

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memberikan pengaruh ekonomi yang signifikan bagi seluruh negara di dunia. Terlebih pada halnya dalam negara Indonesia, sektor pariwisata menjadi penyumbang mayoritas devisa negara dan juga perekonomian. Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Menurut Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 6 Tahun 2015 tentang Kepariwisata, Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Daya Tarik Wisata di Indonesia cukup beragam. Salah satunya adalah wisata museum. Menurut AAM (*American Alliance of Museum*), museum adalah sebuah institusi non-profit permanen dan terorganisasi yang memiliki tujuan dalam menjunjung esensi pendidikan atau estetika. (Alexander et al., 2017, p. 1)

Menurut Borowiecki, Forbes & Fresa (2016, p. xix), Warisan Budaya adalah warisan dalam bentuk kekayaan benda dan material

berwujud yang diwakili dalam rupa alam maupun buatan, juga bentuk kekayaan tidak berwujud yang diwakili lewat adat dan tradisi. Dari Warisan Budaya itulah dapat memberikan penglihatan bahwa pendahulu bangsa menemukan atau menciptakan sesuatu yang kemudian diteruskan dari generasi ke generasi dan membentuk budaya yang kini diterapkan maupun dijalani dalam keseharian masyarakat. Selain itu, keberadaan warisan budaya merupakan suatu hal yang harus dibanggakan, dijaga dan dilestarikan karena warisan budaya itu sendiri menjadi keunikan yang hanya dimiliki bangsa ini.

TABEL 1

Data Jumlah Penduduk Indonesia Menurut Provinsi pada Tahun 2019

No	Provinsi	Jumlah Penduduk	Persentase
1	Jawa Barat	49,316,700	18.40%
2	Jawa Timur	39,698,600	14.81%
3	Jawa Tengah	34,718,200	12.95%
4	Sumatera Utara	14,562,500	5.43%
5	Banten	12,927,300	4.82%
6	DKI Jakarta	10,557,800	3.94%
7	Sulawesi Selatan	8,851,200	3.30%
8	Sumatera Selatan	8,470,700	3.16%
9	Lampung	8,447,700	3.15%
10	Riau	6,971,700	2.60%
11	Nusa Tenggara Timur	5,456,200	2.04%
12	Sumatera Barat	5,441,200	2.03%
13	Aceh	5,371,500	2.00%
14	Nusa Tenggara Barat	5,070,400	1.89%
15	Kalimantan Barat	5,069,100	1.89%
16	Bali	4,336,900	1.62%
17	Kalimantan Selatan	4,244,100	1.58%
18	DI Yogyakarta	3,842,900	1.43%
19	Kalimantan Timur	3,721,400	1.39%
20	Jambi	3,624,600	1.35%
21	Papua	3,379,300	1.26%
22	Sulawesi Tengah	3,054,000	1.14%
23	Kalimantan Tengah	2,714,900	1.01%
24	Sulawesi Tenggara	2,704,700	1.01%
25	Sulawesi Utara	2,507,000	0.94%

TABEL 1
Data Jumlah Penduduk Indonesia Menurut Provinsi pada Tahun 2019
(Lanjutan)

26	Kepulauan Riau	2,189,700	0.82%
27	Bengkulu	1,991,800	0.74%
28	Maluku	1,802,900	0.67%
29	Kepulauan Bangka Belitung	1,488,800	0.56%
30	Sulawesi Barat	1,380,300	0.51%
31	Maluku Utara	1,255,800	0.47%
32	Gorontalo	1,202,600	0.45%
33	Papua Barat	959,600	0.36%
34	Kalimantan Utara	742,200	0.28%
TOTAL		268,074,600	100.00%

Sumber: Badan Pusat Statistik (2020)

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa jumlah penduduk yang berada di Indonesia mencapai angka 268.074.600 jiwa dan DKI Jakarta berada dalam peringkat ke enam yang jumlah penduduknya sebesar 10.557.800 jiwa. DKI Jakarta dapat dijadikan provinsi terpilih karena terdapat berbagai wisatawan yang mengunjungi DKI Jakarta maupun masyarakat dari daerah lain yang tempat bekerjanya berada di DKI Jakarta.

TABEL 2
Data Jumlah Penduduk DKI Jakarta Menurut Jenis Kelamin pada Tahun 2019

No	Kabupaten/Kota	Jenis Kelamin (ribu)		
		Laki -laki	Perempuan	Jumlah
1	Kepulauan Seribu	14682	14326	29008
2	Jakarta Selatan	1174616	1168662	2343278
3	Jakarta Timur	1602376	1579628	3182004
4	Jakarta Pusat	578430	570017	1148447
5	Jakarta Barat	1281363	1255794	2537157
6	Jakarta Utara	919172	899878	1819050
DKI Jakarta				11058944

Sumber: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil DKI Jakarta (2020)

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan bahwa jumlah penduduk di provinsi DKI Jakarta pada tahun 2019 telah mencapai 11.058.944 jiwa. Dari

angka tersebut, akan menunjukkan peningkatan apabila ditambah dengan kedatangan wisatawan domestik maupun mancanegara. Data yang ditunjukkan pada tabel 2, dapat dikatakan bahwa untuk membuat suatu daya Tarik wisata yang dapat memenuhi berbagai aspek amat dibutuhkan.

TABEL 3
Daftar Museum di Provinsi DKI Jakarta

No	Nama Museum	Wilayah
1	Art: 1 New Museum	Jakarta Pusat
2	Bayt Al-Qur'an dan Museum Istiqlal	Jakarta Timur
3	Galeri Foto Jurnalistik Antara	Jakarta Pusat
4	Galeri Nasional Indonesia	Jakarta Pusat
5	Monumen Nasional	Jakarta Pusat
6	Monumen Pancasila Sakti	Jakarta Timur
7	Museum Alkitab	Jakarta Pusat
8	Museum Al-Qur'an	Jakarta Selatan
9	Museum Anatomi Universitas Katolik (Unika) Atmajaya	Jakarta Utara
10	Museum Asmat	Jakarta Timur
11	Museum Bahari	Jakarta Utara
12	Museum Bank Indonesia	Jakarta Barat
13	Museum Bank Tabungan Negara	Jakarta Pusat
14	Museum Basoeeki Abdullah	Jakarta Selatan
15	Museum Benda-Benda Alkitab Yerushalayim	Jakarta Utara
16	Museum BNI 1946	Jakarta Barat
17	Museum Ciputra Artpreneur	Jakarta Selatan
18	Museum Dharma Bhakti Kostrad	Jakarta Pusat
19	Museum di Tengah Kebun	Jakarta Selatan
20	Museum DPR RI	Jakarta Pusat
21	Museum Fauna Indonesia "Komodo" dan Taman Reptilia	Jakarta Timur
22	Museum FKUI-Indonesia Museum of Health and Medicine	Jakarta Pusat
23	Museum Graha Widya Putra (Minyak dan Gas Bumi)	Jakarta Timur
24	Museum Hakka Indonesia	Jakarta Timur
25	Museum Harry Darsono	Jakarta Selatan
26	Museum Indonesia	Jakarta Timur
27	Museum Jenderal Besar Dr. A.H. Nasution	Jakarta Pusat
28	Museum Joang' 45	Jakarta Pusat
29	Museum Katedral	Jakarta Pusat
30	Museum Kebangkitan Nasional	Jakarta Pusat

TABEL 3
Daftar Museum di Jakarta (Lanjutan)

31	Museum Kehutanan “Ir. Djamaludin Suryohadikusumo”	Jakarta Pusat
32	Museum Keprajuritan	Jakarta Timur
33	Museum Korps Marinir Jakarta	Jakarta Pusat
34	Museum Layang-layang	Jakarta Selatan
35	Museum Listrik dan Energi Baru	Jakarta Timur
36	Museum MACAN (Modern and Contemporary Art in Nusantara)	Jakarta Barat
37	Museum Mandiri	Jakarta Barat
38	Museum MH. Thamrin	Jakarta Pusat
39	Museum Nasional Indonesia	Jakarta Pusat
40	Museum Olahraga Nasional	Jakarta Timur
41	Museum Pemadam Kebakaran	Jakarta Timur
42	Museum Penerangan	Jakarta Timur
43	Museum Perumusan Naskah Proklamasi	Jakarta Pusat
44	Museum POLRI	Jakarta Selatan
45	Museum Prangko	Jakarta Timur
46	Museum Prasasti	Jakarta Pusat
47	Museum Purna Bhakti Pertiwi	Jakarta Timur
48	Museum Pusaka	Jakarta Timur
49	Museum Santa Maria Juanda	Jakarta Pusat
50	Museum Sasmitaloka Pahlawan Revolusi Jenderal TNI A. Yani	Jakarta Pusat
51	Museum Sastriamandala	Jakarta Selatan
52	Museum Sejarah Jakarta	Jakarta Barat
53	Museum Seni Rupa dan Keramik	Jakarta Barat
54	Museum Serangga	Jakarta Timur
55	Museum Sumpah Pemuda	Jakarta Pusat
56	Museum Tekstil	Jakarta Barat
57	Museum Timor Timur	Jakarta Timur
58	Museum Tragedi 12 Mei’98 Universitas Trisakti	Jakarta Barat
59	Museum Transportasi	Jakarta Timur
60	Museum Wayang	Jakarta Barat
61	Pusat Peragaan IPTEK	Jakarta Timur

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018)

Berdasarkan Tabel 3, Provinsi DKI Jakarta memiliki jumlah museum yang cukup besar. Museum – museum ini mengulas kisah sejarah maupun menampilkan kreasi budaya secara lokal maupun mancanegara seperti kreasi lukisan, kerajinan tangan, dsb. Diantara museum-museum

tersbut tidak didapati museum yang menampilkan wawasan ataupun koleksi mengenai budaya kuliner.

TABEL 4
Data Pengunjung Museum di DKI Jakarta dari Tahun 2015-2019



Sumber: Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif (2020)

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa kunjungan ke museum mengalami perkembangan dan memiliki jumlah pengunjung yang tidak sedikit. Hal ini terlihat pada tahun 2018, jumlah pengunjung museum sebesar 6.747.497 pengunjung. Oleh karena itu, untuk dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru serta meningkatkan minat berwisata museum, proposal studi kelayakan bisnis ini akan menganalisis pembangunan sebuah tempat wisata menjadi museum yang mampu memberikan pengetahuan mengenai budaya kuliner tradisional Indonesia lewat pameran maupun kegiatan yang dikemas secara interaktif.

GAMBAR 1

Tanggapan Masyarakat Terkait Museum

Salah satu pengunjung yang ditemui *Kompas.com*, Fahrul (16), mengaku dua kali mengunjungi Museum Fatahillah.

Kali kedua ini, ia datang bersama lima orang temannya. Fahrul tengah melihat lantai dua museum.

"Sudah dua kali ke sini. Di sini enak bisa liat lukisan bisa sekalian foto-foto," ujar warga Petamburan itu.

Sumber: Marison (2019)

Dengan pemaparan dari Gambar 1 yang telah disampaikan, maka penulis tertarik untuk membuat suatu daya tarik wisata yang dapat dijadikan salah satu pusat informasi mengenai warisan budaya dimana wisatawan ataupun masyarakat lokal mendapat pembekalan ilmu dan pengetahuan baru yang sebelumnya belum didapatkan.

Menurut Tinia Budiati Kepala Museum Maritim, beliau menilai bahwa museum di Indonesia belum maksimal dalam menarik minat generasi milenial dikarenakan generasi milenial cenderung menggemari tempat dengan suasana dan pengalaman baru ditambah esensi *instagrammable* atau esensi untuk narsis (Fikri, 2019). Dengan demikian, penulis tertarik untuk mendirikan museum sehingga mampu meningkatkan daya jual pariwisata di DKI Jakarta. Selain itu, penulis ingin meningkatkan daya minat masyarakat untuk datang mengunjungi museum dengan menciptakan sebuah museum interaktif terkait warisan budaya terlebih makanan Tradisional Indonesia dan akan diberi nama Museum Foconesia.

Museum Foconesia akan mengikuti perkembangan *trend* masa kini yakni menciptakan museum yang *instagramable*. Daya tarik wisata ini akan

memperkenalkan budaya kuliner nusantara dengan menampilkan koleksi benda berupa replika makanan tradisional yang berada di berbagai provinsi di Indonesia seperti kerak telur, papeda, sate padang, dsb. Selain menampilkan koleksi replika, informasi mengenai kisah dan proses pembuatan makanan tersebut akan dipaparkan dengan diorama lalu dikemas secara interaktif yaitu dengan memanfaatkan indera penglihatan maupun pendengaran pengunjung termasuk adanya rupa makanan tradisional yang akan dijadikan sebagai sarana zona berfoto dalam museum.

B. Tujuan Studi Kelayakan

Menurut Morrison (2010, p. 134), studi kelayakan bisnis adalah suatu pembelajaran untuk melihat potensi permintaan dan ekonomi dari suatu bisnis yang melihat pada total investasi yang dibutuhkan dalam memulai suatu bisnis dan mempertimbangan hasil laba yang didapatkan.

Dalam memulai suatu usaha membutuhkan modal dengan jumlah yang sesuai dengan tujuan dari perusahaan dan jenis usaha yang dijalankan. Untuk dapat menentukan jumlah tersebut maka studi kelayakan bisnis dapat dibuat agar para pemangku kepentingan seperti para investor dapat melihat apakah bisnis tersebut menjanjikan, pemerintah dapat memberikan pembekalan dan penentu hukum, juga bank sebagai pemberian kredit untuk menggerakkan bisnis. Demikian dibuatlah tujuan dari studi kelayakan bisnis Museum Focanesia yang terbagi menjadi dua, yaitu tujuan utama dan sub tujuan. Tujuan utama dari studi kelayakan bisnis ini adalah mengetahui kelayakan dari bisnis ini untuk dijalankan dengan melakukan analisa dari berbagai aspek seperti:

1. Aspek Pemasaran

- a. Melakukan identifikasi segmentasi pasar yang akan menjadi sasaran usaha.
- b. Penetapan harga yang kompetitif untuk mengurangi persaingan dengan bisnis lainnya.

2. Aspek Operasional

- a. Membuat perencanaan dalam menjalankan usaha untuk mengantisipasi terjadinya halangan dan risiko untuk masa mendatang.

3. Aspek Organisasi

- a. Dapat memberi pembagian kerja sesuai dengan fungsinya masing-masing agar dapat mencapai target yang ditentukan.
- b. Merancang peraturan maupun sistem perusahaan sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

4. Aspek Sumber Daya Manusia

- a. Melakukan penentuan kualitas sumber daya manusia yang akan direkrut untuk menjalankan pekerjaan.

5. Aspek Keuangan.

- a. Melakukan perencanaan keuangan dari awal mula investasi awal hingga biaya pengembangan operasional bisnis juga rencana pendapatan kedepannya.

Ada juga sub tujuan dari studi kelayakan bisnis ini yang terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Makro (secara luas)

- a. Menjadi tempat yang berfungsi sebagai kebutuhan studi, pendidikan dan hiburan
 - b. Meningkatkan pendapatan daerah dengan membayar kewajiban pajak.
 - c. Terciptanya lapangan pekerjaan dan meningkatkan angka kesejahteraan masyarakat.
2. Mikro (secara khusus/sempit)
 - a. Mengenalkan pendekatan baru untuk menjadikan museum sebagai salah satu proses pengenalan budaya yang mudah dipahami.

C. Metodologi

Dalam Studi Kelayakan Bisnis Museum Focanesia, diperlukan data mendukung untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang menyatakan layak atau tidaknya suatu bisnis untuk dijalankan. Berikut pengumpulan data dalam penyusunan studi kelayakan bisnis ini menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Data Primer

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, p. 38), data primer merupakan data yang dikumpulkan dan diperoleh peneliti secara langsung untuk tujuan tertentu dalam studi yang sedang dilakukan. Berikut metode pengumpulan data primer dalam studi kelayakan bisnis Museum Focanesia, yaitu:

a. Kuesioner

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, p. 142), kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang dirancang dan disusun secara tertulis

dan diberikan kepada responden untuk diisi dan dijawab dalam bentuk tulisan agar peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari responden. Kuesioner juga memiliki dua jenis kuesioner, yaitu *personally administered questionnaires* dan *mail and electronic questionnaires* (Sekaran & Bougie, 2016, p. 143).

1) *Personally administered questionnaires* adalah jenis kuesioner yang dibagikan secara langsung oleh peneliti terhadap responden dan langsung didapatkan dalam jangka waktu yang singkat.

2) *Mail and electronic questionnaires* adalah jenis kuesioner yang digunakan ketika cakupan responden memiliki wilayah geografis yang luas dan penyebaran dilakukan melalui berbagai media seperti email.

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, p. 237), sampel adalah beberapa anggota populasi yang menjadi bagian dari populasi.

Pengumpulan sampel memiliki beberapa teknik, yaitu:

1) *Probability Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 242), *probability sampling* merupakan teknik yang digunakan apabila suatu populasi sudah diketahui dan memiliki kesempatan yang setara untuk dipilih menjadi sampel. Adapun beberapa teknik penentuan *probability sampling*, yaitu:

a. *Simple Random Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 242), *simple random sampling* merupakan teknik dimana semua elemen dalam populasi mendapat kesempatan yang setara untuk terpilih menjadi sampel.

b. *Systematic Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 243), *systematic sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang meliputi penentuan elemen dari populasi secara acak antara 1 dan n.

c. *Stratified Random Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 244), *stratified random sampling* merupakan teknik penentuan sampel yang terdapat proses stratifikasi diikuti dengan pemilihan secara acak dari setiap strata.

d. *Cluster Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 246), *cluster sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan membagi target populasi ke dalam kelompok/kluster dan setiap kelompok memiliki karakteristik yang homogen.

2) *Non-probability Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 247), *non-probability sampling* merupakan teknik yang digunakan ketika elemen dalam suatu populasi tidak memiliki kesempatan yang

setara untuk dipilih menjadi sampel. Terdapat dua metode dalam teknik penentuan *non-probability sampling* ini, yaitu:

a. *Convenience Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 247), *convenience sampling* merupakan teknik pemilihan sampel yang didasari dengan kemudahan dimana sampel yang tersedia dalam populasi dapat dipilih untuk mendapat data yang diharapkan dengan cepat dan mudah.

b. *Purposive Sampling*

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 248), *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan yang menggunakan sampel spesifik dimana sampel tersebut memiliki informasi yang diinginkan peneliti atau memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti.

Jenis kuesioner yang akan digunakan oleh Museum Focanesia adalah *mail and electronic questionnaires* dengan teknik pengumpulan sampel *non-probability sampling* dengan metode *convenience sampling*.

Dalam pengukuran sampel (Pallant, 2020) dapat dilakukan dengan mengalikan jumlah indikator sejumlah lima dalam situasi yang memadai. Sehingga, jumlah kuesioner yang disebarkan oleh Museum Focanesia dengan jumlah indikator 35 pertanyaan adalah 175 kuesioner.

b. Observasi

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 127), observasi merupakan kegiatan terencana untuk mengawasi, merekam, menganalisis dan menginterpretasi akan suatu perilaku, Tindakan atau kegiatan. Dalam studi ini, peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan data mengenai lingkup potensi dari Museum Focanesia.

2. Data Sekunder

Menurut Sekaran dan Bougie (2016, hal. 37), data sekunder adalah data yang telah diperoleh sebelumnya lewat sumber yang sudah tersedia seperti data statistic, publikasi pemerintah, website perusahaan, dsb. Dalam studi ini, peneliti menggunakan beberapa data sekunder seperti data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Dinas Pariwisata. Referensi lain yang digunakan dalam studi ini juga diperoleh dari jurnal ilmiah, buku dengan teori terkait, *website* resmi dan lainnya.

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Pariwisata

Menurut Cook, Hsu, Marqua (2014, p. 3), pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan seseorang ataupun kelompok untuk menuju suatu destinasi diluar tempat kerja dan tempat tinggalnya, kegiatan yang dilakukan ketika menetap di destinasi tersebut dan fasilitas yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

2. Daya Tarik Wisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Kemudian, menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025, daya tarik wisata dijabarkan menjadi tiga jenis, antara lain:

a. Daya Tarik Alam

Daya Tarik Wisata Alam adalah daya Tarik wisata yang berupa keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam. Daya Tarik wisata alam dapat dikategorikan menjadi dua potensi keanekaragaman, meliputi:

- 1) Daya Tarik wisata alam yang berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam di wilayah perairan laut.
- 2) Daya Tarik wisata alam yang berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam di wilayah daratan.

b. Daya Tarik Budaya

Daya Tarik Wisata Budaya adalah daya tarik wisata berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia sebagai makhluk budaya. Daya Tarik wisata budaya dapat dikategorikan menjadi dua sifat, meliputi:

- 1) Daya Tarik Wisata budaya yang bersifat berwujud (*tangible*).
- 2) Daya Tarik Wisata budaya yang bersifat tidak berwujud (*intangible*).

c. Daya Tarik Hasil Buatan Manusia

Daya Tarik Wisata Hasil Buatan Manusia adalah daya Tarik wisata khusus yang merupakan kreasi artifisial (*artificially created*) dan kegiatan-kegiatan manusia lainnya di luar ranah wisata alam dan wisata budaya. Daya Tarik wisata hasil buatan manusia dapat dikategorikan menjadi 2 sifat, meliputi:

- 1) Fasilitas rekreasi dan hiburan/taman bertema, yaitu fasilitas yang berhubungan dengan motivasi untuk rekreasi, hiburan (*entertainment*) maupun penyaluran hobi.
- 2) Fasilitas peristirahatan terpadu (*integrated resort*) yaitu Kawasan peristirahatan dengan komponen pendukungnya yang membentuk Kawasan terpadu.
- 3) Fasilitas rekreasi dan olahraga.

3. Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (2009, p. 144), kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang kemudian dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Terdapat tiga wujud kebudayaan (Honigman, 1959 dalam Koentjaraningrat (2009, hal. 150)), yaitu:

- a. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya.

- b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
- c. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

4. Museum

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, Museum adalah Lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Museum dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Museum umum adalah museum yang menginformasikan tentang berbagai cabang seni, peristiwa, disiplin ilmu dan teknologi yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan/atau lingkungannya.
- b. Museum khusus adalah museum yang menginformasikan tentang satu peristiwa, satu Riwayat hidup seseorang, satu cabang seni, satu cabang ilmu, atau satu cabang teknologi yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan/atau lingkungannya.

5. Klasifikasi Museum

Dalam Ambrose & Paine (2018, p. 10) terdapat beberapa tipe museum yang dikategorikan sesuai dengan fungsi tertentu. Berikut merupakan klasifikasi museum:

- a. Klasifikasi berdasarkan koleksi
 - 1) Museum Umum
 - 2) Museum Arkeologi

- 
- 3) Museum Seni
 - 4) Museum Sejarah
 - 5) Museum Etnografi
 - 6) Museum Sejarah Alam
 - 7) Museum Sains
 - 8) Museum Geologi
 - 9) Museum Industri
 - 10) Museum Militer
 - 11) Museum Warisan Tak Berwujud
- b. Klasifikasi berdasarkan siapa yang menjalankan
- 1) Museum Pemerintah
 - 2) Museum Kota
 - 3) Museum Universitas
 - 4) Museum Independen
 - 5) Museum Tentara
 - 6) Museum Perusahaan Komersil
 - 7) Museum Pribadi
- c. Klasifikasi berdasarkan area yang mereka layani
- 1) Museum Nasional
 - 2) Museum Regional
 - 3) *Ecomuseums*
 - 4) Museum Kota
 - 5) Museum Lokal
- d. Klasifikasi berdasarkan pengunjung yang dilayani

- 1) Museum Masyarakat Umum
 - 2) Museum Edukasi
 - 3) Museum Spesialis
- e. Klasifikasi dengan cara memamerkan koleksi museum
- 1) Museum Tradisional
 - 2) Museum Rumah Bersejarah
 - 3) Museum Terbuka
 - 4) Museum Interaktif

6. *Visitor Management*

Menurut Albrecht (2017, p. 3), *visitor management* adalah manajemen yang meliputi dari seluruh destinasi, setiap atraksi, akomodasi, transportasi dan arus wisatawan. Kemudian, dalam Bordoloi, Fitzsimmons dan Fitzsimmons (2019, p. 123), salah satu dimensi lingkungan dalam menjalankan layanan diperlukan pengaturan atau pemetaan denah maupun furnitur mampu memengaruhi tingkat efisiensi kegiatan operasional dalam suatu tempat.

Berdasarkan kebutuhan para masyarakat dalam memenuhi kebutuhan berwisata dan meningkatnya pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia, studi kelayakan bisnis ini akan menciptakan sebuah daya tarik wisata budaya yang merupakan buatan manusia dimana menawarkan kebudayaan kuliner Indonesia. Daya tarik wisata ini memakai konsep interaktif sehingga memberikan kesan menarik, baru dan menyenangkan. Daya tarik wisata ini dihadirkan lewat museum yang didalamnya tersedia aktivitas menjelajahi pameran dengan melihat diorama dan replika mengenai kisah dari makanan

tradisional Indonesia serta kegiatan *workshop* agar pengunjung tidak hanya melihat tapi dapat andil aktif dalam mengkreasikan makanan tersebut. Museum Focanesia yang berada di Kelapa Gading juga dilengkapi dengan area *food stall* yang bisa disewakan kepada para penjual makanan tradisional Indonesia. Museum Focanesia diharapkan bisa menjadi daya tarik wisata museum yang memberi pengalaman dan kesan unik serta menyenangkan untuk dikunjungi oleh masyarakat di DKI Jakarta ataupun luar Jakarta.

