

# PERAN SUMBER DAYA MANUSIA DAN TEKNOLOGI TERHADAP PENGEMBANGAN WISATA TAMAN HEWAN DI KOTA PEMATANG SIANTAR

<sup>1\*</sup> Yoan Hendrawan Junpridan Saragih, <sup>2</sup> Tuahman Sipayung, <sup>3</sup> Pirma Simbolon

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ekonomi, Universitas Simalungun

\*Email: yoanhendrawan84@gmail.com

*Abstract: This research aims to analyze the role of human resources (HR) and technology in the development of Animal Park tourism in Pematang Siantar City. As an educational and recreational tourism destination, the Animal Park has great potential to attract domestic and foreign tourists. This research uses a quantitative approach. The research results show that human resource quality, such as competency, service attitude, and operational management, plays an important role in creating a positive tourism experience. Meanwhile, the use of technology, such as ticket information systems, digital promotional media and interactive facilities, provides added value and increases the competitiveness of the Animal Park as a modern tourist attraction. The synergy between professional human resources and appropriate technology has been proven to increase visitor attraction, comfort and satisfaction. This research recommends increasing human resource training and integrating more innovative technology to support sustainable tourism development in Pematang Siantar City.*

*Keywords: Human Resources, Technology, Animal Park Tour*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran sumber daya manusia (SDM) dan teknologi dalam pengembangan wisata Taman Hewan di Kota Pematang Siantar. Sebagai salah satu destinasi wisata edukatif dan rekreatif, Taman Hewan memiliki potensi besar dalam menarik wisatawan domestik maupun mancanegara. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas SDM, seperti kompetensi, sikap pelayanan, dan manajemen operasional, berperan penting dalam menciptakan pengalaman wisata yang positif. Sementara itu, pemanfaatan teknologi, seperti sistem informasi tiket, media promosi digital, serta fasilitas interaktif, memberikan nilai tambah dan meningkatkan daya saing Taman Hewan sebagai objek wisata modern. Sinergi antara SDM yang profesional dan teknologi yang tepat guna terbukti mampu meningkatkan daya tarik, kenyamanan, dan kepuasan pengunjung. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan pelatihan SDM serta integrasi teknologi yang lebih inovatif untuk mendukung pengembangan wisata yang berkelanjutan di Kota Pematang Siantar.

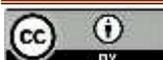
**Kata Kunci :** Sumber Daya Manusia, Teknologi, Wisata Taman Hewan

## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia ialah salah satu faktor terpenting pada sebuah organisasi, sebab sumber daya manusia yang akan menggerakkan sebuah organisasi guna untuk menentukan perkembangan organisasi dan pencapaian tujuan dari organisasi tersebut. Kinerja pegawai yang baik dapat terbentuk dengan adanya disiplin dan motivasi kerja yang dilakukan sebaik mungkin begitu pula sebaliknya, jika kinerja pegawai menurun dan tidak berkembang akan berdampak bagi pegawai dan organisasi tersebut.

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang berperan penting dalam meningkatkan perekonomian daerah. Di tengah perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, pengelolaan destinasi wisata tidak hanya bergantung pada keindahan dan daya tarik alam semata, tetapi juga pada kualitas pengelolaan, terutama dari aspek sumber daya manusia (SDM) dan pemanfaatan teknologi. Dalam konteks ini, Taman Hewan sebagai objek wisata edukatif dan rekreatif memerlukan strategi pengembangan yang tepat agar dapat bersaing dan berkelanjutan.

Kota Pematang Siantar memiliki salah satu ikon wisata yang cukup dikenal, yaitu Taman Hewan Pematang Siantar. Kebun binatang ini bukan hanya menjadi tempat rekreasi keluarga, tetapi juga sarana edukasi bagi masyarakat mengenai berbagai jenis satwa. Namun, dalam era digital dan



persaingan pariwisata yang semakin ketat, Taman Hewan dituntut untuk terus berinovasi baik dari sisi pelayanan, pengelolaan, hingga promosi. Di sinilah peran SDM yang kompeten dan adaptif serta teknologi yang tepat guna menjadi faktor krusial dalam pengembangan Taman Hewan sebagai destinasi wisata unggulan.

Sumber daya manusia yang terlibat dalam pengelolaan kebun binatang memiliki tanggung jawab besar dalam memberikan pelayanan yang ramah, profesional, dan edukatif kepada pengunjung. Sementara itu, teknologi dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek, seperti sistem tiket digital, promosi melalui media sosial, informasi satwa berbasis aplikasi, hingga fasilitas interaktif yang meningkatkan pengalaman wisata. Kombinasi keduanya diyakini mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan jumlah pengunjung dan kepuasan mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana peran sumber daya manusia dan teknologi berkontribusi terhadap pengembangan wisata Taman Hewan di Kota Pematang Siantar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang konstruktif bagi pengelola wisata serta pemerintah daerah dalam upaya memajukan sektor pariwisata secara berkelanjutan.

## KAJIAN TEORI

### Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia merupakan salah satu elemen paling penting agar sebuah bisnis atau organisasi dapat berjalan dengan baik. Tanpa adanya elemen tersebut atau dengan kualitasnya yang kurang baik, organisasi akan sulit berjalan dan beroperasi dengan semestinya meski sumber daya yang lain terpenuhi (Hidayati, 2020). Sumber daya manusia yang berkualitas bisa menjadi tonggak pertahanan sebuah organisasi untuk menghadapi banyak tantangan dan ancaman yang bisa saja datang pada waktu yang tidak dapat diprediksi.

Menurut (Winedar et al., 2019): "Indikator-indikator kualitas sumber daya manusia adalah: memiliki keterampilan yang relevan dengan bidang pekerjaan, memiliki pengetahuan yang memadai, memiliki sikap toleransi yang tinggi, memiliki semangat yang tinggi, dan memiliki sikap jujur."

Indikator manajemen sumber daya manusia menurut Afandi (Iyai et al., 2023) adalah sebagai berikut:

1. Tugas kerja, yaitu rincian kegiatan yang harus dijalankan oleh karyawan
2. Kualitas kerja, yaitu hasil kerja yang terstandar dan sesuai dengan yang diinginkan
3. Kuantitas, yaitu jumlah hasil dari produksi kerja karyawan
4. Ketepatan waktu, yaitu hasil produksi kerja karyawan
5. Efektivitas biaya, yaitu menggunakan biaya yang tepat dan efisien.

### Teknologi

Kehadiran teknologi berperan penting dalam mempermudah kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai hal, salah satunya di sektor pariwisata. Perubahan perilaku wisatawan terlihat ketika *search and share* 70% sudah melalui perangkat digital. Terbukti bahwa teknologi dapat mempengaruhi dan membentuk cara seseorang dalam melakukan kegiatan wisata, mulai dari perencanaan perjalanan, saat dalam perjalanan sampai dengan kembali dari perjalanan (Rizkinaswara, 2019).

Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera (Upa, 2024). Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang - barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia dimulai dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat - alat sederhana (Lukman, 2022). Penemuan prasejarah tentang kemampuan mengendalikan api telah menaikkan ketersediaan sumber - sumber pangan, sedangkan penciptaan roda telah membantu manusia dalam bepergian dan mengendalikan lingkungan mereka.

Ada enam fungsi dari teknologi informasi menurut (Isnanto, 2023), yaitu :

1. Menangkap (*Capture*)  
Teknologi informasi dapat menangkap atau menerima data masukan.
2. Mengolah (*Processing*)



Setelah menerima data, TI juga mampu mengolah data dengan cara mengkompilasikan catatan rinci dari aktivitas, misalnya menerima data masukan dari keyboard, kamera, mikrofon dan sebagainya.

Data itu kemudian diproses dalam bentuk konversi (pengubahan data ke bentuk lain), analisis, perhitungan, dan sintesis segala bentuk data dan informasi.

3. Menghasilkan (*Generating*)

Yang dimaksud menghasilkan adalah menjadikan informasi dalam bentuk yang lebih berguna, misalnya tabel, grafik, dan laporan.

4. Menyimpan (*Storage*)

Adanya TI membuat data dapat disimpan ke suatu media, misalnya disket, tape, CD, DVD, *hard disk*, *flash disk*, hingga *cloud storage*.

5. Mencari Kembali (*Retrieval*)

TI mampu menelusuri atau mencari kembali data informasi yang sudah disimpan. Contohnya, mencari foto hanya dengan menyesuaikan wajah.

6. Transmisi (*Transmission*)

TI memudahkan manusia dalam mengirimkan data dan informasi dari satu tempat ke tempat lain melalui jaringan komputer. Misalnya mengirimkan data melalui bluetooth atau jaringan internet.

### Indikator Teknologi

Indikator teknologi menurut LPKN Training Center (13 Oktober 2023) yaitu :

1. Dapat melakukan reservasi online dan booking
2. Aplikasi pemandu wisata
3. Memperkenalkan destinasi melalui media online
4. Menunjang pergerakan suatu usaha
5. Dapat menjangkau lebih banyak orang

### Strategi Pengembangan Wisata

Suatu destinasi harus memiliki berbagai fasilitas kebutuhan yang diperlukan oleh wisatawan agar kunjungan seorang wisatawan dapat terpenuhi dan merasa nyaman. Berbagai kebutuhan wisatawan tersebut antara lain, fasilitas transportasi, akomodasi, biro perjalanan, atraksi (kebudayaan, rekreasi, dan hiburan), pelayanan makanan, dan berbagai souvenir. Tersedianya berbagai fasilitas kebutuhan yang diperlukan akan membuat wisatawan merasa nyaman, sehingga semakin banyak wisatawan yang berkunjung.

Komponen penunjang merupakan komponen yang harus dipenuhi dalam suatu objek wisata Sugiana (Choirunnisa, 2021). Terdapat juga seorang ahli mengemukakan pendapat bahwa komponen pengembangan pariwisata terdiri dari 6A yaitu *Activity*, *Attraction*, *Ancillary*, *Amenities*, *Accesibilities*, dan *Available Package Buhalis* Chaerunnisa (Choirunnisa, 2021).

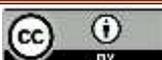
Berdasarkan pendapat beberapa ahli seperti yang disebutkan di atas, adapun penjabaran dari komponen pariwisata adalah sebagai berikut :

1. *Attraction* (Atraksi)

Atraksi merupakan segala macam hal yang dapat memberi motivasi wisatawan untuk datang berkunjung. Hal - hal tersebut dapat berupa kegiatan budaya, event, keindahan alam, rekreasi, atraksi hiburan, struktur bangunan dan arsitektur dan fitur khusus yang kemudian menciptakan daya tarik agar orang - orang hadir untuk singgah ke suatu destinasi wisata, atraksi dapat digunakan untuk menghibur para pengunjung yang datang Sofyan (Choirunnisa, 2021). Atraksi yang terdapat pada destinasi wisata berbeda - beda, setiap objek wisata memiliki atraksi khas yang belum tentu dimiliki oleh objek wisata lainnya.

2. *Amenities* (Fasilitas)

Amenitas adalah berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan wisatawan di suatu daerah tujuan wisata. Sarana dan prasarana yang terlibat meliputi: akomodasi, restoran, transportasi dan agen perjalanan. Membangun fasilitas pariwisata seperti hotel, tempat wisata, dan lain lain dengan menggunakan infrastruktur yang sesuai. Prasarana yang diperlukan untuk pembangunan sampah, bandara, pelabuhan, telpon, dan lain lain. Mengingat hubungan antara sarana dan prasarana, jelaslah bahwa pembangunan infrastruktur secara umum harus mendahului sarana. Ada masanya infrastruktur dibangun bersama dalam rangka pengembangan fasilitas wisata. Jika suatu tempat atau wilayah memiliki aksesibilitas yang baik, maka dapat berkembang menjadi daerah tujuan



wisata. Ada hubungan timbal balik antara sarana dan prasarana. Prasarana adalah kondisi sarana dan pada gilirannya sarana dapat mengarah pada infrastruktur.

Menurut Utama (Hendra, 2023) menyatakan bahwa fasilitas wisata merupakan semua fasilitas utama maupun dasar yang memungkinkan sarana kepariwisataan dapat hidup dan berkembang dalam rangka memberikan pelayanan kepada wisatawan.

### 3. *Ancillary* (Pelayanan Tambahan)

*Ancillary* merupakan ragam pelayanan yang harus di penuhi pemerintah dalam pemenuhan infrastruktur pada tempat tujuan wisata. Pelayanan tambahan tersebut dapat berupa tourist information, lembaga pengelolaan, travel agent, kantor pos, kantor berita dan stakholder yang berperan dalam kepariwisataan Widyaningsih (Choirunnisa, 2021).

### 4. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas adalah kemudahan yang ada guna menggapai sebuah tujuan berkaitan dengan timbulnya rasa nyaman, aman dan waktu. Aksesibilitas menjadi hal penting untuk diperhatikan, dapat dikatakan bahwa semakin baik tingkat aksesibilitas suatu objek wisata maka semakin mudah objek tersebut dijangkau. Selain itu, semakin besar tingkat kenyamanan semakin banyak juga pengunjung yang akan datang Nabila (Choirunnisa, 2021).

### 5. *Activity* (Aktivitas)

Aktivitas merupakan berbagai macam bentuk kegiatan yang terdapat pada objek wisata dan segala bentuk kegiatan yang dilakukan wisatawan selama berada di tempat kunjungan. Aktivitas wisata dapat berupa kegiatan yang pasif dan juga aktif baik hanya duduk-duduk santai melihat pemandangan ataupun bermain wahana yang sudah disediakan. Aktivitas wisata juga dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori diantaranya, yaitu *something to do, something to see, something to learn, dan something to buy* Ayu (Chairunnisa et al., 2021).

### 6. *Available Package* (Paket yang Tersedia)

*Available Package* merupakan komponen wisata berupa serangkaian paket-paket rekreasi atau wisata yang sudah disediakan atau sebelumnya sudah di atur oleh pihak-pihak perantara atau pun pihak destinasi wisatanya Octaviany (Choirunnisa et al., 2021)

## METODE PENELITIAN

### Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (Purba et al., 2021) bahwa: "Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah subjek yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan pada Taman Hewan Kota Pematang Siantar dengan jumlah populasi sebanyak seluruh pengunjung.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penentuan sampel dalam penelitian ini di lakukan dengan metode *Proposive Sampling*. Menurut (Sugiyono, 2020) *Proposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dan adapun pertimbangan menentukan jumlah sampel sebanyak 35 orang dengan efisiensi biaya, dan efisiensi waktu

### Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono, 2021) metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

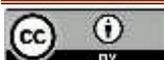
### Metode Analisis

Menurut (Nateon et al., 2018) teknik analisis adalah metode atau model teknik analisis yang digunakan untuk menguji keterkaitan atau peluang antara variabel independen dan variabel dependen. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini bisa menggunakan statistik regresi berganda dengan alat bantu menggunakan aplikasi SPSS, antara lain yaitu:

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengukur apakah di dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen keduanya mempunyai distribusi normal atau mendekati normal, Ghazali dalam (Rulianti, 2021). Distribusi normal akan membentuk suatu garis lurus diagonal dan plotting akan data



akan dibandingkan dengan garis diagonal. Jika distribusi data normal, maka garis yang menggambarkan data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS.

#### Uji Heteroskedastisitas

Pengujian ini bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual suatu pengamatan kepengamatan lain. Jika *variance* dari *residual* suatu pengamatan kepengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas, Ghozali (Eka Rulianti, 2021). atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Deteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilihat dari ada atau tidaknya pola tertentu pada grafik scatterplot. Jika ada pola tertentu seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka mengindikasikan bahwa telah terjadi heteroskedastisitas. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik yang menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS*.

#### Uji Multikolinearitas

Artinya variabel independen yang satu dengan yang lain dalam model regresi berganda tidak saling berhubungan secara sempurna. Untuk mengetahui ada tidaknya gejala multikolinearitas dapat dilihat dari besarnya nilai *Tolerance* dan *VIF* (*Variance Inflation Factor*) melalui program SPSS. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Nilai umum yang  $> 0,10$  atau nilai *VIF*  $< 10$ , maka tidak terjadi multikolinearitas.

#### Analisis Data Kuantitatif

Menurut (Sugiyono, 2021) dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data, sedangkan dalam penelitian kualitatif-naturalistik peneliti akan lebih banyak menjadi instrumen, karena dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan *key instruments*.

**Tabel 1. Penilaian Skala Likert**

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dinuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

#### Uji Hipotesis

Menurut (Nateon et al., 2018) uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol).

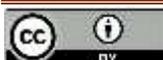
#### Uji Signifikan Parsial (Uji-t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi-variabel dependen. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Penafsiran pengujian hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai probabilitas korelasi sig-2tailed lebih kecil dari tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05, maka hipotesis nol ditolak sehingga ada hubungan signifikansi variabel bebas dengan variabel terikat.
- 2) Jika nilai probabilitas korelasi sig-2tailed lebih besar dari tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05, maka hipotesis nol diterima, sehingga tidak ada hubungan signifikansi variabel bebas dengan variabel terikat.

#### Uji Signifikan Simultan (Uji-F)

Uji Statistik F pada dasarnya digunakan untuk menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen/terikat. Kriteria pengambilan keputusan untuk menguji hipotesis dengan uji F adalah dilakukan dengan melihat nilai F, jika lebih besar dari 4 maka  $H_0$  dapat ditolak pada derajat



kepercayaan 5% (0.05), dengan kata lain menerima hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa semua variabel independen secara serentak dan signifikan mempengaruhi variabel dependen

**Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)**

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi-variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol sampai satu (0-1). Nilai R<sup>2</sup> yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. (Ghozali dalam Nateon *et al*, 2018) jika dalam uji empiris didapatkan nilai *adjusted R<sup>2</sup>* negatif, maka nilai *adjusted R<sup>2</sup>* dianggap bernilai nol.

**Model Regresi Linier Berganda**

Menurut Priyono dalam (Ismawati *et al.*, 2017) analisis linier regresi berganda adalah menganalisis hubungan secara linier antara dua variabel atau lebih variabel independen (X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub>, X<sub>3</sub>, ... X<sub>n</sub>) dengan variabel dependen (Y).

$$Y = a + b_1.X_1 + b_2.X_2 + e$$

Fungsi tersebut menerangkan hubungan antara dua variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), dimana: Y: Pengembangan Wisata Taman Hewan, a: Konstanta, b<sub>1</sub> dan b<sub>2</sub>: Koefisien Regresi, X<sub>1</sub>: Sumber Daya Manusia, X<sub>2</sub> : Teknologi, e : Faktor Gangguan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Uji Asumsi Klasik**

**Uji Normalitas**

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Normalitas Secara Statistik**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.80730786
Most Extreme Differences	Absolute	.141
	Positive	.141
	Negative	-.128
Test Statistic		.141
Asymp. Sig. (2-tailed)		.077 <sup>c</sup>
a. Test Distribution Is Normal.		
b. Calculated From data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS 25

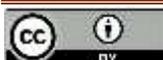
Berdasarkan uji *kolmogorov-smirnov* dapat diketahui bahwa seluruh variabel memiliki nilai sig. > 0,05, yakni memiliki nilai sig. 0,077 > 0,05, ini mengartikan bahwa semua data terdistribusi dengan normal. Seluruh variabel lebih besar dari signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

**Uji Multikolinearitas**

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Multikolinearitas**

Coefficients <sup>a</sup>								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-4.552	10.468		-.435	.667		
	SDM	.157	.150	.060	1.050	.301	.974	1.026
	Teknologi	.926	.055	.956	16.837	.000	.974	1.026

a. Dependent Variable: Wisata Taman Hewan



Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai *tolerance* mendekati angka 1 dan nilai *variance inflation factor* (VIF) disekitar angka 1 untuk setiap variabel, yang ditunjukkan dengan nilai *tolerance* Sumber Daya Manusia sebesar 0,974, Teknologi sebesar 0,974. Selain itu nilai VIF untuk Sumber Daya Manusia sebesar 1,026, Teknologi sebesar 1,026. Suatu model regresi dikatakan bebas dari problem multikolinieritas apabila memiliki nilai VIF kurang dari 10. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model persamaan regresi tidak terdapat problem multikolinieritas dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

**Uji Hipotesis**

**Uji Parsial (Uji-t)**

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap keputusan pembelian. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai signifikan  $< 0,05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan. Dalam penelitian ini nilai t tabel 2,109.

Tabel 4  
Hasil Uji Parsial (Uji-t)

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4.552	10.468		-.435	.667
	SDM (X <sub>1</sub> )	.157	.150	.060	1.050	.301
	Teknologi (X <sub>2</sub> )	.926	.055	.956	16.837	.000

a. Dependent Variable: Wisata Taman Hewan (Y)

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS 25

- Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui variabel Sumber Daya Manusia (X<sub>1</sub>) memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  dan dengan  $\alpha = 0,05$ ,  $df = n-k-1 = 35-2-1 = 32$ , diperoleh nilai t-tabel untuk pengujian dua pihak sebesar (2,036) sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $2,850 > 2,036$ , nilai t positif menunjukkan bahwa variabel Sumber Daya Manusia (X<sub>1</sub>) mempunyai pengaruh yang searah dengan Pengembangan Wisata Taman Hewan (Y), sehingga H<sub>1</sub> diterima yakni Sumber Daya Manusia berpengaruh positif terhadap Pengembangan Wisata Taman Hewan.
- Variabel Teknologi (X<sub>2</sub>) memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan dengan  $\alpha = 0,05$ ,  $df = n-k-1 = 35-2-1 = 32$ , diperoleh nilai t-tabel untuk pengujian dua pihak sebesar (2,036) sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $16,837 > 2,036$ , nilai t positif menunjukkan bahwa variabel Teknologi (X<sub>2</sub>) mempunyai pengaruh yang searah dengan Pengembangan Wisata Taman Hewan (Y), sehingga H<sub>2</sub> diterima yakni Teknologi berpengaruh positif terhadap Pengembangan Wisata Taman Hewan.

**Uji Simultan (Uji-F)**

Uji F pada dasarnya digunakan untuk menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara Bersama - sama terhadap variabel dependen / terikat. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka secara Bersama - sama variabel independent memiliki pengaruh terhadap variabel dependent, dimana tingkat signifikan yang digunakan 5%.

Tabel 5  
Hasil Uji F (Simultan)

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	993.515	2	496.758	143.137	.000 <sup>b</sup>
	Residual	111.056	32	3.471		
	Total	1104.571	34			

a. Dependent Variable: Wisata Taman hewan (Y)

b. Predictors: (Constant), Teknologi (X<sub>2</sub>), SDM (X<sub>1</sub>)

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS 25

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada uji F sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yakni  $143,137 > 3,20$ . Nilai F dari tabel dimana pada tabel F untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $df1: 1, df2: n-k-1 (35-2-1) = 32$ , maka diperoleh nilai Ftabel sebesar 3,20. Berdasarkan



nilai signifikansi < 0,05 dan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ), dan Teknologi ( $X_2$ ) secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap Pengembangan Wisata Taman Hewan (Y)

**Model Regresi Linier Berganda**

**Tabel 6**  
**Analisis Regresi Linier Berganda**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4.552	10.468		-.435	.667
	SDM ( $X_1$ )	.157	.150	.060	1.050	.301
	Teknologi ( $X_2$ )	.926	.055	.956	16.837	.000

Dependent Variable: Wisata Taman Hewan (Y)

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS 25

Dari tabel di atas diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X_1 + \beta X_2 + \epsilon$$

$$= 4,552 + 0,157X_1 + 0,926X_2$$

- a. Konstanta ( $\alpha$ ) diketahui sebesar 4,552, hal ini menunjukkan bahwa variabel Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ), dan Teknologi ( $X_2$ ) sebesar 0 maka akan menaikkan Pengembangan Wisata Taman hewan (Y) sebesar 4,552.
- b. Besarnya koefisien  $\beta_1$  adalah 0,157, hal ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ) sebesar satu satuan, maka hal tersebut akan meningkatkan Pengembangan Wisata Taman Hewan (Y) sebesar 0,157.
- c. Besarnya koefisien  $\beta_2$  adalah 0,926, hal ini menunjukkan bahwa dengan meningkatnya Teknologi ( $X_2$ ) sebesar satu satuan, maka hal tersebut akan meningkatkan Pengembangan Wisata Taman Hewan (Y) sebesar 0,926.

**Analisis Koefisien Determinasi**

Koefisien determinasi merupakan suatu nilai yang menyatakan besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pada permasalahan yang sedang diteliti yaitu pengaruh Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ), dan Teknologi ( $X_2$ ) terhadap Pengembangan Wisata Taman Hewan (Y). Dengan menggunakan SPSS, diperoleh output sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	RSquare	Adjusted RSquare	Std. Error of the Estimate
1	.948 <sup>a</sup>	.899	.893	1.86293

a. Predictors: (Constant), Teknologi ( $X_2$ ), SDM ( $X_1$ )

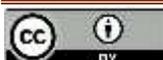
Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS 25

Berdasarkan tabel 7 diperoleh informasi bahwa R-square sebesar 0,899 atau 89,9%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ), dan Teknologi ( $X_2$ ) secara simultan dalam memberikan kontribusi atau pengaruh terhadap Pengembangan Wisata Taman Hewan (Y) sebesar 89,9%. Sedangkan sisanya sebesar  $100\% - 89,9\% = 10,1\%$  merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil Uji analisis regresi berganda menunjukkan bahwa nilai konstan sebesar 4,552 jika Variabel  $X_1$ ,  $X_2$  sama dengan 0. Dan variabel sumber daya manusia bernilai sebesar 0,157% positif maka hal tersebut akan meningkatkan pengembangan wisata taman hewan semakin tinggi, jika variabel teknologi sebesar 0,926% bernilai positif maka hal tersebut akan meningkatkan pengembangan wisata taman hewan semakin tinggi. Karena berdasarkan hasil uji regresi berganda dinyatakan bahwa Peran Sumber Daya Manusia dan Teknologi sangat berpengaruh dalam pengembangan wisata taman hewan.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui variabel Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ) memiliki nilai



signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  dan dengan  $\alpha = 0,05$ ,  $df = n - k - 1 = 35 - 2 - 1 = 32$ , diperoleh nilai  $t_{tabel}$  untuk pengujian dua pihak sebesar (2,036) sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $2,850 > 2,036$ , nilai  $t$  positif menunjukkan bahwa variabel Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ) mempunyai pengaruh yang searah dengan Pengembangan Wisata Taman hewan (Y), sehingga  $H_1$  diterima yakni Sumber Daya Manusia berpengaruh positif terhadap Pengembangan Wisata Taman Hewan. Karena Sumber Daya Manusia memiliki peran yang besar terhadap pengembangan wisata taman hewan, karena dapat meningkatkan tingkat wisatawan yang berkunjung, dapat menjadi moto penggerak industri wisata taman hewan, dan sebagai pencipta produk industri pariwisata.

Variabel Teknologi ( $X_2$ ) memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dan dengan  $\alpha = 0,05$ ,  $df = n - k - 1 = 35 - 2 - 1 = 32$ , diperoleh nilai  $t_{tabel}$  untuk pengujian dua pihak sebesar (2,036) sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $16,837 > 2,036$ , nilai  $t$  positif menunjukkan bahwa variabel Teknologi ( $X_2$ ) mempunyai pengaruh yang searah dengan Pengembangan Wisata taman hewan (Y), sehingga  $H_2$  diterima yakni Teknologi berpengaruh positif terhadap Pengembangan Wisata taman hewan. Karena Teknologi dapat memberikan peran yang besar terhadap wisata taman hewan, karena dapat memperkenalkan industri wisata taman hewan melalui banyak media online, seperti media social, berita, televise, radio, dan surat kabar. Dan Teknologi sangat berperan penting dalam mempermudah kehidupan masyarakat Indonesia dalam berbagai hal.

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada uji F sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yakni  $143,137 > 3,20$ . Nilai F dari tabel dimana pada tabel F untuk  $\alpha = 0,05$  dan  $df_1: 1, df_2: n-k-1 (35 - 2 - 1) = 32$ , maka diperoleh nilai  $F_{tabel}$  sebesar 3,20. Berdasarkan nilai signifikansi  $< 0,05$  dan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ), dan Teknologi ( $X_2$ ) secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap Pengembangan Wisata taman hewan (Y). Karena Sumber Daya Manusia dan Teknologi dapat memberikan dampak yang baik dan signifikan terhadap pengembangan wisata taman hewan.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa *R-square* sebesar 0,899 atau 89,9%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ), dan Teknologi ( $X_2$ ) secara simultan dalam memberikan kontribusi atau pengaruh terhadap Pengembangan Wisata taman hewan (Y) sebesar 89,9%. Sedangkan sisanya sebesar  $100\% - 89,9\% = 10,1\%$  merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini. Di dalam pengujian ini di nyatakan bahwa Sumber Daya Manusia dan Teknologi sama sama berdampak positif dan memiliki kontribusi yang besar terhadap pengembangan wisata taman hewan di Kota Pematang Siantar.

## KESIMPULAN

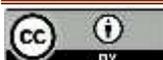
Berdasarkan olah data langsung yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian pada Kantor Bawaslu Kota Pematangsiantar, dapat disimpulkan bahwa:

- Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Sumber Daya Manusia berpengaruh positif terhadap Pengembangan Wisata Taman hewan di Kota Pematangsiantar.
- Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Teknologi berpengaruh positif terhadap Pengembangan Wisata Taman hewan di Kota Pematangsiantar.
- Secara bersama-sama Sumber Daya Manusia ( $X_1$ ), dan Teknologi ( $X_2$ ) secara simultan berpengaruh secara signifikan terhadap Pengembangan Wisata Taman Hewan di Kota Pematangsiantar (Y).

## SARAN

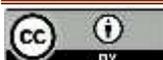
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis bermaksud mengajukan beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan. Adapun saran - saran yang dapat diberikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Disarankan perlu adanya peningkatan mutu pelayanan dan penambahan jumlah kepengurusan penyelenggara wisata taman hewan pematangsiantar.
- Perlu adanya kerja sama terhadap pihak-pihak lain agar lebih dapat menghasilkan hal yang lebih baik demi meningkatkan pengembangan wisata taman hewan di Kota Pematang Siantar.
- Meningkatkan infrastruktur, sarana dan prasarana untuk menunjang wisatawan. Memperluas jaringan promosi melalui pemanfaatan teknologi, sehingga wisatawan domestik maupun mancanegara mengetahui potensi wisata yang ada di Kota Pematang Siantar.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali Hartawan, dkk. (2021). Pengaruh Budaya Kerja dan Kemampuan Terhadap Komitmen Pegawai Dinas Kesehatan Kabupaten Empat Lawang. *Jurnal Manivestasi*, Palembang
- Andreas Iyai, dkk. (2023). Pengaruh Manajemen Sumber Daya Manusia Terhadap Kualitas Pelayanan Pada Gereja Bukit Zaitun Malanu Kota Sorong. *Journal on Education*, JL. F Kalasut, Malanu, Kec. Sorong Utara, Kota Sorong
- Arsito Ari Kuncoro, S. Kom, M. Kom. (2021) Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli, Universitas Stekom
- Bayu Ardi Isnanto. (2023) Teknologi Informasi: Pengertian, Fungsi, Contoh, dan Prediksi Masa Depan, detikEdu
- Dr. Ni Kadek Suryani, SE., S.I.Kom., M.M, dkk. (2020). Kinerja Sumber Daya Manusia: Teori, Aplikasi dan Penelitian. Nilacakra Publishing House. JL. Raya Darmasaba-Lukluk, Badung, Bali
- Eka Rulianti Putri, 2018, Pengaruh Pengembangan Karir dan Motivasi terhadap Kinerja Karyawan Lembaga Cuma-Cuma Dompot Dhuafa (LKC DD) *Journal of Management*, Jakarta
- Elidawaty Purba, dkk, 2021, Metode Penelitian Ekonomi, Yayasan Kita Menulis, Pematangsiantar
- Enceng Iin Syaripudin, dkk. (2022). Pengaruh Wisata Religi Di Makam Godog Kibupaten Garut Terhadap Peningkatan Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Garut
- Falah Gia Fadlurahman, dkk. (2024). Analisis Keterbatasan Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Pada Rumah Bumn Bandung. *Jurnal Ekonomi Manajemen (JEKMa) Bandung*
- Gusminarti, R. N. (2024). Strategi Pelayanan Kesehatan Dalam Rangka Peningkatan Kepuasan Pasien Pada (RSUD) Rumah Sakit Umum Daerah Bandung Kiwari. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 6(1), 1-6
- Hanik Fauziah. (2021) Strategi Pengembangan Wisata Religi Di Kabupaten Gresik, *Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, Kabupaten Gresik
- Hendra Syiful, dkk. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Kunjungan Ulang Wisatawan Mancanegara: Perspektif Faktor Penarik (Studi Destinasi Wisata Religi Masjid Di Kota Batam). *Jurnal Manner*, Batam
- Iin Choirunnisa, dkk. (2021). Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya Studi Kasus: Kawasan Pecinan Lasem, Kampung Lawas Maspati, Desa Selumbung. *Jurnal Kajian Ruang*, Semarang
- Ir. Samrius Upa, S. Kom., M. Kom, dkk. (2024) Teknologi Informasi (Teori dan Implementasi Penerapan Teknologi Informasi di Berbagai Bidang), PT. Green Pustaka Indonesia, Jl. Puntadewa, Ngebel, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta
- Leski Rizkinaswara. (7 April 2019). Pentingnya Teknologi Dalam Sektor Pariwisata.
- Lpkn, A. (2023). Manfaat Teknologi Dalam Pengembangan Pariwisata. 13 Oktober 2023
- Luqman. (2022) Pemanfaatan Teknologi, Bidang Kerja Sama Politeknik Negeri Malang
- Moch. Chotib, S.Ag., MM. (2015) Potensi Pengembangan Wisata Religi Dikabupaten Jember, IAIN Jember Press, Jl. Mataram No. 1 Mangli Jember
- Muhammad Insan Romadhon, dkk. (2017). Potensi Media Sosial Sebagai Sarana Media Promosi Pariwisata Berbasis Partisipasi Masyarakat. *Prosiding Seminar dan Call For Paper*, Sidoarjo
- Ni Made Eka Mahadewi. (2024) Quantum Tourism, Pariwisata Quantum Dulu, Kini Dan Nanti, Model, Perencanaan Dan Inovasi Produk Wisata, CV. Budi Utama, Sleman
- Novia Ruth Silaen, dkk. (2021). Manajemen Sumberdaya Manusia: Manusia, Data dan Analisis, CV. Widiana Media Utama, Desa Bojong Emas, Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Jawa Barat
- Razmayanti, A. R., & Kusuma, S. F. (2024). Pengaruh Kompensasi, Loyalitas Karyawan dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan Hotel Sari Ater Kamboti Bandung. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 6(1), 206-215
- Resky Rahmadani. (2023) Inovasi Teknologi Dibidang Pemasaran, Dorong Peluang dan Pertumbuhan Ekonomi, IAIN Parepare



- Saragih, M., & Purba, D. T. (2024). Pengaruh Perencanaan Sumber Daya Manusia, Rekrutmen Dan Seleksi Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan PT. Sumber Aksara Mas. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 6(1), 55-66
- Safitri, D., Saragih, L., & Purba, J. W. P. (2023). Analisis Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Revisit Intention (Minat Kunjung) Wisatawan Pada Objek Air Terjun Bah Biak Kec. Sidamanik, Kab. Simalungun. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 5(1), 25-34
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metodel Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta
- Tarigan, V., & Tarigan, W. J. (2020). Analisis Budaya Organisasi Dan Kepuasan Kerja Yang Mempengaruhi Kinerja Karyawan Pada Bank Mega Kantor Cabang Pematangsiantar: Analysis Of Organizational Culture And Job Satisfaction That Affect Emoloyee Performance In The Bank Mega Branch Office Trading Siantar. *Jurnal Edueco*, 3(2), 38-50
- Tarigan, W. J., Purba, D. S., & Martina, S. (2024). An Examination Of The Variables That Affect Employees'intentions To Leave In PT. Anugrah
- Ulfa Hidayati. (2020). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Perspektif Tata Kelola Pemerintah)*. Cendikia Publisher, Jl. Tamangapa Raya 3 Blok A1 No 17, Makassar
- Wahyu Alkautsar, dkk. (2024) Analisis Potensi Wisata Religi Dan Budaya Di Kota Jambi, *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manajemen*, Kampus Akademik Publishing, Universitas Jambi
- Yuliana, L., & Kustiwa, A. (2024). Manfaat Pelatihan Guna Meningkatkan Kualitas Kinerja Sumber Daya Manusia (SDM) (Studi Kasus Di Laundry Pondok Pesantren Pembangunan Sumur Bandung). *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 6(1), 7-13
- Yuliana, Y., Ningsih, A. M., Kristiana, V., Maharani, A. P., & Syahni, C. (2023). Penentuan Daya Saing Melalui Pendekatan Resource Based View Ekowisata Batu Katak. *Manajemen: Jurnal Ekonomi*, 5(2), 105-111

