakat sekitar untuk pengembangan wisata. Rumah Satwa Edukasi Cisumur memiliki banyak potensi yang bisa dikembangkan sebagai wisata edukasi yang ada di Kabupaten Cilacap. Selain itu, adanya kerjasama yang baik akan membuka peluang suatu daerah dijadikan sebagai Desa Wisata.
2. Bagi pengelola wisata Rumah Satwa Edukasi Cisumur diharapkan dapat membuat konsep yang lebih baik lagi kedepannya, salah satunya yaitu dengan mengaplikasikan strategi pengembangan wisata berdasarkan analisis SWOT ini untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur. Selain itu juga mencoba lebih aktif dan lebih luas lagi dalam mempromosikan wisata kepada masyarakat seperti melakukan kerjasama dengan institusi pendidikan, agen perjalanan, dan lain sebagainya.
3. Bagi penulis selanjutnya yang melakukan penelitian di tempat yang sama, disarankan untuk mengkaji prioritas strategi apa yang perlu di dahulukan, atau menulis faktor-faktor lain selain strategi berdasarkan analisis SWOT, atau bisa juga menggunakan dua obyek wisata yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Wuryanti, N., & Ujiyanto, B. 2010. *Pelajaran Sosiologi untuk SMK/MA Kelas XII*. Depok: Arya Duta.
- Afandi, Achmad. 2017. “Peran Pemerintah Daerah dalam Pengembangan Destinasi Wisata Bahari Pulau Gili Noko Kabupaten Gresik (Studi pada Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kaabupaten Gresik)”. Thesis. Jawa Timur: Universitas Brawijaya.
- Badan Pusat Statistik [BPS]. 2020. Jumlah Kunjungan Wisman ke Indonesia September 2020 Mencapai 153,50 Ribu Kunjungan. Badan Pusat Statistik Kota Jakarta.
- Badan Pusat Statistik [BPS]. 2022. Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Provinsi Jawa Tengah 2011-2021. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah.
- Badan Pusat Statistik [BPS]. 2022. Kabupaten Cilacap dalam Angka 2022. Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap.
- Cahaya, Annisa Nilam. 2020. “Analisis Peranan Sektor Pariwisata di Jawa Tengah (Pendekatan input-output)”. *Jurnal GeoEkonomi*.
- Delita, Fitra. Dkk. 2017. “Analisis SWOT untuk strategi pengembangan obyek wisata Pemandian Mual Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten Simalungun”. *Jurnal Geografi*. 9 (1).
- Devi, Helln Angga & RB Soemanto. 2017. “Pengembangan Obyek dan Daya Tarik Alam Sebagai Daerah Tujuan Wisata di Kabupaten Palangkaraya”. *Jurnal Sosiologi DILEMA*. Vol. 32, No. 1.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah, Fajar Nuraini Dwi. 2016. *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: Anak Hebat Yogyakarta.
- Febriansyah, Ivan. dkk. 2012. “Kajian Kerentanan Pantai di Pesisir Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah”. *Journal Of Oceanography*. Vol. 1 No. 2.
- Fitriana, Evi. 2018. “Strategi Pengembangan Taman Wisata Kum Kum Sebagai Wisata Edukasi di Kota Palangkaraya”. *Jurnal Pendidikan Geografi. Kajian, Teori, dan Praktik dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi*.

- Halida, Faraz Sukma. 2019. "Analisis Strategi Meningkatkan Kepuasan Pengunjung Obyek Wisata Kebun Teh Kaligua Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes". Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Hariyanto, Oda I. B. Dkk. 2018. "Pengembangan Kampung Tulip Sebagai Wisata Edukasi di Bandung". *Jurnal Abdimas BSI*. Vol. 17.
- Kementerian Komunikasi & Informatika. 2019. Pemerintah Siapkan Pariwisata jadi Penyumbang Devisa Terbesar. Kementerian Komunikasi & Informasi Jakarta.
- Lusiana, Novita. 2015. *Metodologi Penelitian Kebidanan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mardawani. 2020. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish
- Marimin. 2004. *Teknik dan Aplikasi Pengambilan Keputusan Kriteria Majemuk*. Bogor: Grasindo.
- Martiarini, R. 2017. "Strategi Pengembangan Desa Wisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Desa Ketenger Baturraden". Skripsi. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Ni'matuzzahro dan Susanti Prasetyaningrum. 2018. *Observasi Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Malang: UMM Press.
- Ode, Haruni. 2019. *Pengembangan Organisasi Berbasis Spiritual*. Jawa Timur: Jakad Media Publishing.
- Purhantara, Wahyu. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Raharja, Susilo dan Gudnanto. 2013. *Pemahaman Individu Teknis Non Tes*. Surabaya: Kencana Perdana Group.
- Rangkuti, Freddy. 2001. *Aanalisis SWOT teknik membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rangkuti, Freddy. 1997. *Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ross, Glen F. 1998. *Psikologi Pariwisata*. Jakarta: Yayasan Obor Pariwisata.

- Setiyani, D.W., & Sadono, D. 2011. "Dampak Pariwisata Terhadap Peluang Usaha dan Kerja Luar Pertanian di Daerah Pesisir". *Jurnal Transdisiplin Sosiologi, Komunikasi, dan Ekologi Manusia*. Vol. 05, No. 03.
- Shintia, Mayasari. 2020. "Analisis Pengembangan The Forest Island Sebagai Destinasi Wisata Syariah di Banyumas". Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Srikalimah. Dkk. 2021. *Model Pengembangan Kampung Tahu Menjadi Kawasan Wisata Edukas*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Sugiarto, Eko. 2015. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.
- Sugihamretha, I Dewa Gde. 2020. "Respon Kebijakan: Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor Pariwisata". *Jurnal The Indonesian Journal of Development Planning*. Vol. IV. No. 2.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 1987. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Suwantoro. 2004. *Dasar-dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Umar, Husein. 2001. *Strategi manajemen in action*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama.
- Umrati, dan Hengki Wijaya. 2020. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Utomo, Tanto Pratondo. Dkk. 2019. "Analisis Kualitas Pelayanan dan Strategi Pengembangan Wisata Edukasi Sentulfresh Indonesia". *Jurnal Operations Excellence*. 11(1).
- Utomo, Pulung Priyo dan Maya Damayanti. 2015. "Strategi Pengembangan Obyek Wisata Taman Satwa Taru Jurug Kota Surakarta". *Jurnal Teknik PWK*. Vol. 4. No. 4.
- Wahyuni, Nova Alin Dwi. 2019. "Analisis Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats (SWOT) dalam menentukan strategi pengembangan pariwisata di kabupaten Tulungagung". Skripsi. Tulungagung: IAIN Tulungagung.

- Walakula, Yandri Benony. 2020. "Analisis Eksistensi Pariwisata Indonesia di Tengah Situasi Pandemi corona virus disease (covid-19)". *Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan*. Vol. 1.
- Wilmar, Luki Faisal. 2015. "Perencanaan Atraksi Wisata Edukasi Di Taman Satwa Cikembulan Kabupaten Garut". Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wiranoto. 2018. *Makna Simbolik Cok Bakal Dalam Upacara Adat Masyarakat Jawa Serta Implikasi Sosial Umat Hindu Di Kabupaten Banyuwangi*. Jawa Timur: Jagad Media Publishing.
- Wijaya, Indra. 2019. *Perilaku Organisasi*. Bandung: Sinar Baru.
- Wijayanti, Ani. 2019. *Strategi Pengembangan Pariwisata Edukasi di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yoeti, Oka A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Yoeti, Oka A. 2002. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Yoeti, Oka A. 2008. *Ekonomi Pariwisata: Introduksi, Informasi, dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Yoeti, Oka A. 2016. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yoeti, Oka A. 2017. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.



Lampiran 1. Kegiatan Penelitian

a. Wawancara dengan Kepala Desa Cismur



b. Wawancara dengan pengelola/pemilik Rumah Satwa Edukasi Cismur



- c. Wawancara dengan masyarakat/pedagang disekitar Rumah Satwa Edukasi Cisumur



- d. Wawancara dengan pengunjung Rumah Satwa Edukasi Cisumur



e. Area pintu masuk Rumah Satwa Edukasi Cisumur



f. Atraksi di Rumah Satwa Edukasi Cisumur



Lampiran 2. SKL Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
 Jl. Jend. Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126
 Telp. 0281-635624 Fax. 0281-636553; febi.iainpurwokerto.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS SEMINAR PROPOSAL

Nomor: 1638/In.17/FEBl.J.ES/PP.009/VII/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menerangkan bahwa mahasiswa atas nama:

Nama : Laeliyatus Sangadah
 NIM : 1717201156
 Program Studi : Ekonomi Syariah
 Pembimbing : Mahardika Cipta Raharja, SE., M.Si.
 Judul : Strategi Pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur sebagai Sentra Wisata Edukasi di Kabupaten Cilacap Menggunakan Pendekatan Analisis SWOT

Pada tanggal 12/07/2021 telah melaksanakan seminar proposal dan dinyatakan LULUS, dengan perubahan proposal/ hasil proposal sebagaimana tercantum pada berita acara seminar. Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat untuk melakukan riset penulisan skripsi.

Purwokerto, 15 Juli 2021
 Ketua Jurusan Ekonomi Syariah



Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I
 NIP. 19851112 200912 2 007

Lampiran 3. SKL Komprehensif



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Jend. Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126
Telp. 0281-635624 Fax. 0281-636553; febi.iainpurwokerto.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS UJIAN KOMPREHENSIF

Nomor: 1207/In.17/FEBI.J.ES/PP.009/V/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Ketua Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam,

Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menerangkan bahwa mahasiswa atas nama:

Nama : Laeliyatus Sangadah

NIM : 1717201156

Program Studi : Ekonomi Syariah

Pada tanggal 27/05/2021 telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan LULUS,

dengan nilai : **78 / B+**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat mendaftar ujian munaqasyah.

Dibuat di Purwokerto
Tanggal **28 Mei 2021**
Ketua Jurusan Ekonomi Syariah



Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I
NIP. 19851112 200912 2 007

Lampiran 4. Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab


وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بورنوبورتو
الوحدة لتنمية اللغة

مدونان، شارع جندول أحمدديني رقم: ٤٠، بورنوبورتو ٥٣١٢٦، هاتفه ٢٨١-٦٢٥٦٢٤ www.iainparwokerto.ac.id

الشهادة
 رقم: ١٧/١٧٢٠٠٩/UPT/Blh/١٧

تشهد الوحدة لتنمية اللغة بأن:

الاسم :	ليلية السعادة
رقم القيد :	١٧١٧٢٠١١٥٦
القسم :	ES

قد استحق/استحقت الحصول على شهادة إجازة اللغة العربية بجميع
 مهاراتها على المستوى المتوسط وذلك بعد إتمام الدراسة التي عقدتها
 الوحدة لتنمية اللغة وفق المنهج المقرر بتقدير:

صورة
 ماسحة
 الشهادة

٦٧
 (جيد) —————
 ١٠٠

بورنوبورتو، ١٧ يناير ٢٠١٨
 الوحدة لتنمية اللغة،

 الدكتور صولح الماچستير
 رقم الوظيف: ١٩٩٣.٣١٠٠٥ : ١٩٩٧.٣٠٧



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5. Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris


UIN PURWOKERTO
MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

CERTIFICATE

Number: In.17/ UPT.Bhs/ PP.00.9/ 007/ 2018

This is to certify that :

Name : LAELIYATUS SANGADAH
 Student Number : 1717201156
 Study Program : ES

Foto resmi
berwarna
ukuran 3x4 cm

Has completed an English Language Course in Intermediate level organized by Language Development Unit with result as follows:

SCORE: 63 GRADE: GOOD

Purwokerto, 10th January 2018
 Head of Language Development Unit,

Dr. Subur, M.Ag.
 NIP. 19670307 199303 1 005



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6. Sertifikat BTAPPI

		<p style="text-align: center;">KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO UPT MA'HAD AL-JAMI'AH Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id</p>												
<h1>SERTIFIKAT</h1> <p>Nomor: B-206/In.17/UPT.MAJ/Sti.011/VIII/2018</p> <p>Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:</p> <p style="text-align: center;"><u>LAELIYATUS SANGADAH</u> 1717201156</p>														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>MATERI UJIAN</th> <th>NILAI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 Tes Tulis</td> <td>82</td> </tr> <tr> <td>2 Tartil</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>3 Tahfidz</td> <td>85</td> </tr> <tr> <td>4 Imla'</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>5 Praktek</td> <td>80</td> </tr> </tbody> </table> <p>NO SERI: MAJ-G2-2018-258</p>	MATERI UJIAN	NILAI	1 Tes Tulis	82	2 Tartil	80	3 Tahfidz	85	4 Imla'	80	5 Praktek	80	<p>Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI).</p> <p style="text-align: right;">Purwokerto, 9 Agustus 2018 Mudir Ma'had Al-Jami'ah,  Drs. H. M. Mukti, M.Pd.I NIP. 195705211985031002</p>	
MATERI UJIAN	NILAI													
1 Tes Tulis	82													
2 Tartil	80													
3 Tahfidz	85													
4 Imla'	80													
5 Praktek	80													



Lampiran 7. Sertifikat Kuliah Kerja Nyata




SERTIFIKAT

Nomor: 340.K.LPPM/KKN.46/11/2020

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto menyatakan bahwa :

Nama	: LAELIYATUS SANGADAH
NIM	: 1717201156
Fakultas / Prodi	: FEBI / ES

TELAH MENGIKUTI

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan Ke-46 IAIN Purwokerto Tahun 2020
dan dinyatakan LULUS dengan Nilai 91 (A).

Putwokerto, 13 November 2020
Ketua LPPM,



Dr. H. Ansori, M.Ag.,
NIP.19650407 199203 1 004

Dipinda dengan CamScanner



Lampiran 8. Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan



IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126
Telp. : 0281-635624, Fax : 0281-636553; website : febi.iainpurwokerto.ac.id

Sertifikat

Nomor : 881/In.17/D.FEBI/PP.009/3/2021

Berdasarkan Rapat Yudisium Panitia Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto menerangkan bahwa :

Nama : LAELIYATUS SANGADAH
NIM : 1717201156

Telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto Periode Semester Gasal 2020/2021 di :

DINAS TENAGA KERJA, KOPERASI DAN UKM KABUPATEN BANYUMAS

Mulai Bulan Januari 2021 sampai dengan Februari 2021 dan dinyatakan **Lulus** dengan mendapatkan nilai **90 (A)**. Sertifikat Ini diberikan sebagai tanda bukti telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto dan sebagai syarat mengikuti ujian *Munaqasyah/Skripsi*.

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



Dr. H. Jamal Abdul Aziz, M.Ag
NIP.19730921 200212 1 004

Purwokerto, 30 Maret 2021

Kepala Laboratorium FEBI



H. Soehimin, Lc., M.Si.
NIP.19691009 200312 1 001




Lampiran 9. Sertifikat APLIKOM

SERTIFIKAT

APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-835624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



IAIN PURWOKERTO

No. IN.17/UPT-TIPD/3380/II/2022

SKALA PENILAIAN

SKOR	HURUF	ANGKA
88-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:


LAELIYATUS SANGADAH
NIM: 1717201156


Tempat / Tgl. Lahir: Cilacap, 13 April 1999

MATERI PENILAIAN

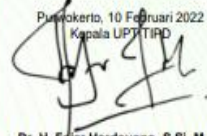
MATERI	NILAI
Microsoft Word	95 / A
Microsoft Excel	100 / A
Microsoft Power Point	95 / A

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program **Microsoft Office®** yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.






Purwokerto, 10 Februari 2022
 Kepala UPT TIPD



Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
 NIP. 19801215 200501 1 003



UIN

PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 10.Surat Rekomendasi Munaqosyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
 Jl. Jend. Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126
 Telp. 0281-635624 Fax. 0281-636553; febi.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I
 NIP : 19851112 200912 2 007
 Jabatan : Koordinator Prodi Ekonomi Syariah

Menerangkan bahwa mahasiswa atas nama:

Nama : LAELIYATUS SANGADAH
 NIM : 1717201156
 Semester/ SKS : X/ 142 SKS
 Program Studi : Ekonomi Syariah
 Tahun Akademik : 2021/2022

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk diujikan dan yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan akademik sebagaimana yang telah ditetapkan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk mendaftar ujian munaqosah dan digunakan sebagaimana mestinya.

Koord. Prodi Ekonomi Syariah



Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I
 NIP. 19851112 200912 2 007

Dibuat di Purwokerto
 Tanggal 09 Juni 2022
 Dosen Pembimbing



Mahardhika Cipta Raharja, SE., M.Si.

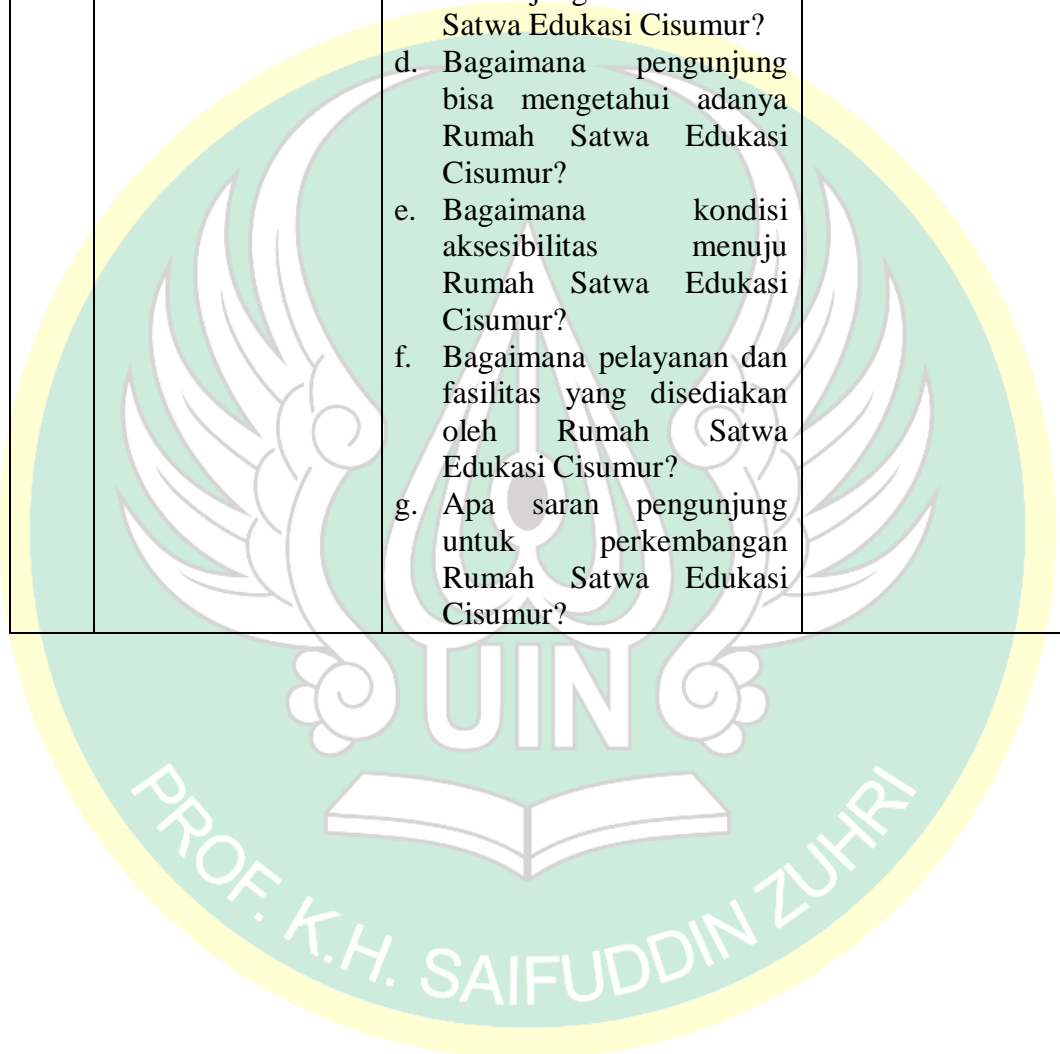
PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

Lampiran 11. Daftar Pertanyaan Wawancara

NO	SUMBER/ INFORMAN	PERTANYAAN	KETERANGAN
1.	Pengelola Rumah Satwa Edukasi Cisumur	<p>a. Bagaimana sejarah berdirinya Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>b. Apa yang membedakan Rumah Satwa Edukasi Cisumur dengan wisata lain?</p> <p>c. Bagaimana struktur organisasi yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>d. Bagaimana Sumber Daya Manusia yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>e. Bagaimana kemampuan sumber daya manusia terhadap penggunaan IT?</p> <p>f. Bagaimana strategi promosi yang dilakukan oleh pengelola Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>g. Apa saja pelayanan yang dapat dinikmati oleh wisatawan?</p> <p>h. Apa saja fasilitas yang sudah dimiliki oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>i. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana yang ada di Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>j. Berapa harga tiket untuk bisa masuk ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>k. Bagaimana pengelola melihat peluang pasar dalam upaya mengembangkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>l. Faktor apa saja yang</p>	

		<p>menghambat dan mendukung perkembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>m. Apa keunggulan dari Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>n. Bagaimana komunikasi antar pelaku usaha?</p> <p>o. Bagaimana dukungan dari <i>stakeholder</i> yang ada?</p>	
2.	Pemerintah Desa Cisumur Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap	<p>a. Bagaimana pendapat pemerintah dengan adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>b. Kontribusi apa yang sudah dilakukan oleh pihak pemerintah dalam upaya mengembangkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>c. Apa saja program pemerintah untuk ikut serta mengembangkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>d. Apa kendala pemerintah dalam upaya mengembangkan Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p>	
3.	Masyarakat sekitar Rumah Satwa Edukasi Cisumur	<p>a. Bagaimana respon masyarakat sekitar dengan adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>b. Bagaimana bentuk dukungan dan partisipasi masyarakat dengan adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>c. Apa manfaat yang di dapat oleh masyarakat dengan adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>d. Bagaimana saran dari masyarakat sekitar untuk pengembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p>	

		kedepannya?	
4.	Pengunjung/wisata wan	<p>a. Apa alasan pengunjung datang ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>b. Apa yang menjadi daya tarik Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>c. Sudah berapa kali berkunjung ke Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>d. Bagaimana pengunjung bisa mengetahui adanya Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>e. Bagaimana kondisi aksesibilitas menuju Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>f. Bagaimana pelayanan dan fasilitas yang disediakan oleh Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p> <p>g. Apa saran pengunjung untuk perkembangan Rumah Satwa Edukasi Cisumur?</p>	



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Laeliyatus Sangadah
2. NIM : 1717201156
3. Tempat/Tgl. Lahir : Cilacap, 13 April 1999
4. Alamat Rumah : Dusun Sidadadi Rt 05/Rw 06 Desa Bulaksari Kecamatan Bantarsari Kabupaten Cilacap
5. Nama Orang tua
 Nama Ayah : Muntasirin
 Nama Ibu : Khomsiyah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

TK/RA, tahun lulus	RA Al-Ikhsan Bulaksari, tahun lulus 2005
SD/MI, tahun lulus	SD Negeri Bulaksari 05, tahun lulus 2011
SMP/MTS, tahun lulus	SMP Negeri 1 Bantarsari, tahun lulus 2014
SMA/SMK, tahun lulus	SMA Negeri 1 Bantarsari, tahun lulus 2017
Perguruan Tinggi, tahun masuk	UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, tahun masuk 2017

2. Pendidikan Non Formal

- Pondok Pesantren Nurussyifa Sumampir Purwokerto Utara
- Pondok Pesantren Darul Falah Kedungwuluh Purwokerto Barat

C. Pengalaman Organisasi

1. KSR PMI UIN Prof. K.H. Sifuddin Zuhri Purwokerto
2. Pramuka UIN Prof. K.H. Sifuddin Zuhri Purwokerto

Purwokerto, 8 Juni 2022



Laeliyatus Sangadah
NIM. 1717201156

