

ANALISIS POTENSI DAN PENGEMBANGAN OBJEK WISATA THE VILLAGE SILULU DI NAGORI SILULU KECAMATAN GUNUNG MALELA KABUPATEN SIMALUNGUN

¹Ummu Harmain, ²Jef Rudiantho Saragih, ³Abed Nego Saragih

^{1,2}Dosen Fakultas Pertanian Universitas Simalungun

³Mahasiswa Program Studi Agribisnis Fakultas Pertanian Universitas Simalungun

Email : abednegosaragih26@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi peluang berkembangnya objek wisata di desa sehingga dapat menunjang edukasi bagi pengunjung dan pengaruh pada ekonomi pengelola serta masyarakat sekitar. Adapun tujuan penelitian ini; 1) Untuk mengetahui potensi objek wisata The Village Silulu, 2) Untuk merumuskan strategi pengembangan objek wisata The Village Silulu. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif digunakan untuk menganalisa potensi wisata The Village Silulu dengan mendeskripsikan dan menghitung nilai menggunakan skala likert, teknik analisis SWOT dengan perhitungan nilai IFAS dan EFAS serta meninjau posisi objek wisata pada diagram SWOT, dan Matrik SWOT digunakan dalam penarikan kesimpulan berupa strategi pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa potensi objek wisata The Village Silulu memiliki total skor 951 dari penilaian *Attraction, Aksesibilitas, Accomodation, Amenitas, activities*, serta publikasi dan pemasaran. Nilai ini berada dalam kategori sangat layak dikembangkan. Berdasarkan perhitungan IFAS dan EFAS objek wisata memiliki nilai faktor internal sebesar 1,88 dan faktor eksternal sebesar 2,80 sehingga berada pada kuadran 1 diagram SWOT, sehingga dapat menerapkan strategi SO, yaitu membuat brosur paket wisata, menambah pilihan aktivitas edukasi dan permainan fun game, menambah sarana permainan, meningkatkan kualitas SDM dan menetapkan standart pelayanan, kehadiran bapak Togu Simorangkir menemui tamu, penataan dan memaksimalkan ciri khas The Village Silulu, menyediakan cinderamata, dan memaksimalkan media promosi dan membuat konten menarik.

Kata Kunci : Potensi, pengembangan, objek wisata

Abstract : This research is motivated by the opportunity to develop tourist attractions in villages so that they can support education for visitors and influence the economy of managers and the surrounding community. The aim of this research is; 1) To find out the potential of The Village Silulu tourist attraction, 2) To formulate a strategy for developing The Village Silulu tourist attraction. The data analysis technique used is descriptive analysis used to analyze the tourism potential of The Village Silulu by describing and calculating values using a Likert scale, SWOT analysis techniques by calculating IFAS and EFAS values and reviewing the position of tourist objects on the SWOT diagram, and the SWOT Matrix is used in drawing conclusions in the form of a development strategy. The research results show that the potential tourist attraction of The Village Silulu has a total score of 951 from the assessment of *Attraction, Accessibility, Accommodation, Amenities, Activities*, as well as publications and marketing. This value is in the very worthy category of development. Based on the IFAS and EFAS calculations, the tourist attraction has an internal factor value of 1.88 and an external factor of 2.80, so it is in quadrant 1 of the SWOT diagram, so it can implement the SO strategy, namely making tour package brochures, increasing the choice of educational activities and playing fun games. , adding game facilities, improving the quality of human resources and setting service standards, the presence of Mr. Togu Simorangkir to meet guests, arranging and maximizing the characteristics of The Village Silulu, providing souvenirs, and maximizing promotional media and creating interesting content.

Keywords : Potential, development, tourist attraction

PENDAHULUAN

Pariwisata Indonesia saat ini berkembang dengan pesat. Indonesia dengan kekayaan alam yang melimpah, keragaman budaya, serta warisan sejarahnya menjadi destinasi pilihan bagi wisatawan. Data statistik menunjukkan jumlah kunjungan wisatawan nusantara sebanyak 613,30 juta kunjungan pada 2021, jumlahnya naik menjadi 734,86 juta kunjungan pada 2022 sedangkan wisatawan mancanegara ke Indonesia dari 1,56 juta kunjungan di tahun 2021 meningkat menjadi 5,89 juta kunjungan pada tahun 2022 (BPS-Statistics Indonesia, 2023). Sektor pariwisata memiliki peranan penting sebagai salah satu sumber bagi penerimaan devisa, serta dapat mendorong pertumbuhan ekonomi nasional, khususnya dalam mengurangi pengangguran dan meningkatkan produktivitas suatu negara (Yakup, 2019). Melalui pengembangan objek wisata juga memberikan dampak positif pada bidang lain seperti pertanian, produk olahan masyarakat sekitar dan produk lainnya yang menunjang kegiatan pariwisata itu sendiri. Potensi dan pengembangan pariwisata dapat meningkatkan perekonomian dan mempunyai pengaruh cukup kuat bagi perkembangan wilayah di daerah sekitar objek wisata.

Pengembangan industri pariwisata juga sangat didukung oleh negara, sebagaimana tertuang dalam Undang Undang No. 10 Tahun 2009 tentang keparawisataan. Wisata diharapkan dapat memberikan peluang pada masyarakat untuk memanfaatkan potensi-potensi yang ada untuk mendukung keberlangsungan kegiatan wisata (Chaerunissa & Yuningsih, 2020). Dengan demikian pengembangan objek wisata di suatu daerah dalam hal ini kawasan pedesaan memerlukan identifikasi potensi, pengembangan suatu objek wisata akan berhasil bila didukung pengoptimalan potensi daerah yang ada.

Salah satu wilayah Indonesia yang memiliki kekayaan alam melimpah adalah Sumatera Utara. Satu di antara daerahnya adalah Kabupaten Simalungun. Kabupaten Simalungun merupakan wilayah bagian timur Provinsi Sumatera Utara yang memiliki kondisi wilayah yang khas dan didukung oleh kekayaan alam berupa nuansa pesona kawasan pertanian, perkebunan, pegunungan, pemandian alam serta wisata alam lainnya. Salah satu kawasan yang mempunyai potensi untuk dikembangkan adalah The Village Nagori Silulu, yang terletak di Kecamatan Gunung Malela. Mulanya The Village Silulu merupakan pekarangan rumah yang berhadapan langsung dengan persawahan, di areal itu tumbuh banyak pepohonan menjulang tinggi, serta terdapat aliran sungai Bah Silulu. Berawal dari melihat potensi itu, Togu Simorangkir anak dari pemilik tempat mulai mengelola area pekarangan rumahnya menjadi tempat wisata. The Village menggagas ekowisata dengan konsep pendidikan lingkungan, pertanian ramah lingkungan dan berdampak sosial. The Village menawarkan tempat yang ramah lingkungan sehingga pengunjung merasakan sesasi tinggal di pedesaan. Saat ini objek wisata tersebut telah didukung sejumlah fasilitas di antaranya Rumah Hobbit, Cabin dan Basemant bagi pengunjung yang ingin menginap. Aula dan joglo bagi pengunjung yang ingin istirahat dan menyelenggarakan berbagai acara atau pertemuan. Terdapat juga Toilet, area berswafoto serta tempat duduk di beberapa titik. Selain itu pengunjung bisa melakoni berbagai aktivitas seperti berenang, permainan di dalam lumpur atau di atas rerumputan, memberi makan ikan lele, hewan ternak dan menanam padi. Dalam beberapa waktu tertentu objek wisata ini juga mengadakan festival dengan mengangkat tema tertentu, belasan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dan petani menjajakan produk olahan dan hasil pertanian.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2024 - Maret 2024 di onjek wisata The Village Silulu, Nagori Silulu Kecamatan Gunung Malela Kabupaten Simalungun. Lokasi penelitian dipilih karena telah menjadi tujuan wisata dan berpotensi dikembangkan dengan berbagai potensi sumber daya alam, baik dari pemandangan, kawasan pertanian atau komoditas yang menjadi unggulan.

Informan

Informan pada penelitian ini sebanyak 10 orang yakni pengelola The Village Silulu, pekerja urusan aktivitas wisata, pekerja objek urusan sarana prasarana & usaha, Sekertaris Nagori Silulu, pegiat wisata, masyarakat sekitar objek wisata dan pengunjung sebanyak 4 orang.

Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri atas data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer diperoleh dari hasil wawancara dan penyebaran kuisioner kepada informan.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber di antaranya jurnal, buku, website dan lain-lain yang tentunya berkaitan dengan penelitian ini.

Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif digunakan untuk menganalisa potensi wisata The Village Silulu dengan mendeskripsikan dan menghitung nilai dengan skala likert, serta memberikan gambaran mengenai kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman.

Selanjutnya faktor internal dan eksternal yang telah diidentifikasi dilakukan perhitungan *Internal Factors Analysis Summary* (IFAS) dan

Exsternal Factors Analipsis Summary (EFAS). Adapun tahapannya yakni menentukan faktor-faktor yang menjadi kekuatan dan kelemahan pada kolom pertama. Kolom bobot menunjukkan seberapa penting faktor lingkungan internal, angka mulai dari 0,0 (sangat tidak penting) sampai 1 (sangat penting). Jadi nilai bobot yang semakin mengarah pada angka 1 menunjukkan bahwa faktor internal tersebut merupakan faktor yang sangat penting (Semua bobot tidak melebihi skor 1,0). Untuk Menghitung rating dalam kolom tiga untuk masing-masing faktor dengan memberikan skala mulai dari 1 sampai dengan 5. Nilai diperoleh dari hasil perkalian antara bobot dengan rating (Bobot x Rating).

Berdasarkan nilai IFAS dan EFAS tersebut maka akan ditentukan posisi strategi objek wisata pada diagram SWOT berdasarkan nilai akhir IFAS dan EFAS. Seterusnya untuk merancang strategi pengembangan menggunakan matrik SWOT.

Tabel 1 Matrik SWOT

Internal Eksternal	Strengths (S) Menentukan faktor-faktor kekuatan internal	Weakness (W) Menentukan faktor-faktor kelemahan internal
	Opportunities (O) Menentukan faktor-faktor eksternal	Strategi S-O Menciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk

	memanfaatkan peluang	memanfaatkan peluang
Threats (T)	Strategi S-T	Strategi W-T
Menentukan faktor-faktor kekuatan internal	Menciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	Menciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang

Sumber: (Rangkuti, 2001)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini ada 2 poin pembahasan, yaitu analisis potensi objek wisata The Village Silulu dengan menggunakan skala likert dan strategi pengembangan objek wisata The Village Silulu.

Potensi The Village Silulu

No	Indikator	Skor Jawaban					Total Skor
		5	4	3	2	1	
Daya Tarik							
1.	Pemandian Alam Memberikan Kesegaran	3	6	1	-	-	
	Bobot nilai	15	24	3	-	-	42
2.	Panorama Alam Berupa Hamparan Sawah yang Indah	8	2	-	-	-	
	Bobot nilai	40	8	-	-	-	48
3.	Pepohonan Memberikan Kenyamanan	8	2	-	-	-	
	Bobot nilai	40	8	-	-	-	48
4.	Kepopuleran Bapak Togu Simorangkir Sebagai Pengelola	7	2	1	-	-	
	Bobot nilai	35	8	3	-	-	46
5.	Tersedianya Wahana Kolam Lumpur	3	6	1	-	-	
	Bobot nilai	15	24	3	-	-	42
6.	Satwa Liar dan Hewan Ternak	1	7	1	1	-	
	Bobot nilai	5	28	3	2	-	38

7.	Hasil Pertanian Organik	6	3	1	-	-	
	Bobot nilai	30	12	3	-	-	45
	Aksesibilitas						
8.	Dapat Ditempuh Dengan Angkutan umum	6	3	1	-	-	
	Bobot nilai	30	12	3	-	-	45
9.	Jarak The Village Silulu Tidak Jauh dari Pusat Kota Pematangsiantar	3	4	3	-	-	
	Bobot nilai	15	16	9	-	-	40
10.	Kemudahan Jaringan Komunikasi	5	5	-	-	-	
	Bobot nilai	25	20	-	-	-	45
	Penginapan						
11.	Tersedia Penginapan yang Menarik	4	5	1	-	-	
	Bobot nilai	20	20	3	-	-	43
12.	Terdapat lebih dari 1 Macam Jenis Fasilitas Penginapan	5	5	-	-	-	
	Bobot nilai	56	44	-	-	-	45
	Fasilitas Pendukung						
13.	Lahan Parkir Luas	5	3	1	1	-	
	Bobot nilai	25	12	3	2	-	42
14.	Jumlah Toilet Memadai dan ketersediaan air Bersih	5	3	2	-	-	
	Bobot nilai	25	12	6	-	-	43
15.	Sarana Peristirahatan Memadai	3	5	2	-	-	
	Bobot nilai	15	20	6	-	-	41
16.	Biaya Masuk dan Fasilitas Lainnya Terjangkau	4	3	2	1	-	
	Bobot nilai	20	12	6	2	-	40
	Aktivitas						

17.	Jenis Permainan di Kolam lumpur Penuh Keceruan	8	1	1	-	-	
	Bobot nilai	40	4	3	-	-	47
18.	Aktivitas Edukasi Pertanian Menambah Pengetahuin	5	4	1	-	-	
	Bobot nilai	25	16	3	-	-	44
19.	Pelaksanaan Festival dan Acara Bertajuk Lainnya Menarik Dikunjungi	5	1	3	1	-	
	Bobot nilai	25	4	9	2	-	40
20.	Menikmati Malam Keakraban	6	3	1	-	-	
	Bobot nilai	30	12	3	-	-	45
21.	Berbagi Inspirasi	4	3	3	-	-	
	Bobot nilai	20	12	9	-	-	41
	Pemasaran						
	Ribuan Pengikut Media Sosial Pengelola						
22.	Berpotensi Berinteraksi pada Postingan The Village Silulu	6	1	1	2	-	
	Bobot nilai	30	4	3	4	-	41
Total Bobot Nilai							951

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan hasil rekapitulasi tanggapan informan pada tabel di atas dapat dilihat jumlah skor untuk keseluruhan sebesar 951. Di bawah ini dapat diketahui nilai tertinggi dan terendah adalah sebagai berikut:

Nilai maksimal = $22 \times 5 \times 10 = 1.100$

Nilai terendah = $22 \times 1 \times 10 = 220$

$\frac{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}}$

$$= \frac{\text{Item} \quad 1100 - 220}{5} = 176$$

Untuk mengetahui tingkat rekapitulasi seluruh variable potensi objek wisata The Village Silulu adalah sebagai berikut:

Sangat Setuju = 925 – 1.100
Setuju = 749 – 924

Netral = 573 - 748

Tidak Setuju = 397 - 572

Sangat Tidak Setuju = 220 – 396

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa potensi objek wisata The Village Silulu memiliki total skor 951 yang dimana berada

pada interval 925 – 1.100, nilai ini termasuk dalam kategori sangat setuju.

Tabel 1 Hasil Perhitungan IFAS

Faktor Internal				
No	Kekuatan	Bobot	Rating	Skor
1	Kekayaan alam yang indah dan asri	0,091	4,1	0,37
2	Kepopuleran Bapak Togu Simorangkir	0,083	4,2	0,34
3	Penginapan layak, unik dan memberikan kenyamanan	0,085	4,6	0,35
4	Fasilitas yang ada sudah baik	0,081	4,7	0,33
5	Area permainan luas dan aktivitas menarik	0,081	4,6	0,33
6	Harga terjangkau dan diterima pengunjung	0,087	4,1	0,36
7	Lingkungan objek wisata memberi keamanan dan kenyamanan	0,089	4,5	0,36
8	Sanitasi dan kebersihan The Village Silulu terjaga	0,087	4,7	0,36
Total				2,80
Kelemahan				
		Bobot	Rating	Skor
1	Pemandian alam kurang bersih dan area perlu ditata	0,050	4,2	0,21
2	Kurangnya spot foto	0,046	4,0	0,19
3	Kurangnya wahana permainan dan aktivitas wisata edukasi	0,048	4,0	0,20

4	Belum adanya tempat pusat informasi dan papan informasi	0,030	4,3	0,12
5	Terdapat hewan peliharaan	0,033	4,0	0,14
6	Kurangnya dokumentasi dan pengelolaan sosial media The Village	0,041	4,2	0,17
7	Kurangnya personil dan pemandu wisata	0,031	4,3	0,13
8	Kurangnya fasilitas pendukung seperti mushola, penerangan dan tugu selamat datang	0,037	4,1	0,16
Total		1,000		1,33
S-W				1,48

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan tabel di atas diperoleh total skor *Strength* sebesar 2,80 sedangkan total skor Weaknes sebesar 1, 48. Berdasarkan data tersebut total nilai skor IFAS sebesar 1,48 yang yang diperoleh dari pengurangan total skor *Strength* dengan total skor Weaknes.

Tabel 3 Hasil Perhitungan EFAS

No	Faktor Internal	Bobot	Rating	Skor
Peluang (<i>Opportunities</i>)				
1	The Village Silulu memiliki daya tarik sehingga meninggalkan kesan unik bagi pengunjung	0,120	4,6	0,55
2	The Village Silulu telah dikenal banyak masyarakat	0,085	4,6	0,39

3	Berpeluang menjadi satu di antara tujuan wisata edukasi paling diminati di Sumatera Utara	0,115	4,9	0,56
4	Lokasi tidak jauh dari pusat Kota Pematangsiantar	0,123	4,0	0,49
5	Berkembangnya teknologi sebagai sarana publikasi dan pemasaran	0,104	4,7	0,49
6	Festival dan acara besar hari-hari tertentu dapat meningkatkan jumlah pengunjung	0,117	4,9	0,58
7	Peluang lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar	0,128	4,6	0,59
Total				3,65
Ancaman (Threats)		Bobot	Rating	Skor
1	Terdapat pesaing dengan daya tarik sejenis	0,085	4,1	0,35
2	Sebagian kondisi jalan menuju objek wisata rusak (sejauh 4,3 KM jalan Kabupaten)	0,049	4,6	0,23
3	Perubahan kondisi alam di sekitar objek wisata	0,074	3,8	0,28
Total		1,000		0,85
O-T				2,80

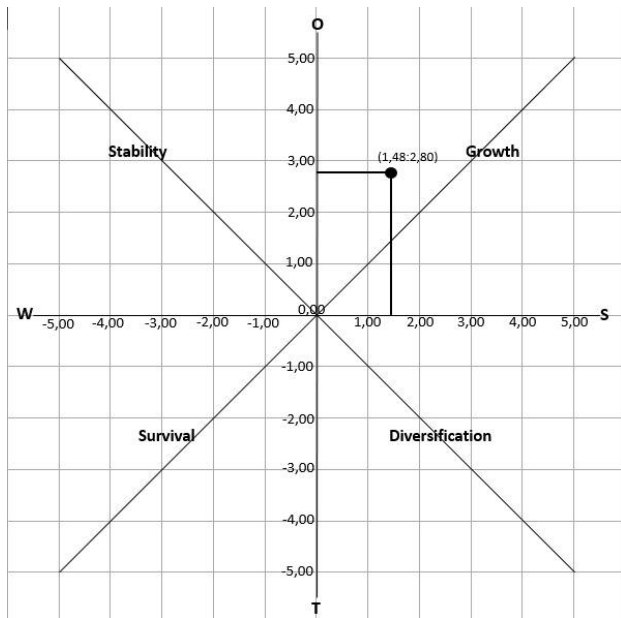
Sumber: Data Primer Diolah, 2024

Dapat di lihat pada tabel di atas diperoleh total *Opportunities* sebesar 3, 65 dan total skor *Threats* sebesar 0, 85. Total skor EFAS sebesar 2,80 yang didapat dari pengurangan total skor *Opportunities* dengan toal skor *Threats*.

Berdasarkan perhitungan IFAS dan EFAS objek wisata The Village Silulu memiliki kekuatan yang lebih tinggi dibandingkan kelemahan, serta memiliki peluang lebih besar dibandingkan dengan ancaman. Adapun perhitungan untuk menentukan posisi nilai diagram SWOT sebagai berikut.

Kekuatan - kelemahan (Faktor internal)
 = 2,80 - 1,33 = 1,48
 Peluang – Ancaman (Faktor eksternal) =
 3,65 – 0,85 = 2,80

Berdasarkan gambar diagram SWOT Objek wisata The Village Silulu berada pada kuadran 1 menunjukkan The Village Silulu memiliki posisi yang kuat dan memiliki banyak peluang. The Village Silulu direkomendasikan menerapkan strategi progresif atau *growth* yang artinya objek wisata dalam posisi prima dan mantap sehingga dimungkinkan untuk terus menjalankan, melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan untuk meraih kemajuan secara maksimal.



Tabel 2 Matrik SWOT

Faktor Internal	Kekuatan (S- <i>Strenght</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Kekayaan alam yang indah dan asri • Kepopuleran Bapak Togu Simorangkir • Penginapan layak, unik dan memberikan kenyamanan • Fasilitas yang ada sudah baik 	Kelemahan (W- <i>Weaknes</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Pemandian alam kurang bersih dan area perlu ditata. • Kurangnya spot foto • Kurangnya wahana permainan dan aktivitas wisata edukasi
-----------------	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Area permainan luas dan aktivitas menarik • Harga terjangkau dan diterima pengunjung • Lingkungan objek wisata memberi keamanan dan kenyamanan • Sanitasi dan kebersihan The Village Silulu terjaga 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum adanya tempat pusat informasi dan papan informasi • Terdapat hewan peliharaan • Kurangnya dokumentasi dan pengelolaan sosial media The Village • Kurangnya personil dan pemandu wisata • Kurangnya fasilitas pendukung seperti mushola,
<p>Peluang (Opportunities)</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Village Silulu memiliki daya tarik sehingga meninggalkan kesan unik bagi pengunjung • The Village Silulu telah dikenal banyak masyarakat • Berpeluang menjadi satu di antara tujuan wisata edukasi paling diminati di Sumatera Utara • Lokasi tidak jauh dari pusat Kota Pematangsiantar • Berkembangnya teknologi sebagai sarana publikasi dan pemasaran 	<p>Strategi SO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat brosur paket wisata • Menambah pilihan aktivitas edukasi dan permainan fun game • Menambah sarana permainan • Meningkatkan kualitas SDM dan menetapkan standart pelayanan • Kehadiran bapak Togu Simorangkir menemui tamu • Penataan dan memaksimalkan ciri khas The Village Silulu • Menyediakan cinderamata • Memaksimalkan media promosi dan membuat konten menarik 	<p>Strategi WO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan/membangun bangunan pusat informasi The Village Silulu • Memastikan hewan peliharaan berupa anjing tidak berkeliaran • Meningkatkan kebersihan The Village Silulu terutama areal pemandian • Menambah dan memaksimalkan spot foto yang ada • Membuat papan informasi • Menambah staff The Village Silulu • Penambahan fasilitas pendukung berupa mushola, penerangan dan Tugu Selamat Datang

<ul style="list-style-type: none"> • Festival dan acara besar hari-hari tertentu dapat meningkatkan jumlah pengunjung • Peluang lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar 		
<p>Ancaman (T-<i>Threat</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat pesaing dengan daya tarik sejenis • Sebagian kondisi jalan menuju objek wisata rusak (sejauh 4,3 KM jalan Kabupaten) • Perubahan kondisi alam di sekitar objek wisata 	<p>Strategi ST</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan perawatan terhadap fasilitas objek wisata • Menyusun rencana penataan ruang dengan lebih baik • Pengoptimalkan potensi alam The Village menjaga kealamiahan 	<p>Strategi WT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjalin komunikasi yang baik dengan masyarakat dan pemerintah daerah • Inovasi waktu ke waktu

Sumber: Data Primer Diolah, 2024

KESIMPULAN

Objek wisata The Village Silulu memiliki potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Potensi itu meliputi *Attraction, Aksesibilitas, Accomodation, Amenitas, activities*, serta publikasi dan pemasaran.

Selanjutnya nilai IFAS dan EFAS jika ditinjau dalam diagram SWOT berada pada kuadran 1 menunjukkan The Village Silulu memiliki posisi yang kuat dan memiliki banyak peluang. The Village Silulu direkomendasikan menerapkan

strategi progresif atau *growth* yang artinya objek wisata dalam posisi prima dan mantap sehingga dimungkinkan untuk terus menjalankan, melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan untuk meraih kemajuan secara maksimal.

Berdasarkan titik kuadran dalam diagram SWOT strategi yang diterapkan objek wisata The Village Silulu adalah strategi SO, yaitu membuat brosur paket wisata, menambah pilihan aktivitas edukasi dan permainan fun game,

menambah sarana permainan, meningkatkan kualitas SDM dan menetapkan standart pelayanan, kehadiran bapak Togu Simorangkir menemui tamu, penataan dan memaksimalkan ciri khas The Village Silulu, menyediakan cinderamata, dan memaksimalkan media promosi dan membuat konten menarik.

SARAN

Mengoptimalkan potensi objek wisata The Village Silulu dengan berfokus pada ciri khas dan konsep yang ditawarkan. Dengan demikian diharapkan dapat bersaing dan memberikan kepuasan pengalaman wisata bagi pengunjung.

Membuat skala prioritas dan tingkat pentingnya penanganan dalam melaksanakan strategi pengembangan sesuai sumber daya yang dimiliki. Hal itu dapat ditinjau dari hasil evaluasi berkala, rencana penataan ruang serta disesuaikan dengan anggaran.

Senantiasa memperhatikan daya dukung lingkungan yakni masyarakat sekitar dan pemerintah daerah agar terjalin hubungan yang baik dalam mendukung keberlanjutan objek wisata yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Yakup, A. P. (2019). Pengaruh Sektor Pariwisata Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. Universitas

Airlangga.

https://drive.google.com/file/d/1O-tF5Tpbqelq1-xx_R6cWj1Y_FczIex8/view?usp=drive_sdk

BPS-Statistics Indonesia. (2023). Statistik Kunjungan Wisatawan Mancanegara. Bps, 1–55. <https://kemenparekraf.go.id/publikasi-statistik-kunjungan-wisatawan-mancanegara/statistical-arrivals-2017>

Chaerunissa, S. F., & Yuniningsih, T. (2020). Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonopolo Kota Semarang. *Journal Of Public Policy And Management Review*, 9(4), 159–175.

Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Issue April).