

JURNAL KONSTRUKSI

PENGEMBANGAN WILAYAH WISATA BANYU PANAS DESA PALIMANAN KABUPATEN CIREBON

Iyus Imam*, Aryati Indah K**, Saihul Anwar**.

*) Mahasiswa Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon

***) Staf Pengajar Pada Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon

ABSTRAK

Objek Wisata Banyu Panas di desa Palimanan merupakan objek rekreasi atau berwisata air panas belerang yang merupakan sumber mata air yang unik dan mengalir dengan indah menjadi sebuah sungai, selain untuk rekreasi juga dimanfaatkan para pengunjung untuk berobat atau terapi.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh bahwa jumlah para pengunjung tiap minggunya mengalami pengurangan. Walaupun transportasi mudah di jangkau, tapi tak berpengaruh besar bagi para wisatawan, hanya orang yang berniat berobat atau terapi namun bukan untuk tujuan wisata. Maka tentu hal ini perlu adanya kegiatan pengembangan yaitu penambahan fasilitas seperti kolam berendam, hotel penginapan, kuliner, souvenir, dan lain-lain, serta wahana seperti outbound, taman, dan sebagainya. Tidak lupa yang terpenting adalah penghijauan yang dominan supaya bisa meminimalisir panas dan polusi debu agar tergantikan oleh kesejukan.

Kata kunci : Polusi debu, panas, fasilitas, pengembangan, penghijauan.

ABSTRACT

Banyu Panas Tourism in Palimanan Village is a recreational object or hot sulfur water tourism which is unique source of water and flow beautifully into a river, in addition to recreation is also used for treatment or therapy.

Based on the analysis results obtained that the number of visitors almost decrease each week. Although the transportation is easy to reach, but no major effect for tourists, only people who intend treatment or therapy but not for tourist destinations. So it is necessary for development activities by add of facilities such as relaxing swimming pool, lodging hotels, culinaries, souvenirs, and others, as well as rides such as outbounds, parks, and so on. The most important is the dominant greening in order to minimize the heat and dust pollution to be replaced by coolness.

I. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kabupaten Cirebon merupakan suatu wilayah di Provinsi Jawa Barat yang letaknya di lintas jalur utara Pulau Jawa dengan luas wilayah administrasi 990,36 km² yang terdiri dari 40 kecamatan, 412 desa dan 12 kelurahan dan menjadi wilayah perbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah. Letak geografis Kabupaten Cirebon berada pada posisi 108°40'–108°48' Bujur Timur dan 6°30'–7°00' Lintang Selatan. Jarak tempuh untuk mencapai Kabupaten Cirebon yaitu 270 Km dari arah Kota Jakarta dan 130 Km dari arah Kota Bandung.

Kabupaten Cirebon dapat dikatakan sebagai wilayah yang sedang berkembang. Perkembangan wilayahnya tersebut diakibatkan oleh pertumbuhan usaha industri, baik yang diadakan oleh pemerintah maupun masyarakatnya itu sendiri. Usaha industri yang telah ada sangatlah bervariasi seperti industri pengrajin kayu, industri pembuatan alat rumah tangga, industri keramik dan yang saat ini sedang menjadi bahan perhatian pemerintah yaitu industri pariwisata. Kabupaten Cirebon memiliki sumber daya alam yang sangat bervariasi dan tersebar secara merata di wilayahnya. Beberapa diantaranya telah dijadikan sebagai daya tarik wisata karena keunikan dan kemenarikannya. Pemerintah Daerah saat ini sedang menjalani berbagai program pengembangan kepariwisataan Kabupaten Cirebon. Berdasarkan susunan RIPPDA Kabupaten Cirebon, Visi industri pariwisata yang ingin dicapai adalah “Kabupaten Cirebon Sebagai Destinasi Pariwisata Sejarah dan Budaya Yang Berdaya Saing dan Berkelanjutan”. Dengan semakin banyaknya penawaran produk pariwisata, hal itu pula lah yang membuat banyak wisatawan berkunjung ke Kabupaten Cirebon baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan domestik untuk melakukan kegiatan wisata.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, diperlukan pengembangan dan penataan wilayah wisata, salah satunya area wisata banyu panas yang terletak di desa Palimanan agar dapat menjadikan tempat berwisata yang lebih nyaman bagi para pengunjung. Hal itu dapat dilakukan dengan perencanaan area serta tempat yang matang dan sesuai dengan kebutuhan para pengunjung.

1.2. FOKUS MASALAH

Skripsi ini memfokuskan tentang strategi pengembangan area wisata banyu panas dan merencanakan desain tata letak bangunan area wisata banyu panas desa palimanan kecamatan Gempol kabupaten Cirebon.

1.3. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana konsep mengembangkan area wisata banyu panas desa Palimanan menjadi tempat berkunjung yang nyaman bagi para pengunjung?
2. Perencanaan tata letak seperti apa yang sesuai untuk area wisata banyu panas desa Palimanan?
3. Bagaimana desain *landscape* area banyu panas desa Palimanan tersebut?

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis tata area banyu panas desa Palimanan seperti penataan rencana pembangunan, taman terbuka hijau dan fasilitas penunjang sehingga menciptakan area wisata banyu panas yang teratur, yang lebih layak dan nyaman dengan merencanakan bangunan hotel tempat penginapan, oleh-oleh khas Cirebon, kuliner khas Cirebon, pohon rindang serta tanaman bambu untuk pagar mengelilingi area yg rapat dan lain lain.

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Penelitian ini lebih memfokuskan tentang strategi

pengembangan area wisata banyu panas dan merencanakan desain tata letak bangunan area wisata banyu panas desa palimanan kecamatan Gempol kabupaten Cirebon.

1.5. KEGUNAAN PENELITIAN

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Sebagai bahan referensi penelitian yang mengenai pengembangan area, serta menambah pola pikir mahasiswa dalam mempelajari, mengamati, dan memahami permasalahan yang berkaitan dengan bidang ketekniksipilan.

1.5.2. Kegunaan Praktis

Manfaat pada aspek ini digunakan untuk memberikan masukan atau merencanakan penentuan tata ruang kawasan banyu panas yang sesuai dengan aspek teoritis yang ada.

1.6. LOKASI



Gambar 1.1 Keterangan Gambar

- A. Lokasi Penelitian
- B. Area Indocement
- C. Jalan Pantura Cirebon – Bandung
- D. Rute Menuju Lokasi Penelitian

1.7. KERANGKA PEMIKIRAN

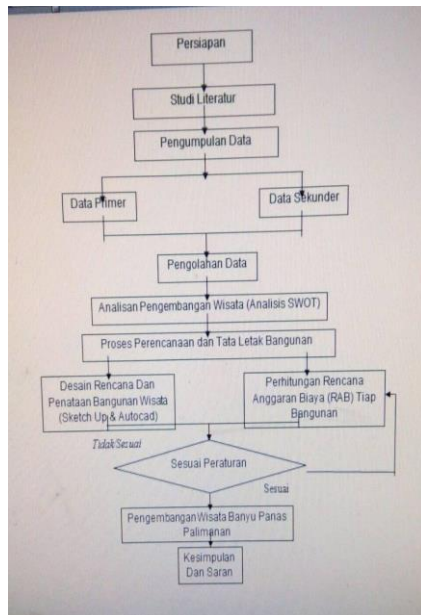
1.7.1. Kerangka Pemikiran

Wisata Banyu Panas Kabupaten Cirebon sangat berpotensi untuk menambah pendapatan daerah. Namun sangat disayangkan wisata ini yang seharusnya menjadi salah satu sumber pendapatan daerah kini mulai tidak terawat, yang berakibat pada berkurangnya jumlah pengunjung secara drastis. Hal ini tidak terlepas dari faktor kurangnya perhatian dari pihak pemerintah atau pengelola wisata setempat. Disini yang menjadi faktor yang sangat berpengaruh dengan berkurangnya jumlah pengunjung di Objek Wisata Banyu Panas Cirebon, yakni : kurangnya fasilitas bersantai, taman bermain, meminimalisir debu, pepohonan rindang, kuliner, cinderamata, dan fasilitas penginapan seperti Hotel untuk beristirahat.

Untuk mengetahui pengaruh fasilitas yang terkait terhadap jumlah pengunjung, perlu dilakukan studi analisis lanjutan Pengembangan Objek Wisata Banyu Panas di desa Palimanan Kabupaten Cirebon ini. Dengan demikian dilakukannya teknik analisis skoring dan klasifikasi, selanjutnya untuk mengetahui usaha pengembangan objek wisata Banyu Panas digunakan teknik analisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity & Threat*).

Perkembangan wilayahnya tersebut diakibatkan oleh pertumbuhan usaha industri, baik yang diadakan oleh pemerintah maupun masyarakatnya itu sendiri. Usaha industri yang telah ada sangatlah bervariasi seperti industri pengrajin kayu, industri pembuatan alat rumah tangga, industri keramik dan yang saat ini sedang menjadi perhatian pemerintah yaitu industri pariwisata. Kabupaten Cirebon memiliki sumber daya alam yang sangat bervariasi dan

tersebar secara merata di wilayahnya. Beberapa diantaranya telah dijadikan sebagai daya tarik wisata karena keunikan dan kemenarikannya. Pemerintah Daerah saat ini sedang menjalani berbagai program pengembangan kepariwisataan Kabupaten Cirebon. Berdasarkan susunan RIPPDA Kabupaten Cirebon, Visi industri pariwisata yang ingin dicapai adalah “Kabupaten Cirebon Sebagai Destinasi Pariwisata Sejarah dan Budaya Yang Berdaya Saing dan Berkelanjutan”.



Gambar 1.2 Flowchart Tahapan Penelitian

1.8. SISTEMATIKA PENULISAN

- a. **BAB I**, bab pendahuluan. Akan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, fokus permasalahan, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian dari aspek keilmuan dan rekayasa, lokasi penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.
- b. **BAB II**, bab landasan teori. Berisi tentang penelitian sejenis yang pernah ada baik dari buku-buku,

jurnal maupun informasi media elektronik (internet).

- c. **BAB III**, bab metode penelitian. Berisi tentang metode pengumpulan data, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, objek, lokasi penelitian serta jadwal penelitian.
- d. **BAB IV**, bab Analisis dan Pembahasan. Akan diuraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan mengamati langsung dan akan dibahas solusi yang akan dilakukan pada penelitian ini.
- e. **BAB V**, bab Kesimpulan dan Saran. Menerangkan kesimpulan hasil penelitian sesuai dengan fokus permasalahan dan saran-saran yang aplikatif. Setiap *statement* kesimpulan harus ditunjang oleh hasil analisis yang tergambar dalam bab sebelumnya. Demikian pula saran yang ditulis harus berdasarkan *statement* analisis, kajian dan kesimpulan.

II. TINJAUAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

2.1 LANDASAN TEORI

2.1.1 Analisis

Secara umum analisis adalah penelitian terhadap sesuatu peristiwa. Bisa juga merupakan penyelidikan terhadap karangan atau terhadap perbuatan. Analisis bertujuan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dari sebab yang ada. Dalam hal penelitian, analisis adalah langkah yang di tempuh setelah data penelitian terkumpul.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer karangan

Peter Salim dan Yenni Salim (2002) menjabarkan pengertian analisis sebagai berikut:

1. Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab, penyebab sebenarnya, dan sebagainya).
2. Analisis adalah penguraian pokok persoalan atas bagian-bagian, penelaahan bagian-bagian tersebut dan hubungan antar bagian untuk mendapatkan pengertian yang tepat dengan pemahaman secara keseluruhan.
3. Analisis adalah penjabaran (pembentangan) sesuatu hal, dan sebagainya setelah ditelaah secara seksama.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karangan Suharso dan Ana Retnoningsih (2005), analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkara dan sebagainya).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan Nasional (2005) menjelaskan bahwa analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian analisis dalam skripsi ini adalah penyelidikan terhadap suatu metode atau cara untuk mengembangkan suatu daerah wisata dengan melalui penelitian.

2.1.2 Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses atau cara menjadikan sesuatu menjadi maju, baik, sempurna, dan berguna (Suwanto, 1997: 88-89). Suwanto (1997:74) menyebutkan beberapa bentuk produk pariwisata alternatif yang berpotensi untuk dikembangkan, yaitu:

1. pariwisata budaya (*cultural tourism*),
2. wisata alam (*natural tourism*),
3. ekowisata (*ecotourism*),
4. pariwisata bahari (*marine tourism*),
5. pariwisata petualangan (*adventure tourism*),
6. pariwisata agro (*agrotourism*),
7. pariwisata pedesaan (*village tourism*),
8. gastronomi (*culinary tourism*),
9. pariwisata spiritual (*spiritual tourism*) dan lainnya.

2.1.3 Pembebanan Struktur

Pada perencanaan bangunan bertingkat tinggi, komponen struktur direncanakan cukup kuat untuk memikul semua beban kerjanya. Pengertian beban itu sendiri adalah beban-beban baik secara langsung maupun tidak langsung yang mempengaruhi struktur bangunan tersebut. Dalam penelitian ini, pembebanan struktur menggunakan SNI 1727:2013, dicantumkan bahwa pembebanan yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut ini:

1. Beban mati ialah berat dari semua bagian dari suatu gedung yang bersifat tetap, termasuk segala unsur tambahan, penyelesaian-penyelesaian, mesin-mesin

serta peralatan tetap yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari gedung itu.

2. Beban hidup ialah semua beban yang terjadi akibat penghunian atau penggunaan suatu gedung, dan ke dalamnya termasuk beban-beban pada lantai yang berasal dari barang-barang yang dapat berpindah, mesin-mesin serta peralatan yang tidak merupakan bagian yang tak terpisahkan dari gedung dan dapat diganti selama masa hidup dari gedung itu, sehingga mengakibatkan perubahan dalam pembebanan lantai dan atap tersebut. Khusus pada atap ke dalam beban hidup dapat termasuk beban yang berasal dari air hujan, baik akibat genangan maupun akibat tekanan jatuh (energi kinetik) butiran air.
3. Beban gempa ialah semua beban statik ekuivalen yang bekerja pada gedung atau bagian gedung yang menirukan pengaruh dari gerakan tanah akibat gempa itu. Dalam hal pengaruh gempa pada struktur gedung ditentukan berdasarkan suatu analisa dinamik, maka yang diartikan dengan beban gempa di sini adalah gaya-gaya di dalam struktur tersebut yang terjadi oleh gerakan tanah akibat gempa tersebut.
4. Beban hujan adalah semua beban yang bekerja pada gedung atau bagian gedung yang disebabkan oleh hujan.
5. Beban angin adalah semua beban yang bekerja pada gedung atau bagian gedung

yang disebabkan oleh selisih tekanan udara.

2.2 TINJAUAN UMUM PARIWISATA

2.2.1 Pengertian Pariwisata

Menurut Undang-undang Nomor 10 tahun 2009, yaitu menyebutkan pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk perusahaan objek dan penyelenggaraan pariwisata, dengan demikian pariwisata meliputi:

1. Semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata.
2. Perusahaan objek dan daya tarik wisata seperti : kawasan wisata, Taman rekreasi, kawasan peninggalan sejarah, museum, pagelaran seni budaya, tata kehidupan masyarakat atau yang bersifat alamiah : keindahan alam, gunung berapi, danau, pantai.
3. Perusahaan jasa dan sarana pariwisata yaitu usaha jasa pariwisata (biro perjalanan wisata, agen perjalanan wisata, konvensi, perjalanan insentif dan pameran, konsultan pariwisata, informasi pariwisata). Usaha sarana pariwisata yang terdiri dari akomodasi, rumah makan, bar, angkutan wisata. Pariwisata menurut daya tariknya menurut Fandeli (1995:3) dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu :
 - a. Daya Tarik Alam
Pariwisata daya tarik alam yaitu wisata yang dilakukan dengan mengunjungi daerah tujuan wisata yang memiliki keunikan daya tarik alamnya, seperti laut, pesisir pantai gunung, lembah, air terjun,

hutan dan objek wisata yang masih alami.

b. Daya Tarik Budaya

Pariwisata daya tarik budaya merupakan suatu wisata wisata yang dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang memiliki keunikan atau kekhasan budaya, seperti kampung naga, tanah toraja, kampung adat banten, keraton kasepuhan Cirebon, keraton Yogyakarta, dan objek wisata budaya lainnya.

c. Daya Tarik Minat Khusus

Pariwisata ini merupakan pariwisata yang dilakukan dengan mengunjungi objek wisata yang sesuai dengan minat seperti wisata olahraga, wisata rohani, wisata kuliner, wisata belanja, dengan jenis-jenis kegiatannya antara lain bungee jumping.

Dalam kegiatan kepariwisataan ada yang disebut subjek wisata yaitu orang-orang yang melakukan perjalanan wisata dan objek wisata yang merupakan tujuan wisatawan. Berbagai pendapat para ahli mengenai pengertian pariwisata dalam buku Wahab (1992:15) diantaranya:

1. Menurut Gamal

Suwartono, SH

Kepariwisataan adalah suatu proses kepergian sementara dari seorang, lebih menuju ketempat lain diluar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama,

kesehatan maupun kepentingan lain.

2. E. Guyer Freuler

Pariwisata merupakan fenomena dari jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan cinta terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil dari perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan dari pada alat-alat pengangkutan.

3. A.J. Burkart dan S.

Malik

Dalam bukunya yang berjudul "*Tourism, Past, Present, and Future*", berbunyi bahwa pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat tujuan itu.

2.2.2 Tujuan Pariwisata

Tujuan pariwisata telah dijabarkan oleh para ahli di bidang pariwisata sebagai optimalisasi pemanfaatan dan pengembangan sumber-sumber daya pariwisata. Daerah tujuan wisata menurut Surjanto (dalam A. Hari Karyono, 1997:11) yaitu daerah-daerah yang berdasarkan kesiapan prasarana dan sarana dinyatakan siap menerima kunjungan wisatawan di Indonesia. Daerah tujuan wisata diharuskan memiliki objek wisata dan daya

tarik wisata (atraksi wisata) sebagai media untuk menarik minat wisatawan.

Berkembangnya pariwisata di suatu daerah akan membawa perubahan pada daerah tersebut. Perubahan yang dimaksud dapat bernilai positif jika pengembangan pariwisata dilaksanakan dengan mengikuti prosedur yang benar, yakni melalui perencanaan yang cermat dan matang supaya sesuai dengan kondisi setempat. Namun demikian, jika pelaksanaannya tidak direncanakan dengan baik maka justru akan membawa kerugian atau berdampak negatif bagi daerah tempat pariwisata berkembang.

2.2.3 Sarana Dan Prasarana Wisata

Sarana pariwisata disebut sebagai ujung tombak usaha kepariwisataan dapat diartikan sebagai usaha yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan pelayanan kepada wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata dimana keberadaannya sangat tergantung kepada adanya kegiatan perjalanan wisata. Menurut Edward Inskeep (1991:42), sarana tersebut adalah sebagai berikut:

1. Akomodasi

Wisatawan akan memerlukan tempat tinggal untuk sementara waktu selama dalam perjalanan untuk dapat beristirahat. Dengan adanya sarana ini, maka akan mendorong wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek dan daya tarik wisata dengan waktu yang relatif lebih lama. Informasi mengenai akomodasi ini mempengaruhi

penilaian wisatawan pilihan jenis akomodasi yang dipilih, seperti jenis fasilitas dan pelayanan yang diberikan, tingkat harga, jumlah kamar yang tersedia dan sebagainya.

2. Tempat makan dan minum

Wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata tentunya ingin menikmati perjalanan wisatanya, sehingga pelayanan makanan dan minuman harus mendukung hal tersebut bagi wisatawan yang tidak membawa bekal. Bahkan apabila suatu daerah tujuan wisata mempunyai makanan yang khas, wisatawan yang datang disamping menikmati atraksi wisata juga menikmati makanan khas tersebut. Pertimbangan yang diperlukan dalam penyediaan fasilitas makanan dan minuman antara lain adalah jenis dan variasi makanan yang ditawarkan, tingkat kualitas makanan dan minuman, pelayanan yang diberikan, tingkat harga, tingkat kebersihan, dan hal-hal lain yang dapat menambah selera makan seseorang serta lokasi tempat makannya.

3. Tempat belanja

Berbelanja merupakan salah satu aktivitas kegiatan wisata dan sebagian pengeluaran wisatawan didistribusikan untuk berbelanja. Penilaian dalam penyediaan fasilitas belanja ini dilakukan terhadap ketersediaan barang-barang yang dijual dan pelayanan yang memadai, lokasi yang nyaman dan akses yang baik

serta tingkat yang relatif terjangkau.

4. Fasilitas umum di lokasi objek wisata

Fasilitas umum yang akan dikaji adalah fasilitas yang biasanya tersedia di tempat rekreasi seperti tempat parkir, toilet umum, musholla, dan lain-lain.

Edward Inskoop (1991:44) mengemukakan bahwa prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata prasarana dasar yang melayani penduduk lokal seringkali juga melayani kegiatan pariwisata, seperti jalan, sumber listrik dan energi, sumber air dan sistem pengairan, fasilitas kesehatan, sistem pembuangan kotoran/sanitasi, telekomunikasi, terminal angkutan, jembatan, dan sebagainya.

Dalam melaksanakan pembangunan prasarana wisata perlu disesuaikan dan mempertimbangkan kondisi dan lokasi yang akan meningkatkan aksesibilitas suatu objek wisata yang pada waktunya dapat meningkatkan daya tarik objek wisata itu sendiri, selain itu juga diperlukan koordinasi dan dukungan antar instansi terkait.

2.3 KONSEP PENGEMBANGAN OBJEK WISATA

Smith (1991:15) mengatakan bahwa masalah utama dalam perencanaan produk wisata adalah

seberapa besar daya tarik suatu daerah wisata untuk dapat dikembangkan lebih lanjut hingga menarik para wisatawan untuk mengunjunginya. Daerah dengan sedikit objek peninggalan sejarah, sedikit pemandangan alam yang menarik, tanpa pantai, iklim yang jelek, sedikit kesempatan untuk berbelanja, dan sedikit potensi lain yang bisa dikembangkan merupakan pilihan paling rendah untuk dipilih menjadi suatu objek wisata yang berkembang, baik oleh pemerintah maupun investor.

Produk wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan mereka dalam waktu yang lama, serta memberi kepuasan kepada wisatawannya. Untuk mencapai hasil itu, beberapa syarat harus dipenuhi yaitu (Soekadijo, 1996):

1. Kegiatan dan objek yang merupakan atraksi itu sendiri harus dalam keadaan yang baik. Untuk dapat memberikan kepuasan, atraksi wisata harus dalam keadaan baik, baik atraksi yang berupa kegiatan seperti tarian dan upacara, maupun atraksi yang berupa objek, seperti candi, keris dan sebagainya.
2. Karena atraksi wisata itu harus disajikan di hadapan wisatawan, maka cara penyajiannya harus tepat. Atraksi wisata boleh dikatakan berhasil kalau menimbulkan kesan kepada wisatawan, sehingga ia merasa puas. Kepuasan itu tidak hanya tergantung kepada keadaan atraksi wisata itu sendiri, akan tetapi juga kepada caranya mempresentasikan di hadapan wisatawan.
3. Objek wisata terintegrasi dengan syarat-syarat pariwisata lainnya, yaitu jasa pelayanan, transportasi dan aktualisasi. Dengan

membangun objek wisata saja wisatawan belum berdatangan. Objek wisata itu harus diintegrasikan dengan syarat-syarat pariwisata lainnya, yaitu jasa pelayanan, transportasi dan aktualisasi.

4. Dapat menahan wisatawan di tempat atraksi dalam waktu yang cukup lama. Tujuan pembangunan pariwisata adalah tidak hanya mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, akan tetapi juga untuk menahan mereka selama mungkin. Dengan asumsi bahwa akan semakin besar keuntungan yang diharapkan dari kehadiran mereka, yakni dengan semakin lamanya wisatawan dapat bertahan di suatu objek wisata maka akan semakin bertambah pula perputaran uang yang terjadi.

Dalam suatu konsep perencanaan wisata, para pengembang harus memperhatikan semua aspek pendukung pariwisata, karena pariwisata merupakan kegiatan yang berlangsung di atas permukaan tanah dan menyangkut semua bentuk-bentuk unsur alam, air, udara, kehidupan liar didalamnya, bentang alam, hutan, iklim, sungai, laut, pantai dan lainnya. Manuel Boud-Bovy and Fred Lawson (1977:43), mengemukakan bahwa dalam menganalisis pengembangan produk wisata ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Riset pasar (*market research*), meliputi: luas cakupan area, kependudukan dan kondisi sosial ekonomi, kompetitor sejenis disekitar, faktor lain yang mempengaruhi kebutuhan wisata di masa datang.
2. Pengamatan lokasi (*site investigation*), meliputi: jarak

pencapaian dari dan ke lokasi, lingkungan sekitar, ketersediaan infrastruktur, pengembangan lingkungan sekitar, kendala dan biaya, dampak lingkungan dan sosial ekonomi.

2.4 TEKNIK ANALISIS SWOT

Menurut Rangkuti (2005), analisis SWOT merupakan salah satu metode untuk menggambarkan kondisi dan mengevaluasi suatu masalah, proyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal yaitu, *Strengths*, *Weakness Opportunities* dan *Threat* yang akan dilakukan. Analisis SWOT hanya menggambarkan situasi yang terjadi bukan sebagai pemecah masalah. Analisis SWOT terdiri dari empat faktor, yaitu:

1. *Strengths* (kekuatan)

Merupakan kondisi kekuatan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kekuatan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri.

2. *Weakness* (kelemahan)

Merupakan kondisi kelemahan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada. Kelemahan yang dianalisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri.

3. *Opportunities* (peluang)

Merupakan kondisi peluang berkembang di masa datang yang terjadi. Kondisi yang terjadi merupakan peluang dari luar organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri. misalnya kompetitor, kebijakan pemerintah, kondisi lingkungan sekitar.

4. *Threats* (ancaman)

Merupakan kondisi yang mengancam dari luar. Ancaman ini dapat mengganggu organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri.

III. METODE DAN OBYEK PENELITIAN

3.1 METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini dilakukan kajian beberapa literatur yang berhubungan dengan analisis pengembangan objek wisata. Selanjutnya menganalisis luas daerah objek wisata Banyu Panas dengan cara survey langsung ke daerah penelitian dan menggunakan google earth untuk melihat lokasi penelitian dengan keseluruhan, agar dapat menentukan titik yang cocok untuk dikembangkan. Kemudian menentukan potensi objek wisata, perlu dilakukan klasifikasi. Analisis klasifikasi digunakan untuk menentukan kelas potensi objek wisata, analisis ini menggunakan skoring kemudian di klasifikasikan. Tahap selanjutnya merencanakan konsep pengembangan yang tepat dan efisien agar objek wisata Banyu Panas dapat menarik lebih banyak minat wisatawan untuk berkunjung.

3.1.1. Persiapan

Persiapan penelitian mencakup pembuatan surat ijin permohonan untuk memperoleh data sekunder dari instansi terkait dan surat penting lainnya terkait dengan proses penyusunan laporan penelitian.

3.1.2. Studi Literatur

Kegiatan studi literatur untuk mencari referensi dari sumber-sumber terkait misalnya

buku, jurnal, penelitian sejenis, internet, dan media lainnya guna mendapatkan gambaran serta data yang dibutuhkan untuk proses penelitian.

3.1.3. Pengadaan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses untuk kelengkapan penelitian. Proses ini merupakan kegiatan pengadaan data, data primer dan data sekunder. Data-data ini diperlukan sebagai data pendukung dalam proses penelitian. Baik dalam analisis lokasi objek wisata, maupun merencanakan konsep pengembangan daerah objek wisata Banyu Panas.

3.1.4. Pengumpulan Data Primer

Data primer biasanya didapat dari subjek penelitian dengan cara melakukan pengamatan, percobaan atau wawancara. Cara untuk mendapatkan data primer biasanya melalui observasi atau pengamatan langsung.

Data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang terdapat di lokasi penelitian atau mencatat data yang sudah tersedia di sumber-sumber data.

Dari definisi di atas dapat di jelaskan bahwa peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi langsung ke

lokasi penelitian, dengan mengamati dan mencatat potensi yang terdapat di lokasi penelitian.

2. Wawancara

Metode ini adalah suatu daftar yang berisikan pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarakan kepada responden (orang yang menjawab atau yang akan di selidiki). Atau pertanyaan bisa di tanyakan langsung secara tanya jawab kepada koresponden.

3. Studi dokumentasi

Teknik studi dokumentasi adalah teknik sebagai pelengkap wawancara dan observasi. Dukomen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan pengambilan gambar-gambar berupa foto dengan menggunakan alat kamera handphone. Objek foto dalam penelitian ini adalah foto daerah wisata.

3.1.5. Pengumpulan Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang tidak langsung diperoleh dari sumber utama dan telah tersusun dalam bentuk dokumen tertulis. Data sekunder dapat diperoleh dari buku, internet, dan instansi terkait.

Data sekunder dalam penelitian ini dapat berupa teori yang dapat ditemukan pada sumber literatur berupa buku-

buku, hasil penelitian orang lain, internet ataupun sumber literatur lainnya yang dianggap relevan.

3.1.6. Analisis SWOT

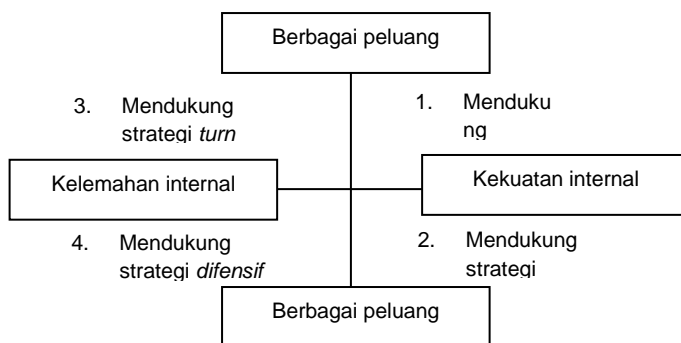
Dalam penelitian ini, untuk mengetahui potensi objek wisata Banyu Panas digunakan teknik analisis skoring dan klasifikasi, selanjutnya untuk mengetahui usaha pengembangan objek wisata Banyu Panas digunakan teknik analisis *SWOT (Strength, Weakness, Opportunity & Threat)*.

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*). Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut. Analisis SWOT dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memilah berbagai hal yang mempengaruhi keempat faktornya, kemudian menerapkannya dalam gambar matrik SWOT, dimana aplikasinya adalah bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu mengambil keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada,

selanjutnya bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu menghadapi ancaman (*threats*) yang ada, dan terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mampu membuat ancaman (*threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

Teknik ini dibuat oleh Albert Humphrey, yang memimpin proyek riset pada Universitas Stanford pada dasawarsa 1960-an dan 1970-an dengan menggunakan data dari perusahaan-perusahaan *Fortune* 500.

Menurut Freddy Rangkuti (1997, 19), SWOT adalah identitas berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi pelayanan. Analisis ini berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan peluang namun secara bersamaan dapat meminimalkan kekurangan dan ancaman. Diagram analisis SWOT:



Gambar 3.1

Diagram Analisis SWOT

• **Kuadran 1**

Merupakan situasi yang sangat menguntungkan. Perusahaan tersebut memiliki peluang dan kekuatan sehingga dapat memanfaatkan peluang yang

ada. Strategi yang harus diterapkan dalam kondisi ini adalah mendukung kebijakan pertumbuhan yang agresif. (Growth oriented strategy).

• **Kuadran 2**

Meskipun 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 diversifikasi (produk/jasa).

• **Kuadran 3**

Perusahaan menghadapi peluang pasar yang sangat besar, tetapi dilain pihak, ia menghadapi beberapa kendala / kelemahan internal. Fokus perusahaan ini adalah meminimalkan masalah-masalah internal perusahaan sehingga dapat merebut peluang pasar yang lebih baik.

• **Kuadran 4**

Ini merupakan situasi yang sangat tidak menguntungkan, perusahaan tersebut menghadapi berbagai ancaman dan kelemahan internal.

Menurut Ferrel dan Harline (2005, p43) fungsi dari Analisis SWOT adalah untuk mendapatkan informasi dari analisis situasi dan memisahkannya dalam pokok persoalan internal (kekuatan dan kelemahan) dan pokok persoalan eksternal (peluang dan ancaman).

Analisis SWOT tersebut akan menjelaskan apakah informasi

tersebut berindikasi sesuatu yang akan membantu perusahaan mencapai tujuannya atau memberikan indikasi bahwa terdapat rintangan yang harus dihadapi atau diminimalkan untuk memenuhi pemasukan yang diinginkan. Tujuan dari Analisis SWOT sendiri agar memudahkan serta mendapatkan informasi terkait pokok persoalan internal dan eksternal.

3.1.7. Populasi dan Sampel

Beberapa pengertian populasi menurut para ahli, yaitu :

Menurut Nawawi (1983:144) menyatakan bahwa “Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin baik berupa hasil perhitungan maupun ukuran, kuantitatif maupun kualitatif. Pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan obyek yang lengkap dan jelas”.

Menurut Rakhmat (2004:78) menyatakan bahwa “Populasi adalah kumpulan obyek penelitian dapat berupa dua orang, organisasi, kelompok, lembaga, buku,kata-kata, surat dan lain-lain”.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah ibu, bapak, dan remajayang sedang berkunjung ke daerah wisata Banyu Panas Desa Palimanan Kabupaten Cirebon.

Pengertian sampel menurut para ahli, yaitu :

Menurut Nawawi (1997:44) menyatakan bahwa “Sampel adalah sebagiandari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penulisan, sebagian individu

yang diselidiki itu sebagai sampel dan contoh. Dan sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang menggunakan cara-cara tertentu”.

Dalam penarikan sampel maka jumlahnya harus representative untuk nanti hasilnya bisa digeneralisasikan. Untuk memenuhi persyaratan tersebut maka dalam penentuan jumlah sampel penulis menggunakan rumus Slovin.

Kemudian jumlah sampel akan ditentukan dengan jumlah populasi responden yang sedang berkunjung ke daerah wisata Banyu Panas Kabupaten Cirebon berdasarkan jenis ibu-ibu, bapak-bapak, anak-anak dan para remaja sebanyak 75 orang dengan nilai presisi atau batas toleransi kesalahan sebesar 5%.

Menggunakan Rumus *Slovin* (*Slovin*,2003: 20):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel yang di cari

N = Jumlah Populasi

e = Batas Toleransi Kesalahan

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Sampel diambil dari total populasi sebagai wakil dari populasi yang merupakan responden yang sedang berkunjung ke wisata Banyu Panas Kabupaten Cirebon, yaitu

warga Desa Palimanan dan warga Cirebon kota berdasarkan jenis kelamin, dan usia. Dengan menggunakan rumus *Slovin*, maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah sebanyak :

$$n = \frac{75}{1 + 75 (0,05)^2}$$
$$n = \frac{75}{1 + 75 (0,0025)}$$
$$n = \frac{75}{1 + 0,1875}$$
$$n = \frac{75}{1,1875} = 63,158$$

Dari perhitungan tersebut, didapat hasil 63,158 orang, maka dibulatkan menjadi 63 orang. Jadi, jumlah sampel yang diteliti sebanyak 63 responden.

Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel dengan cara membagikan populasi ke dalam kelompok-kelompok yang homogen yang disebut strata, dan kemudian sampel diambil secara acak dari tiapstrata tersebut.

Alasan menggunakan teknik sampling ini adalah untuk mempermudah penulis dalam pengumpulan data melalui angket yang dibagikan.

3.1.8. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan meliputi :

1. Data Primer

Adalah data yang akan diteliti, dimana obyek yang akan

diteliti dan dikumpulkan secara langsung. Data tentang informasi yang didapat dari responden yaitu trending kondisi eksisting daerah wisata Banyu Panas Kabupaten Cirebon, yang meliputi:

a. Karakteristik responden

1) Jenis kelamin yang diukur dengan kala nominal berdasarkan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yaitu ibu-ibu, bapak-bapak, dan remaja.

2) Usia diukur berdasarkan tahun.

b. Kondisi eksistensi wisata Banyu Panas Kabupaten Cirebon dengan persepsi pengunjung yang datang.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data penunjang penelitian yang diperoleh dari berbagai sumber untuk melengkapi penelitian (data yang telah diperoleh). Penelitian kepustakaan dengan mengamati dan meneliti berbagai buku yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti untuk mendapatkan teori-teori yang diperlukan agar dapat melengkapi data dalam penelitian.

a. Angket

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan menyebarluaskan daftar pernyataan yang digunakan penelitian kepada responden untuk mendapatkan jawaban tertulis yang diberikan kepada responden dengan

harapan mereka akan memberikan respon atas daftar pernyataan tersebut, dimana responden dalam hal ini adalah wisatawan atau pengunjung yang datang ke daerah wisata Banyu Panas Kabupaten Cirebon.

b. Wawancara

Yaitu mengadakan interview dan tanya jawab secara langsung dengan pengunjung yang datang ke daerah wisata Banyu Panas Kabupaten Indramayu, dimana terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Dimaksudkan untuk mendapatkan data berupa keterangan atau pendapat yang akurat dan kompeten. Digunakan untuk menunjang kelengkapan teori atau model yang diterapkan dalam penelitian ini.

c. Kepustakaan

Mengumpulkan data untuk membandingkan teori-teori Jurnalistik yang ada dengan kenyataan yang dijumpai dilapangan. Penelitian ini dilakukan melalui buku-buku dan sumber-sumber tertulis lainnya yang relevan dengan obyek yang diteliti.

3.1.9. Teknik Pengolahan Data

Dari hasil data yang terkumpul melalui proses penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka penulis tersebut mencoba untuk mencari, mengumpulkan informasi, menemukan, mengolah serta menganalisis data yang sudah

terkumpul tersebut dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Maksud dari kedua analisis tersebut adalah:

1. Analisa Kualitatif

Yaitu suatu analisis yang mengungkapkan suatu masalah tidak dalam bentuk angka-angka melainkan dengan nilai yang didasarkan pada hasil pengolahan data dan penilaian penulis.

2. Analisa Kuantitatif

Yaitu analisis yang menginterpretasikan data dalam bentuk angka-angka dan digunakan sebagai alat dalam statistik sehingga memudahkan dalam menaksirkan data mentah yang diperoleh.

Untuk keperluan analisis ini penulis mengumpulkan dan mengolah data yang diperoleh dari kuesioner dengan cara memberikan bobot penilaian dari setiap pernyataan berdasarkan skala Likert. Menurut **Sugiyono** (2004:84), skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi sub variabel. Kemudian sub variabel dijabarkan menjadi komponen yang dapat terukur. Komponen-komponen yang terukur ini kemudian dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang kemudian dijawab oleh

responden. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis secara kuantitatif, maka jawaban yang akan diberikan bobot penilaian berdasarkan skala Likert seperti terlihat pada tabel 3.1 dibawah ini,yaitu :

Tabel 3.1 Skala Likert

Pernyataan	Bobot
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Cukup	2
Tidak Setuju	1

Data yang sudah terkumpul kemudian diproses dan dianalisis. Analisis data dilakukan baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Analisis data secara kualitatif yaitu dengan cara mendeskripsikan jawaban responden yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel-tabel. Sedangkan analisis data secara kuantitatif dilakukan dengan menggunakan analisis statistik.

3.2 LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

3.2.1 Lokasi Penelitian

Banyu Panas di desa Palimanan, Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon termasuk salah satu obyek wisata yang relatif kurang dikenal masyarakat luas, dibandingkan obyek wisata banyu panas lainnya yang ada di Indonesia. Maklum, obyek Wisata Banyu Panas ini baru dikelola Pemkab cirebon yang bekerjasama dengan PT. Indocement.

Lokasi Banyu Panas yang berjarak sekira 23 kilometer dari

Kota Cirebon itu, sangat mudah ditempuh dengan kendaraan roda dua maupun roda empat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian untuk penulisan skripsi ini berlangsung pada 15 Oktober 2017 s.d selesai yang dilakukan di Kawasan Wisata Banyu Panas di desa Palimanan kecamatan Gempol kabupaten Cirebon.

IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis SWOT

Dengan adanya analisis SWOT ini maka dengan mudah menganalisis lokasi yang akan dibangun. Analisis didasarkan ini menafsirkan segala kelebihan, kekurangan, peluang dan hambatan yang ada dan terjadi pada suatu lokasi, yang sudah, sedang, dan yang akan terjadi. Dari segi sarana prasarana kita dapat menilai dengan menggunakan model kuantitatif, yang dilakukan pendataan segala sarana prasarana yang ada dalam suatu kawasan yang akan dibangun guna memudahkan penganalisis untuk menilai serta memperbaiki kekurangan yang ada. Adapun lokasi yang akan dianalisis dengan menggunakan teori SWOT yaitu Desa Palimanan Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon dengan variabel yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Aspek Sosial dan Ekonomi

eng
em
ban
gan
dae
rah
wis
ata

Tabel 4.1 Deskripsi Skor dan Bobot

Skor	Bobot	Deskripsi
1	$\frac{1}{4}$	Kemungkinan terjadinya sangat kecil bahkan tidak sama sekali/pengaruh terhadap sebuah pemecahan masalah tidak signifikan
2	$\frac{2}{4}$	Kemungkinan terjadinya kecil, hal ini membutuhkan proses waktu yang sangat lama
3	$\frac{3}{4}$	Bisa terjadi dengan proses waktu yang singkat dan dapat mempengaruhi terhadap peningkatan sebuah solusi yang digunakan.
4	$\frac{4}{4}$	Sangat berpotensi bagi perkembangan sebuah solusi yang digunakan dan memiliki progress yang sangat singkat.

Pengembangan Wilayah Wisata Banyu Panas Desa Palimanan Kabupaten Cirebon

ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar untuk memperoleh kesempatan kerja, dan terus memelihara perkembangan daerah wisata agar memperoleh progres yang meningkat dan meningkatkan sumber pendapatan daerah Kabupaten Cirebon.

2) Aspek Tata Ruang

Struktur tata ruang Kabupaten Cirebon dibentuk oleh unsur-unsur kegiatan tersedia. Oleh karenanya rencana struktur ruang yang diwujudkan berdasarkan persebaran penduduk, dengan membentuk arahan pengembangan komponen utama pembentuk ruang, arahan intensitas ruang diarahkan untuk membentuk sistem pelayanan dan interaksi kegiatan agar dapat berdayaguna.

3) Aspek Peraturan Perundang-undangan

Pengembangan daerah wisata ini harus di dasarkan pula kepada peraturan perundang-undangan yang berlaku dan keputusan para petinggi yaitu Mendagri, Bupati, dan lain sebagainya.

Variabel-variabel tersebut akan langsung dipilih menjadi kategori variabel eksternal (O dan T) atau termasuk kategori variabel internal (S dan W).

(Sumber: MWikipediaMIndonesia)

4.1.1 Kuesioner

Kuesioner adalah alat riset atau survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau daftar pertanyaan yang tertulis.

Berikut adalah hasil tertulis dari pendataan yang diajukan kepada dinas pariwisata, pengelola serta pengunjung.

Tabel 4.2 Hasil Tabulasi Data Pengunjung

No	Pernyataan	I 15 resp	II 15 resp	III 15 resp	IV 18 resp	Rata-Rata
1	Berada di kawasan strategis jalan pantura Cirebon-Bandung	3	4	3	2	3
2	Sarana komunikasi, prasarana listrik, dan prasarana air bersih menunjang	3	2	2	3	2,5
3	Ketersediaan tempat wisata yang disediakan bagi pengunjung	2	2	1	2	1,75
4	Fasilitas yang disediakan pihak pengelola memenuhi kebutuhan pengunjung	2	1	2	2	1,75
5	Akses jalan yang mudah dilalui oleh pengunjung	3	2	2	3	2,5
6	Tidak ada tempat untuk beristirahat bagi pengunjung	2	2	2	2	2
7	Tidak adanya fasilitas menginap seperti Hotel	3	3	3	3	3
8	Harap optimalnya peran pengelola untuk mengembangkan daerah wisata Banyu Panas	2	2	2	1	1,75

Tabel 4.3 Hasil Dinas Pariwisata dan Pengelola Setempat

Tabel 4.3 Hasil Dinas Pariwisata dan Pengelola Setempat

No	Pernyataan	Dinas Pariwisata	Pengelola Setempat	Rata-Rata
1	Menarik minat wisatawan untuk berkunjung	2	2	2
2	Meningkatkan pendapatan asli daerah	2	3	2,5
3	Mengoptimalkan keuntungan bagi masyarakat setempat untuk membuka usaha	3	2	2,5
4	Memaksimalkan lahan yang luas untuk dikembangkan	3	2	2,5
5	Kesempatan untuk menjadi kawasan wisata yang indah, aman, dan nyaman	2	2	2
6	Ancaman pencemaran air akibat sampah yang berasal dari pengunjung	2	2	2
7	Berkurangnya lahan terbuka hijau yang menyebabkan penurunan kualitas lingkungan	3	3	3
8	Semakin banyaknya pilihan tempat wisata Air Panas	2	2	2

Tabel 4.4 Variabel faktor strategi internal

- Selisih antara kekuatan dan kelemahan (sebagai sumbu x dalam kuadran strategi)

Faktor-faktor Strategi internal	SKOR	BOBOT	BOBOT X RATING
Kekuatan / Strength (S)			
✓ Berada di kawasan strategis jalan pantura Cirebon-Bandung	3	3/4	2.25
✓ Sarana komunikasi, prasarana listrik, dan prasarana air bersih menunjang	2,5	2,5/4	1,56
✓ Kenyamanan tempat wisata yang disediakan bagi pengunjung	1,75	1,75/4	0,77
✓ Fasilitas yang disediakan pihak pengelola memenuhi kebutuhan pengunjung	1,75	1,75/4	0,77
✓ Akses jalan yang mudah dilalui oleh pengunjung	2,5	2,5/4	1,56
Total			6,91

$$S - W = 6,91 - 4,02 = 2,89$$

Faktor-faktor Strategi eksternal	SKOR	BOBOT	BOBOT X RATING
Peluang/Opportunity (O):			
✓ Menarik minat wisatawan untuk berkunjung	2	2/4	1
✓ Meningkatkan pendapatan asli daerah	2,5	2,5/4	1
✓ Mengoptimalkan keuntungan bagi masyarakat setempat untuk membuka usaha	2,5	2,5/4	1
✓ Memaksimalkan lahan yang luas untuk dikembangkan	2,5	2,5/4	1
✓ Kesempatan untuk menjadi kawasan wisata yang indah, aman, dan nyaman (untuk pengelola)	2	2/4	1
Total			5
Tantangan / Threatness (T):			
✓ Ancaman pencemaran air akibat sampah yang berasal dari pengunjung	2	2/4	1
✓ Berkurangnya lahan terbuka hijau yang menyebabkan penurunan kualitas lingkungan sekitar.	3	3/4	2.25
✓ Semakin banyaknya pilihan tempat wisata Air Panas.	2	2/4	1
Total	3		2.25
Total			4,75

- Selisih antara peluang dan tantangan (sebagai sumbu Y dalam kuadran)

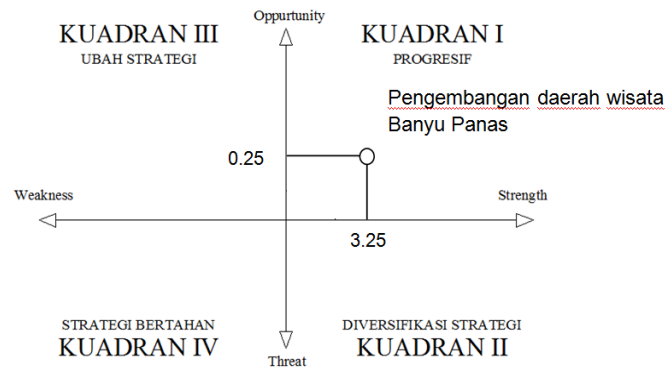
Kecilnya hasil selisih dikarenakan penilaian pengunjung yang kurang setuju atas pernyataan pada kuisioner diatas, sebab kondisi eksisting tempat wisata banyu panas Palimanan ini kurang memadai, maka hasil kuisioner untuk *weakness* cukup tinggi sebab pengunjung setuju dengan kelemahan-kelemahannya.

Tabel 4.5 Variabel faktor strategi eksternal

- Selisih antara peluang dan tantangan (sebagai sumbu Y dalam kuadran)

$$= O - T = 5 - 4.75 = 0.25$$

Sehingga, telah didapat sebuah titik di kuadran strategi (x,y) dengan nilai (3.25, 4.5). Dengan acuan kuadran strategi di bawah ini:



Gambar 4.1 Hasil Analisis SWOT

Keterangan:

- Kuadran I merupakan situasi yang menguntungkan. Perusahaan tersebut memiliki peluang dan kekuatan sehingga

dapat memanfaatkan peluang yang ada. Strategi yang diterapkan dalam kondisi ini adalah mendukung kebijakan pertumbuhan yang agresif.

- 2) Kuadran II merupakan situasi yang dihadapi 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 *diversifikasi* (produk/pasar).
- 3) Kuadran III merupakan situasi dihadapi peluang pasar yang sangat kecil. Karena berbagai kendala/kelemahan internal. Fokus strategi ini yaitu meminimalkan masalah internal perusahaan sehingga dapat merebut pasar yang lebih baik.
- 4) Kuadran IV merupakan situasi yang tidak menguntungkan. Perusahaan tersebut menghadapi berbagai macam ancaman dan kelemahan internal. Fokus strategi ini yaitu melakukan tindakan penyelamatan agar terlepas dari kegiatan yang lebih besar.

Berdasarkan keterangan dari tiap-tiap kuadran, maka dapat disimpulkan bahwa posisi daerah wisata Banyu Panas terletak pada kuadran I atau dalam posisi progres yang lama, itu artinya posisi daerah wisata Banyu Panas kurang dalam kondisi memadai/tidak mampu bersaing, maka perlu mengubah strategi atau diversifikasi strategi untuk meningkatkan ketenaran,

kepopuleran dan trafik pengunjung kawasan itu. Dalam hal ini penyebab lokasi pembangunan daerah wisata Banyu Panas perlu adanya pengembangan internal sehingga meningkatkan trending pasar. dikarenakan peluang dan kekuatan relatif kecil.

4.2 Deskripsi Perhitungan Kebutuhan Parkir

4.2.1 Landasan Teori

Parkir merupakan salah satu bagian dari sistem transportasi dan juga merupakan suatu kebutuhan. Oleh karena itu perlu suatu penataan dan pemenuhan fasilitas parkir yang baik, agar area parkir dapat digunakan secara efisien dan tidak menimbulkan masalah bagi kegiatan lain. Parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang tidak bersifat sementara. Termasuk dalam pengertian parkir adalah setiap kendaraan yang berhenti pada tempat-tempat tertentu baik yang dinyatakan dengan rambu ataupun tidak, serta tidak semata-mata untuk menaikkan dan atau menurunkan barang dan atau orang (Abubakar, 1998).

Menurut Agung Setyadi (2003) parkir merupakan kegiatan menghentikan atau menyimpan kendaraan bermotor di sebuah tempat yang sudah disediakan. Parkir sangat penting dalam elemen transportasi dan keberadaannya tidak dapat dianggap mudah. Hal ini berdasarkan pada suatu kenyataan bahwa suatu kendaraan tidaklah mungkin berjalan terus atau tidak berhenti.

Sedangkan menurut Undang-Undang RI No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, parkir adalah keadaan kendaraan berhenti atau tidak bergerak untuk beberapa saat dan ditinggalkan pengemudinya. Berhenti adalah keadaan dimana kendaraan tidak bergerak untuk sementara dan tidak ditinggalkan pengemudinya.

Perparkiran memegang peranan yang sangat penting dalam suatu perencanaan transportasi (Setijowarno, 2001), karena akhir dari suatu perjalanan adalah memarkirkan kendaraan dan tidak mungkin suatu kendaraan akan terus berjalan tanpa berhenti. Keberhasilan pengaturan dan pengolahan parkir mencerminkan keberhasilan perencanaan transportasi.

Berikut adalah beberapa definisi yang berhubungan dengan parkir:

- a. Berhenti adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan untuk sementara dengan pengemudi tidak meninggalkan kendaraan.
- b. Fasilitas parkir adalah lokasi yang ditentukan sebagai tempat pemberhentian kendaraan yang tidak bersifat sementara untuk melakukan kegiatan pada suatu kurun waktu.
- c. Tempat parkir di badan jalan, (*on street parking*) adalah fasilitas

parkir yang menggunakan tepi jalan.

- d. Fasilitas parkir di luar badan jalan (*offstreet parking*) adalah fasilitas parkir kendaraan di luar tepi jalan umum yang dibuat khusus atau penunjang kegiatan yang dapat berupa tempat parkir dan/atau gedung parkir.
- e. Jalan adalah tempat jalan yang diperuntukan bagi lalu lintas umum.
- f. Satuan ruang parkir (SRP) adalah ukuran luas efektif untuk meletakkan kendaraan (mobil penumpang, bus/truk, atau sepeda motor), termasuk ruang bebas dan lebar buka pintu. Untuk hal-hal tertentu bila tanpa penjelasan, SRP adalah SRP yang digunakan untuk mobil penumpang.
- g. Jalur sirkulasi adalah tempat, yang digunakan untuk pergerakan kendaraan yang masuk dan keluar dari fasilitas parkir.
- h. Kawasan parkir adalah kawasan atau areal yang memanfaatkan badan jalan sebagai fasilitas parkir dan terdapat pengendalian parkir melalui pintu masuk.

4.2.2 Permasalahan Parkir

Perparkiran sering menimbulkan permasalahan yang sering terjadi di banyak kota besar

karena keterbatasan ruang kota. Ketidaktersediaan fasilitas parkir (pelataran atau gedung) di kawasan tertentu di dalam kota menjadi tanggung jawab pemerintah atau pihak swasta untuk memenuhi kebutuhan akan permintaan parkir di pusat kota.

Jenis Bukaian Pintu	Pengguna dan/atau Peruntukan Fasilitas Parkir	Gol
Pintu depan/belakang terbuka tahap awal 55 cm.	<ul style="list-style-type: none"> Karyawan/pekerja kantor Tamu/pengunjung pusat kegiatan perkantoran, perdagangan, pemerintahan, universitas 	I
Pintu depan/belakang terbuka penuh 75 cm	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung tempat olahraga, pusat hiburan, rekreasi, hotel, pusat perdagangan eceran/swalayan, rumah sakit, bioskop 	II
Pintu depan terbuka penuh dan ditambah untuk pergerakan kursi roda	<ul style="list-style-type: none"> Orang cacat 	III

Jumlah aktifitas atau kegiatan pada suatu pusat kota juga mempengaruhi meningkatnya aktifitas kendaraan yang akan berpotensi menimbulkan masalah antara lain:

- Bangkitan tidak tertampung oleh fasilitas parkir diluar badan jalan yang tersedia, sehingga meluap ke badan jalan. Luapan parkir di badan jalan akan mengakibatkan

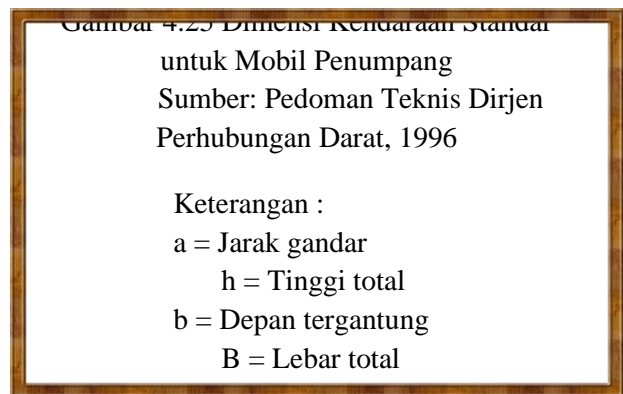
gangguan kelancaran arus lalu lintas.

- Tidak tersedianya fasilitas parkir di luar badan jalan sehingga bangkitan parkir secara otomatis memanfaatkan badan jalan untuk parkir.

4.2.3 Satuan Ruang Parkir (SRP)

Dalam merencanakan sebuah lahan perparkiran yang nyaman maka perlu mengetahui kebutuhan akan ruang parkir. Kebutuhan ruang parkir ditentukan berdasarkan Satuan Ruang Parkir (SRP). Berdasarkan Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas Parkir terdapat hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan satuan ruang parkir adalah sebagai berikut:

- Dimensi kendaraan standar untuk mobil penumpang



Gambar 4.25 Dimensi Kendaraan Standar untuk Mobil Penumpang
Sumber: Pedoman Teknis Dirjen Perhubungan Darat, 1996

Keterangan :

a = Jarak gandar

h = Tinggi total

b = Depan tergantung

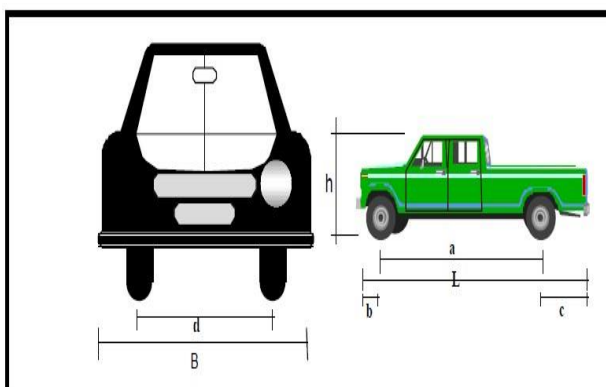
B = Lebar total

c = Belakang tergantung

L = Panjang total

d = Lebar

- Ruang bebas kendaraan parkir diberikan pada arah lateral dan longitudinal kendaraan. Ruang bebas arah lateral ditetapkan pada saat posisi pintu kendaraan dibuka, yang diukur dari ujung terluar pintu ke badan kendaraan parkir yang ada di sampingnya. Ruang bebas ini



diberikan agar tidak terjadi benturan antara pintu kendaraan dan kendaraan yang parkir di sampingnya pada saat penumpang turun dari kendaraan. Ruang bebas arah memanjang diberikan di depan kendaraan untuk menghindari benturan dengan dinding atau kendaraan yang lewat jalur gang (*aisle*). Jarak bebas arah lateral diambil sebesar 5 cm dan jarak bebas arah longitudinal sebesar 30 cm.

3. Ukuran lebar bukaan pintu merupakan fungsi karakteristik pemakai kendaraan yang memanfaatkan fasilitas parkir. Sebagai contoh, lebar bukaan pintu kendaraan karyawan kantor akan berbeda dengan lebar bukaan pintu kendaraan pengunjung pusat kegiaperbelanjaan. Hal itu disesuaikan dengan tempat atau luas bangunannya, dimana lebar bukaan pintu kendaraan di pusat perbelanjaan dibuat lebih luas karena menampung lebih banyak orang. Dalam hal ini, karakteristik pengguna kendaraan yang memanfaatkan fasilitas parkir dipilih menjadi tiga seperti Tabel 4.8

Tabel 4.8 Lebar Bukaan Pintu Kendaraan

Jenis Bukaan Pintu	Pengguna dan/atau Peruntukan Fasilitas Parkir	Gol
Pintu depan-belakang terbuka tahap awal 55 cm.	<ul style="list-style-type: none"> Karyawan/pekerja kantor Tamu/pengunjung pusat kegiatan perkantoran, perdagangan, pemerintahan, universitas 	I
Pintu depan-belakang terbuka penuh 75 cm	<ul style="list-style-type: none"> Pengunjung tempat olahraga, pusat hiburan/rekreasi, hotel, pusat perdagangan eceran swalayan, rumah sakit, bioskop 	II
Pintu depan terbuka penuh dan ditambah untuk pergerakan kursi roda	<ul style="list-style-type: none"> Orang cacat 	III

Sumber: Pedoman Teknis Dirjen Perhubungan Darat, 1996

Sumber: Pedoman Teknis Dirjen Perhubungan Darat, 1996

4.2.4 Penentuan Satuan Ruang Parkir

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan di atas maka penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP) dibagi menjadi tiga jenis kendaraan dan berdasarkan penentuan SRP untuk mobil penumpang diklasifikasikan menjadi tiga golongan, seperti pada Tabel 4.5.4.1.

Tabel 4.9 Penentuan Satuan Ruang Parkir

Sumber: Pedoman Teknis Dirjen

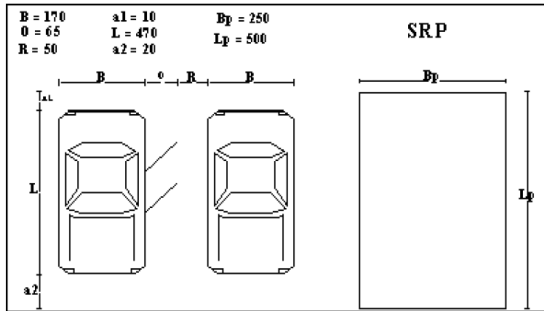
No	Jenis Kendaraan	SRP dalam m ²
1	a. Mobil Penumpang Gol I	2,30 x 5,00
	b. Mobil Penumpang Gol II	2,50 x 5,00
	c. Mobil Penumpang Gol III	3,00 x 5,00
2	Bus / Truk	3,40 x 12,50
3	Sepeda Motor	0,75 x 2,00

Perhubungan Darat, 1996

Besar satuan ruang parkir untuk tiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut.

Pengembangan Wilayah Wisata Banyu Panas Desa Palimanan Kabupaten Cirebon

1. Satuan Ruang Parkir untuk Mobil Penumpang



Gambar 4.26 Satuan Ruang Parkir untuk Mobil Penumpang
 Sumber: Pedoman Teknis Dirjen Perhubungan Darat, 1996

Keterangan :

B = Lebar total kendaraan

L = Panjang total kendaraan

O = Lebar bukaan pintu $a1, a2$

= Jarak bebas arah longitudinal

R = Jarak bebas arah lateral

Gol I : $B = 170$ $a1 = 10$ $Bp = 230 = B + O + R$

$O = 55$ $L = 470$

$Lp = 500 = L + a1 + a2$

$R = 5$ $a2 = 20$

Gol II : $B = 170$ $a1 = 10$ $Bp = 250 = B + O + R$

$O = 75$ $L = 470$

$Lp = 500 = L + a1 + a2$

$R = 5$ $a2 = 20$

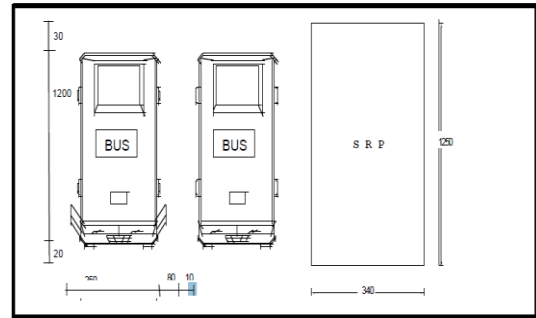
Gol III : $B = 170$ $a1 = 10$ $Bp = 300 = B + O + R$

$O = 80$ $L = 470$

$Lp = 500 = L + a1 + a2$

$R = 50$ $a2 = 20$

2. Satuan Ruang Parkir untuk Bus/Truk



Gambar 4.27 Satuan Ruang Parkir untuk Bus/Truk (cm)

Sumber : Pedoman Teknis Dirjen Perhubungan Darat , 1996

4.2.5 Perhitungan Kebutuhan Parkir Area Wisata Banyu Panas Desa Palimanan Kabupaten Cirebon

Sebelum menghitung kebutuhan parkir maka ditentukan terlebih dahuluberapa jumlah orang yang mengunjungi area wisata ini setelah perencanaan pada hari libur atau hari paling banyaknya pengunjung.

Ada beberapa wisata air panas yang ada di Jawa Barat yang menjadi tinjauan referensi untuk dibandingkan, sehingga didapat perkiraan yaitu sebanyak 1.100 orang termasuk yang mengikuti rutinitas BLK (Balai Latihan Kerja), serta karyawan.

(a) perhitungan parkir pengunjung :

Pengunjung terbagi menjadi dua, yaitu pengunjung pejalan kaki dan pengunjung kendaraan, pengunjung kendaraan lebih banyak dari pada pengunjung pejalan kaki, asumsi ini kita perhitungkan jika ada liburan, weekend atau acara besar yang sedang dilaksanakan. Total jumlah pengunjung :

Pengunjung dan karyawan kendaraan diasumsikan = 1.100orang

Pengunjung pejalan kaki diasumsikan = 0 orang

1) pengunjung obyek wisata kendaraan ada dua, yaitu pengunjung biasa dan pengunjung rombongan.

Diasumsikan 60% pengunjung biasa $(60\% \times 1.100) = 660$ orang.

Diasumsikan 40% pengunjung rombongan $(40\% \times 1.100) = 440$ orang.

a. pengunjung biasa (tidak rombongan)

Jika diasumsikan 60% menggunakan mobil dan 40 % menggunakan motor, maka kebutuhan parkir :

- mobil :
jumlah pengunjung menggunakan mobil $40\% \times 660 = 264$ orang
standar 1 mobil / 6 orang

kebutuhan luas parkir = $11,5 \text{ M}^2 / \text{mobil}$
total kebutuhan luas parkir mobil pengunjung = $(264 : 6) \times 11,5 = 506 \text{ M}^2$ (44 mobil)

- motor :
jumlah pengunjung menggunakan motor $60\% \times 660 = 396$ orang
standar 1 motor = 2 orang
kebutuhan luas parkir = $1,5 \text{ M}^2 / \text{motor}$

total kebutuhan luas parkir motor = $(396 : 2) \times 1,5 = 297 \text{ M}^2$ (360 motor)

b. pengunjung rombongan :

jika diasumsikan jumlah pengunjung rombongan 40% dari total pengunjung maka, jumlah pengunjung rombongan $40\% \times 1.100 = 440$ orang. Pengunjung rombongan adalah pengunjung yang datang menggunakan bus, maka kebutuhan luas parkir :

- bus
jumlah pengunjung rombongan adalah 440 orang
standar 1 bus = 20 orang
kebutuhan luas parkir $42,5 \text{ M}^2 / \text{bus}$
total kebutuhan luas parkir bus = $(440 : 20) \times 42,5 = 1.700 \text{ M}^2$ (40 bus)

(b) perhitungan parkir pengelola

Pengelolaan fasilitas yang terdapat di area wisata Banyu Panas dapat dikategorikan atau terdiri dari kepala dan wakil kepala, sekretaris umum, dan resepsionis serta karyawan lainnya. Jika di asumsikan secara terperinci, pengelolaan fasilitas objek wisata Banyu Panas ini dikelola oleh kepala parkir beserta stafnya yang ditaksir berjumlah 30 orang, maka kebutuhan parkirnya jika diasumsikan yaitu sebesar

Pengembangan Wilayah Wisata Banyu Panas Desa Palimanan Kabupaten Cirebon

20% menggunakan kendaraan mobil dan 80% menggunakan kendaraan bermotor:

- mobil
jumlah pengelola naik mobil = $20\% \times 30 = 6$ orang
standar 1 mobil = 2 orang

kebutuhan luas parkir $11,5 \text{ M}^2 / \text{mobil}$

total kebutuhan luas parkir mobil = $(6 : 2) \times 11,5 = 34,5 \text{ M}^2$ (3 mobil)

- motor
jumlah pengelola naik motor = $80\% \times 30 = 24$ orang

standar 1 motor = 2 orang

kebutuhan luas parkir = $1,5 \text{ M}^2 / \text{motor}$

total luas kebutuhan parkir motor = $(24 : 2) \times 1,5 = 18 \text{ M}^2$ (12 motor)

- parkir service
direncanakan 3 buah mobil box

standar 1 mobil box = $17,25 \text{ M}^2$

total kebutuhan parkir service = $3 \times 17,25 = 51,75 \text{ M}^2$

(c) total perhitungan kebutuhan parkir

1. parkir pengunjung :
 - parkir mobil = 506 M^2 (80 mobil)
 - parkir motor = 297 M^2 (360 motor)
 - parkir bus = 1700 M^2 (40 bus)

2. parkir pengelola/karyawan
 - parkir mobil = $34,5 \text{ M}^2$ (3 mobil)
 - parkir motor = 18 M^2 (12 motor)
 - parkir service = $51,75 \text{ M}^2$ (3 mobil box)

TOTAL = $2607,25 \text{ M}^2$

+ 20 %

Tabel 4.10 Hasil Kebutuhan Parkir Pengunjung

Jenis Kendar aan	Jumlah Kendar aan	Kebutu han Lahan Parkir	Ketersed iaan
Mobil	80	506 M^2	3025 M^2
Motor	360	297 M^2	
Bus	40	1700 M^2	
Total = $2503 \text{ M}^2 + (2503 \times 20\%)$ = $2503 + 500,6$ = $3003,6 \text{ M}^2$			

Tabel 4.11 Hasil Kebutuhan Parkir Pengelola/Karyawan

Jenis Kendar aan	Jumlah Kendar aan	Kebutu han Lahan Parkir	Ketersed iaan
Mobil	3	$34,5 \text{ M}^2$	126 M^2
Motor	12	18 M^2	
Service	3	$51,75 \text{ M}^2$	
Total = $104,25 \text{ M}^2 + (104,25 \times 20\%)$ = $104,25 + 20,85$ = $125,1 \text{ M}^2$			

V. KESIMPULAN & SARAN

5.1 KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisa pengembangan wisata Banyu Panas, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan daerah wisata Banyu Panas Palimanan direncanakan di lokasi eksisting yaitu di Desa Palimanan Kecamatan Gempol Kabupaten Cirebon, Jawa Barat tanpa adanya perluasan lahan.
2. Strategi meningkatkan jumlah pengunjung Objek Wisata Banyu Panas menitik beratkan pada pengembangan fasilitas seperti renovasi pinggiran sungai, Kuliner, lapangan tennis, taman bermain+ Outbound, pusat oleh – oleh dan souvenir, serta Tempat penginapan berupa hotel yang terdapat tiga kolam, yaitu satu kolam berenang biasa dan dua kolam berendam air panas. Dengan luas wilayah Objek Wisata Banyu Panas 40.000 m², cukup untuk dikembangkan agar pengunjung tertarik untuk mengunjungi Objek Wisata Banyu Panas.
3. Hasil dari desain *landscape* objek wisata banyu panas Gempol menunjukkan adanya penambahan bangunan, seperti: hotel, masjid, BLK, spot olahraga, oubound, cafe, souvenir, kuliner dan lain sebagainya.

5.2 SARAN

Dari hasil penelitian seperti pada kesimpulan diatas beberapa

saran yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Dengan dikembangkan Objek Wisata Banyu Panas Kabupaten Cirebon ini menjadi tempat wisata air panas dan dapat bersaing dengan wisata air panas yang ada di wilayah lain.
2. Strategi pengembangan fasilitas Objek Wisata Banyu Panas ini menjadi kajian Pemerintah Kabupaten Cirebon yang bekerjasama dengan PT. Indocement sehingga dapat meningkatkan pendapatan daerah.
3. Pengembangan Objek Wisata yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Endartanto, D., 2012, “Perencanaan Tata Letak Fasilitas”, Blog, diakses dari <http://dwiendartantopltd.blogspot.com/2012/09/definisi-perancangan-tataletak.html> pada tanggal 4 Agustus 2014.
2. Eriyanto, Aindoble 2007. *Teknik Sampling : Analisis Opini Publik*. PT Lkis Pelangi Aksara, Jakarta.
3. <https://id.wikipedia.org/wiki/Outbound>
4. Harry Patmadjaja. 2002. Permodelan Bangkitan Pergerakan pada Tata Guna Lahan Sekolah Dasar Swasta di Surabaya. *Jurnal Teknik Sipil* Volume 4 Nomor 2, September 2002.
4. Heriawan, Yudi, 2013. *Analisis Pengembangan Konsep Wisata Bendungan Cipager, Kabupaten Cirebon*.

5. https://id.wikipedia.org/wiki/Balai_Latihan_Kerja
6. Inskip, Edward, 1991. *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*.
7. Irianto Agus, 2010. *Statistik, Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta
8. Junaidi Chaniago, 2010. *Titik Presentase Distribusi F untuk Probabilitas 0,05 dan Titik Presentase Distribusi*,
9. Kristantyo, L., 2010, "Perancangan Tata Letak Pabrik Pupuk Organik Granul". Skripsi Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
10. Marjoko, 2010. *Analisis Potensi dan Pengembangan Objek Wisata Air Umbul Ingas di Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten*.
11. Muzakir, A., 2014, "Evaluasi Kapasitas dan Penataan Ruang Parkir Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta". Skripsi Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
12. Pedoman Teknis Dirjen Perhubungan Darat, 1996. Jakarta
13. Rangkuti, 2005. *Teori membedah Kasus Analisis SWOT*. PT Erlangga, Jakarta.
14. Sat Lantas Polrestabes Semarang, (2013), "Pengertian Rambu Lalu Lintas", Blogg, diakses dari <http://satlantaspolrestabesemarang.blogspot.com/2013/05/pengertian-rambu-lalulintas.html> pada tanggal 20 Agustus 2014.
15. Setijowarno, Djoko 2001. *Fakta Kebijakan Transportasi Publik di Indonesia*. PT. Bumi Pusaka, Bandung.
16. Sevilla, Consuelo G. et. al (2003). *Research Methods*. Rex Printing Company. Quezon City.
17. Suhamdani, Hidri, 2013. *Analisis Pengembangan Pariwisata Alam Lewaja di Kabupaten Enkrang*.
18. Suwantoro, 1997. *Produk Pariwisata Alternatif*. Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
19. Wahab, 1992. *Pengertian Pariwisata dan Tujuan Wisatawan*. PT. Erlangga, Jakarta.