

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Seiring dengan berkembangnya zaman, Indonesia pun telah berubah menjadi salah satu negara yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan mancanegara ataupun wisatawan nusantara. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak sekali tujuan destinasi indah yang akan memukau seluruh pengunjung wisata. Memanfaatkan kekayaan sumber daya Indonesia, bidang Pariwisata Indonesia pun telah menjadi salah satu sektor terpenting dalam negara. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang memiliki beberapa fasilitas dan juga layanan yang mendukung, fasilitas dan layanan ini dapat disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Banyaknya peminat dalam berwisata dikarenakan keinginan dari pada individual yang membutuhkan waktu beristirahat dalam pekerjaan sehari-hari. Pariwisata dapat dikatakan sebagai fenomena sosial, budaya, dan juga ekonomi yang memiliki hubungan dengan perpindahan orang ke tempat-tempat di luar tempat tinggal mereka yang biasa dengan keinginan untuk bersantai sebagai tujuan mereka (UNWTO, n.d.). Oleh karena itu, banyak sekali wisatawan yang mengunjungi atraksi-atraksi wisata seperti taman bermain, museum, dan lain-lain untuk mencari suasana baru untuk sementara. Wisatawan Nusantara yang melakukan kegiatan pariwisata pada

tahun 2019 adalah sebanyak 282.925.854 orang di seluruh Indonesia (Badan Pusat Statistik, 2019). Tidak sedikit wisatawan yang memutuskan untuk mengunjungi museum sebagai tujuan destinasi wisata mereka. Menurut KBBI, museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat pameran benda-benda yang pantas menjadi perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu (KBBI Daring, n.d.). Museum juga sering dijadikan sebagai destinasi wisata oleh para wisatawan asing dan mengunjungi museum ini termasuk sebagai salah satu kegiatan pariwisata budaya. Menurut ahli, pariwisata budaya adalah jenis pariwisata yang menggunakan budaya sebagai daya tarik utama dari segala kegiatan yang akan dilakukan. Dalam pariwisata budaya ini, wisatawan akan dipandu dan diperkenalkan terhadap budaya yang ada pada tempat tersebut (Nafila, 2013). Berikut merupakan daftar museum yang berada di Provinsi DKI Jakarta.

TABEL 1
Daftar Museum di Provinsi DKI Jakarta

No.	Nama Museum	Wilayah
1	Museum Pulau Onrust	Kepulauan Seribu
2	Graha Bhakti Jaya	Jakarta Pusat
3	Museum Jenderal Besar DR. A.H. Nasution	Jakarta Pusat
4	Museum Joang	Jakarta Pusat
5	Museum Katedral	Jakarta Pusat
6	Museum Kebangkitan Nasional	Jakarta Pusat
7	Museum Moehammad Hoesni Thamrin	Jakarta Pusat
8	Museum Nasional	Jakarta Pusat
9	Museum Perumusan Naskah Proklamasi	Jakarta Pusat
10	Monumen Nasional	Jakarta Pusat
11	Museum Taman Prasasti	Jakarta Pusat
12	Museum Sasmita Loka Ahmad Yani	Jakarta Pusat

TABEL 1
Daftar Museum di Provinsi DKI Jakarta (lanjutan)

13	Galeri Nasional Indonesia	Jakarta Pusat
14	Museum Santa Maria Djuanda	Jakarta Pusat
15	Museum Korps Marinir	Jakarta Pusat
16	Museum DPR RI	Jakarta Pusat
17	Museum Kehutanan Ir. Djamiludin Suryohadikusumo	Jakarta Pusat
18	Art: 1 New Museum	Jakarta Pusat
19	Galeri Foto Jurnalistik Antara	Jakarta Pusat
20	Museum Bank Tabungan Negara	Jakarta Pusat
21	Museum Dharma Bhakti Kostrad	Jakarta Pusat
22	Museum Kesehatan dan Kedokteran Indonesia, IMERI	Jakarta Pusat
23	Museum Sumpah Pemuda	Jakarta Pusat
24	Museum Bahari	Jakarta Utara
25	Museum Maritim Indonesia	Jakarta Utara
26	Museum Benda Alkitab	Jakarta Utara
27	Museum Tekstil	Jakarta Barat
28	Museum Trisakti	Jakarta Barat
29	Museum Bank Indonesia	Jakarta Barat
30	Museum Mandiri	Jakarta Barat
31	Museum Fatahillah	Jakarta Barat
32	Museum Seni Rupa dan Keramik	Jakarta Barat
33	Museum Wayang	Jakarta Barat
34	Museum BNI 1964	Jakarta Barat
35	Museum MACAN	Jakarta Barat
36	Museum Basoeki Abdullah	Jakarta Selatan
37	Museum Harry Darsono	Jakarta Selatan
38	Museum Layang-Layang	Jakarta Selatan
39	Museum POLRI	Jakarta Selatan
40	Museum Reksa Artha	Jakarta Selatan
41	Museum Satria Mandala	Jakarta Selatan
42	Museum di Tengah Kebun	Jakarta Selatan
43	Museum Ciputra Artpreneur	Jakarta Selatan
44	Museum Pencak Silat	Jakarta Timur
45	Museum Purna Bhakti Pertiwi	Jakarta Timur
46	Museum Asmat	Jakarta Timur
47	Museum Fauna Indonesia Komodo	Jakarta Timur
48	Museum Indonesia	Jakarta Timur
49	Museum Hakka Indonesia	Jakarta Timur
50	Museum Transportasi	Jakarta Timur
51	Museum Timor Timur	Jakarta Timur

TABEL 1
Daftar Museum di Provinsi DKI Jakarta (lanjutan)

52	Museum Telekomunikasi	Jakarta Timur
53	Museum Serangga	Jakarta Timur
54	Museum Pusaka	Jakarta Timur
55	Museum Prangko Indonesia	Jakarta Timur
56	Museum Penerangan	Jakarta Timur
57	Museum Olahraga Nasional	Jakarta Timur
58	Museum Minyak dan Gas Bumi	Jakarta Timur
59	Museum Listrik dan Energi Baru	Jakarta Timur

Sumber: Kompas.com (2021)

DKI Jakarta juga merupakan ibu kota negara Indonesia dan menjadikannya titik perhatian yang dilirik oleh setiap wisatawan mancanegara maupun nusantara. DKI Jakarta sendiri terdiri dari enam wilayah yaitu, Kepulauan Seribu, Jakarta Utara, Jakarta Barat, Jakarta Timur, Jakarta Selatan, dan Jakarta Pusat. Berikut merupakan rincian mengenai penduduk di wilayah-wilayah tersebut.

TABEL 2
Penduduk DKI Jakarta

Kabupaten/Kota	Jumlah Penduduk
Kepulauan Seribu	27.749
Jakarta Selatan	2.226.812
Jakarta Timur	3.037.139
Jakarta Pusat	1.056.896
Jakarta Barat	2.434.511
Jakarta Utara	1.778.981

Sumber: Badan Pusat Statistik (2021)

Menempati posisi ke-4 dalam jumlah penduduk terbanyak, Jakarta Utara menjadi salah satu pilihan yang cukup baik untuk dijadikan tempat bisnis dikarenakan lokasi yang berdekatan dengan wilayah lain dengan akses memadai dan juga penduduk yang cukup banyak. Selain penduduk yang cukup banyak, museum yang berlokasi di Jakarta Utara pun masih tergolong sedikit, hal ini cukup menguntungkan bagi Museum GACE

dikarenakan kurangnya saingan di dalam ranah yang sama. Dengan beberapa faktor tersebut, peluang agar konsumen datang ke ranah bisnis yang dibangun kian semakin besar. Jakarta Utara sendiri terdiri dari beberapa kecamatan. Berikut merupakan rincian mengenai penduduk Jakarta Utara pada setiap kecamatannya.

TABEL 3
Penduduk Wilayah Jakarta Utara

Kecamatan	Jumlah Penduduk
Kecamatan Cilincing	425.358
Kecamatan Kelapa Gading	158.931
Kecamatan Koja	316.704
Kecamatan Pademangan	166.762
Kecamatan Penjaringan	351.117
Kecamatan Tanjung Priok	394.043

Sumber: Badan Pusat Statistik (2020)

Menduduki posisi kedua setelah Kecamatan Cilincing dengan 425.358 jumlah penduduk, Kecamatan Tanjung Priok dengan 394.043 penduduk menjadi pilihan yang cukup baik untuk dijadikan lahan bisnis. Mengingat akses tergolong cukup mudah dikarenakan pintu tol yang berdekatan dengan wilayah tersebut, hal tersebut akan memudahkan akses bagi para calon pengunjung. Akses yang penting juga menjadi salah satu pertimbangan lokasi bisnis karena dengan akses yang mudah, kemungkinan konsumen untuk berkunjung akan meningkat.

Konsep Pariwisata Budaya telah ditetapkan di dalam UUD No. 9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan dimana negara menyadari potensi pariwisata Indonesia dari seluruh aspek yang dimiliki seperti alam dan budaya. Karena hal ini, Indonesia mulai membangun pariwisata budaya dan berharap hal ini akan menjadi daya tarik yang dapat mendatangkan banyak wisatawan asing. Pariwisata budaya dilakukan bagi mereka yang

ingin menjelajahi budaya negara lain atau juga ingin menambah rasa ingin tahu tentang budaya lain. Mereka biasanya akan mempelajari tata cara hidup budaya suatu tempat, cara mereka mencari penghidupan, kegiatan sehari-hari, hingga makanan-makanan tradisional dan juga hiburan tradisional yang ada di daerah tersebut. Dilihat dari tabel 1, dapat disimpulkan bahwa Provinsi DKI Jakarta sudah memiliki cukup banyak museum yang menyajikan budaya dan juga keindahan alam yang dimiliki oleh Indonesia.

Pada tahun 2019, tercatat pada Jakarta Open Data sebanyak 4,426,647 wisatawan mengunjungi beberapa museum di tahun tersebut. Melihat data yang didapat, sangat terlihat minat para wisatawan dalam mengunjungi museum-museum yang ada di Indonesia. Hal ini adalah salah satu hal baik karena dapat mendorong perkembangan wisata budaya yang sedang berjalan di Indonesia. Wisata budaya termasuk salah satu jenis wisata yang telah dikembangkan oleh Indonesia karena Indonesia merupakan tempat yang kaya akan budaya dan hal ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu kesempatan bisnis. Keberhasilan wisata budaya berarti keberhasilan Indonesia sebagai negara yang memiliki budaya berbagai ragam. Pada tahun 2018, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta sudah siap untuk menjalankan program 'Grebek Museum', program ini bertujuan untuk meningkatkan minat para rakyat untuk mengunjungi seluruh museum yang ada di provinsi DKI Jakarta. Dalam gerakan ini, pemerintah akan menyediakan transportasi dan memberikan para warga kemudahan untuk mengunjungi museum-museum di DKI Jakarta.

TABEL 4

Rincian Pengunjung Museum Menurut Jenis Museum di Provinsi DKI Jakarta pada tahun 2019.

Tahun	Nama Museum	Jumlah Pengunjung
2019	Museum Sejarah Jakarta	741.487
2019	Museum Bahari	30.895
2019	Museum Joang'45	18.624
2019	Museum Wayang	322.046
2019	Taman Arkeologi Onrust	47.996
2019	Museum Tekstil	36.202
2019	Museum Nasional	3.039.367
2019	Museum Seni Rupa dan Keramik	188.030
	TOTAL	3.652.265

Sumber: <https://data.jakarta.go.id/>

Dari data yang diberikan di atas, dapat disimpulkan bahwa DKI Jakarta memiliki cukup banyak museum yang menyajikan benda-benda budaya atau peninggalan sejarah untuk dipelajari oleh masyarakat luas.

Selain museum berisikan benda-benda sejarah, DKI Jakarta juga memiliki museum dengan modern di mana para pengunjung dapat bersenang-senang dan menghabiskan waktu untuk berfoto-foto di tempat yang sudah ditatan sebaik, seindah, dan seunik mungkin. Dari semua museum yang ada di DKI Jakarta, belum ada museum yang didirikan khusus untuk memberikan edukasi atau tempat untuk berekreasi berbasis permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Dengan pertumbuhan pariwisata budaya Indonesia yang sedang berkembang, Museum GACE melihat sebuah peluang untuk berkontribusi dalam mengembangkan pariwisata budaya yang sedang difokuskan oleh negara untuk menjadi salah satu daya tarik wisatawan. Museum GACE akan menjadi sarana tempat bagi para masyarakat untuk belajar lebih baik lagi mengenai budaya Indonesia dalam bidang permainan.

Selain mengedukasi, Museum GACE juga didirikan sebagai salah satu cara untuk melestarikan budaya-budaya permainan Indonesia yang sekarang sudah jarang dimainkan oleh masyarakat luas. Museum GACE akan berdiri di daerah Jakarta Utara. Museum ini akan didirikan di kawasan Jakarta dimana tempat itu sering kali dijadikan salah satu destinasi wisata oleh para wisatawan mancanegara. Museum GACE akan berdiri di dalam bangunan dengan 1 lantai. Arsitektur di dalam akan dibuat sedemikian rupa agar pengunjung tidak perlu berputar-putar, tetapi cukup menjalani jalur yang sudah dibuat oleh museum. Di dalam Museum ini akan dipajangkan jenis-jenis permainan tradisional dan juga mainan modern, akan ada juga penjelasan mengenai permainan, dokumentasi, dan ruang untuk melakukan permainan secara langsung. Museum GACE juga akan menyediakan beberapa tempat foto yang *instagramable* dan juga menarik untuk dijadikan tempat foto. Dengan adanya Museum GACE ini, diharapkan minat para wisatawan domestik atau mancanegara dapat melonjak naik dengan konsep asik dan tidak monoton yang sudah disusun dan disajikan oleh Museum GACE.

B. Tujuan Studi Kelayakan Bisnis

Studi kelayakan bisnis sendiri terdefinisi oleh Kasmis dan Jakfar (2012) sebagai suatu aktivitas yang mendalami sebuah usaha atau bisnis yang akan dijalankan dalam memutuskan layak atau tidaknya usaha tersebut dijalankan. Keputusan layak atau tidaknya sebuah bisnis akan dipertimbangkan dari beberapa faktor terkait. Di dalam tujuan studi kelayakan bisnis ini terdapat dua (2) tujuan, yaitu:

1. Tujuan Utama (Major Objectives)

Beberapa tujuan utama dari studi kelayakan bisnis ini adalah memperlancar perencanaan agar terbebas dari risiko dan dapat memudahkan pengawasan dan pelaksanaan, sehingga dapat memusahkan pelaksanaan di hari nanti (Harmony, 2021). Aspek-aspek terkait Studi Kelayakan Bisnis adalah:

a. Aspek pemasaran

Menganalisis kelayakan aspek pasar yang akan dituju, apakah produk yang disediakan sudah sesuai dengan pasar yang akan dituju, 8P yang sudah ditetapkan untuk memperlancar bisnis. Juga analisis SWOT yang dibutuhkan agar lebih mengetahui kekuatan bisnis yang sedang dibangun. Dengan analisis yang akurat, maka bisnis akan menjadi lebih pasti ketika dijalankan. Aspek pemasaran merupakan salah satu aspek terpenting karena bisnis akan berhadapan langsung dengan pangsa pasar.

b. Aspek operasional

Menganalisa bisnis dari sisi operasional, yaitu: segi aktivitas apa saja yang akan dilakukan setelah bisnis berjalan, fasilitas-fasilitas yang akan disediakan dan apakah fasilitas tersebut memadai untuk para pengunjung atau tidak, juga pemilihan tempat. Apakah tempat yang dipilih sudah

berada di tempat yang berstrategi baik sehingga dapat mendorong aspek operasional perusahaan.

c. Aspek organisasi dan sumber daya manusia

Aspek ini bertujuan untuk menganalisis keseluruhan organisasi perusahaan secara menyeluruh. Dimulai dari kondisi manajemen, perekrutan tenaga kerja, struktur perusahaan, pembagian kerja, pelatihan dan perkembangan setiap karyawan, dan juga kompensasi untuk para pekerja. Harus dipastikan untuk perusahaan membagikan pembagian kerja dengan baik, dengan pembagian kerja yang baik, maka sebuah perusahaan dapat berjalan dengan lancar.

d. Aspek keuangan

Menganalisa kelayakan bisnis, apakah layak untuk dibangun dimulai dari sisi modal, apakah uang yang dimiliki cukup untuk membangun bisnis dari nol, membuat perkiraan biaya pengeluaran juga pengoperasian, membuat perkiraan soal pendapatan dan juga break-even point, adanya analisis investasi dan laporan keuangan, arus kas dan juga rugi laba, serta menghitung detil dari seluruh kegiatan keuangan yang terjadi di perusahaan setiap bulannya.

2. Sub-Tujuan (Minor Objectives)

- a. Mendirikan tempat rekreasi.
- b. Menyediakan lapangan kerja.
- c. Membantu memperluas pengetahuan wisatawan soal tradisional dari Indonesia dan juga hiburan modern lainnya.
- d. Memperkenalkan mainan-mainan tradisional Indonesia ke lingkungan yang lebih luas.
- e. Meningkatkan minat pengunjung terhadap permainan tradisional Indonesia.
- f. Meningkatkan pendapatan daerah melalui pajak.
- g. Membantu meningkatkan perekonomian Indonesia melalui bidang pariwisata.

C. Metodologi

Dalam melakukan penelitian, dibutuhkan beberapa cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk membantu penulis dalam menganalisis data. Ada dua acara yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data.

a. Data primer

Menurut ahli, data primer datang dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan dari subjek penelitian yang berkenaan dengan variable yang dipilih (Arikunto, 2013). Menurut Sanusi (2012), data primer adalah data yang pertama kali dicatat oleh penulis. Menurut dua definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa data primer adalah data

yang didapatkan penulis secara langsung dari narasumber. Data primer ini meliputi wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner. Dalam studi kelayakan bisnis ini, juga mengingat kondisi pandemi, penulis akan menggunakan metode penyebaran kuesioner dan observasi apabila situasi memungkinkan.

1) Kuesioner

Menurut Sekaran dan Bougie (2017) kuesioner merupakan sebuah daftar pertanyaan tertulis yang pertanyaannya telah dirumuskan sedemikian rupa dan dimana hasil dari pertanyaan itu akan diolah oleh peneliti untuk dijadikan sebagai data. Menurut Sugiyono (2017) kuesioner adalah sebuah teknik yang bertujuan untuk mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada para responden.

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang akan menerima kuesioner ini adalah orang yang tinggal di daerah Jabodetabek dan juga kemungkinan beberapa wisatawan mancanegara yang memiliki keinginan untuk mengunjungi Indonesia dan belajar mengenai budaya Indonesia.

Menurut Sugiyono (2017, hal. 127) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi, berarti sampel merupakan bagian dari populasi itu sendiri.

Ada dua teknik yang dapat untuk mengumpulkan seluruh sampel yang ada, yaitu:

1. *Probability Sampling*

Menurut Sugiyono (2017. hal, 129) *Probability Sampling* adalah Teknik pengumpulan yang memberikan setiap unsur populasi peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *probability sampling* ini meliputi *simple random sampling, proportionate stratified random sampling, disproportionate stratified random, cluster sampling*.

a. *Simple Random Sampling*

Menurut Sugiyono (2019. hal, 129), teknik *simple random sampling* merupakan teknik yang pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa melihat kelas yang ada di dalam populasi tersebut.

b. *Proportionate Stratified Random Sampling*

Menurut Sugiyono (2019. hal, 130), teknik *proportionate stratified random sampling* dapat digunakan ketika populasi memiliki anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proposional.

c. *Disproportionate Stratified Random Sampling*

Menurut Sugiyono (2019. hal, 130), bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional, maka digunakanlah teknik *disproportionate stratified random sampling* untuk menentukan jumlah sampel.

d. Cluster Sampling

Menurut Sugiyono (2019. hal, 131), cluster sampling digunakan dalam menentukan sebuah sampel ketika hal yang akan diteliti sangat luas. Teknik sampling ini memiliki dua tahap yaitu, tahap pertama untuk menentukan sampel daerah, dan tahap terakhir untuk menentukan orang-orang yang ada di dalam daerah itu secara sampling juga.

2. Nonprobability Sampling

Menurut Sugiyono (2019. hal, 131), teknik merupakan kebalikan dari *probability sampling*, teknik ini tidak memiliki peluang/kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi yang dapat dipilih menjadi sampel. Teknik *nonprobability sampling* ini meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling insidental, sampling *purposive*, sampling jenuh, *snowball sampling*, dan sampling total.

a. Sampling Sistematis

Menurut Sugiyono (2019. hal, 132), teknik sampling ini mengambil sampel berdasarkan urutan anggota populasi yang telah diberi nomorurut. Sebagai contoh, ada anggota populasi sebanyak 100 orang. Maka anggota itu akan diberi nomorurut dan sampel akan diambil secara sistematis dari nomorurut yang sudah diberikan.

b. Sampling Kuota

Menurut Sugiyono (2019. hal, 132), Sampling kuota adalah teknik untuk mengambil sampel dari populasi yang mempunyai batasan tertentu (kuota). Sampling tidak akan dianggap selesai jika sampel belum mencapai angka yang sudah ditetapkan sebelumnya.

c. Sampling Insidental

Menurut Sugiyono (2019. hal, 133), teknik ini adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan. Siapa saja yang kebetulan bertemu dan cocok menjadi sumber data dapat dijadikan sampel oleh peneliti.

d. Sampling Jenuh

Menurut Sugiyono (2019. hal, 133), sampling jenuh merupakan sampel yang dapat ditambahkan jumlahnya, namun tidak akan ada perubahan atau tidak akan mempengaruhi informasi yang telah diperoleh. Dalam teknik ini, yang diperhatikan adalah kejenuhan sampel.

e. *Snowball Sampling*

Menurut Sugiyono (2019. hal, 133), pengambilan teknik sampling yang berawal jumlahnya kecil dan kemudian membesar sehingga melibatkan lebih banyak sampel.

f. Sampling Total

Menurut Sugiyono (2019. hal, 133), teknik sampling total adalah teknik dimana semua anggota populasi dijadikan sampel secara keseluruhan.

2) Observasi

Menurut Sugiyono (2019. hal, 203), observasi atau pengamatan tidak terbatas orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Observasi dapat dibedakan menjadi dua jika dilihat dari segi pelaksanaannya yaitu, *participant observation* dan *non participant observation*.

a. Participant observation

Menurut Sugiyono (2019. hal, 203), peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari lingkungan yang sedang diamati atau yang akan dijadikan sumber data penelitian nantinya.

b. Non participant observation

Menurut Sugiyono (2019. hal, 204), dalam jenis observasi ini, peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya menjadi pengamat. Peneliti dapat mencatat, menganalisis, dan dapat mengambil kesimpulan tanpa terlibat secara langsung.

Berdasarkan segi instrumentasi, maka observasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu, observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur.

a. Observasi terstruktur

Menurut Sugiyono (2019. hal, 204), merupakan observasi yang telah dirancang sedemikian rupa dengan cara yang sistematis. Peneliti sudah memutuskan apa yang akan diteliti, kapan waktunya, dan juga tempatnya. Observasi jenis ini akan dilakukan ketika peneliti sudah tahu persis variable apa yang akan diamati dan dalam pengamatan peneliti akan menggunakan instrument penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya.

b. Observasi tidak terstruktur

Menurut Sugiyono (2019. hal, 205), observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak disiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diamati. Dalam mengamati, penulis tidak terpaku pada satu hal tetapi juga banyak hal lainnya dengan menggunakan rambu-rambu pengamatan.

Menurut Sekaran dan Bougie (2018), ada empat syarat dalam pengambilan sampel, yaitu:

1. Ukuran sampel dapat dibbilang layak jika memiliki total diantara 30 sampai 500 sampel.
2. Sampel dibagi kebeberapa kelas seperti, jenis kelamin, pegawai swasta atau negeri, dan lain-lain. Total sampel di setiap kelas harus minimal 30.
3. Jika di dalam penelitian akan melakukan analisis dengan multivariate, jumlah sampel yang dicari harus lebih besar 10 kali dari variabel.

4. Untuk eksperimen sederhana yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, jumlah sampel pada masing-masing kelompok dapat berjumlah antara 10 sampai 20.

Kuesioner yang disebar dalam rangka memenuhi data yang dibutuhkan untuk studi kelayakan bisnis ini akan menggunakan metode *probability sampling* dan menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil kuesioner akan dianalisis secara lebih mendalam untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari kuesioner *valid* dan *reliable* atau tidak. Ada dua metode analisis menurut Sekaran dan Bougie (2019) yaitu:

- a. Uji Reliabilitas

Menurut Sekaran dan Bougie (2018), reliabilitas adalah sebuah indikator yang mengukur konsistensi dari data yang telah diperoleh dari penyebaran kuesioner. Uji reliabilitas ini akan dilakukan dengan menggunakan *cronbach alpha* atau dikenal dengan singkatan CA. Apabila hasil dari olahan data di bagian CA memiliki hasil kurang dari 0,60, hal itu menandakan bahwa data yang didapatkan termasuk lemah atau tidak *reliable*. Jika hasil olahan data di bagian CA mendapat hasil diantara 0,60 hingga 0,70, hal itu menandakan data yang didapatkan sudah cukup baik atau sudah cukup *reliable*. Bila hasil olahan data yang didapatkan menunjukkan lebih dari 0,80, maka dapat dikatakan bahwa data yang didapat sudah baik atau *sudah reliable*.

- b. Uji Validitas

Menurut Sekaran dan Bougie (2018), validitas adalah dimana sebuah konsep diukur untuk melihat apakah instrumen yang digunakan

sudah baik. Uji ini dilakukan dengan cara melakukan korelasi masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari seluruh item. Item-item yang berkorelasi dengan skor total menunjukkan bahwa item-item tersebut mampu memberikan dorongan dalam mengungkapkan apa saja yang ingin diungkapkan artinya valid. Sistem dikatakan valid, jika nilai r hitung (pada *output* SPSS bisa dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*) > r tabel. Adapun, Studi Kelayakan Museum GACE membutuhkan responden sebanyak 340 dan menggunakan signifikansi 0,05 maka didapatkan r tabel sebesar 0,1064

Hasil kuesioner diuji menggunakan metode uji validitas dan reliabilitas SPSS versi 28.0.1.0. Kuesioner disebar ke masyarakat umum secara *online* dengan menggunakan sistem *Google form*. Target dari kuesioner adalah masyarakat umum tanpa kategori atau kelas-kelas tertentu. Metode pengumpulan data ini memberikan kesempatan untuk mengumpulkan banyak data dalam waktu yang cukup singkat dan tidak memakan biaya yang besar.

b. Data sekunder

Ahli mendefinisikan data sekunder sebagai data yang diperoleh dari dokumen grafis yang berbentuk tabel, catatan, notulen, SMS, dan lain-lain. Dapat juga berbentuk foto-foto, film, rekaman video, dan benda lain-lain yang dapat memperkaya data primer (Arikunto, 2013). Menurut Idrianto dan Supomo (2013) data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara, data tersebut telah diperoleh dan dicatat oleh pihak lain terlebih dahulu..

Dilansir dari kedua ahli di atas, data sekunder adalah data yang dapat didapatkan penulis dalam bentuk buku, artikel, atau segala sesuatu yang penulis dapatkan secara tidak langsung dan lewat perantara. Penulis akan menggunakan data sekunder sebagai alat bantu yang akan memperkuat data primer yang sudah didapatkan. Jenis-jenis data sekunder yang akan digunakan adalah artikel, buku, dan juga foto-foto tabel dan lain-lain.

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

1. Pengertian Pariwisata

Menurut KBBI, Pariwisata merupakan sesuatu yang berhubungan dengan perjalanan dan rekreasi (KBBI, pariwisata, n.d.). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata, pariwisata sendiri adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan seseorang atau berkelompok dengan tujuan mengunjungi tempat tertentu untuk berekreasi, pengembangan pribadi, atau juga mempelajari keunikan dari daerah yang dikunjungi dalam waktu sementara. Berwisata memiliki jangka waktu yang sebentar dan permanen, para wisatawan akan mendapatkan kesempatan untuk terbebas dari kesehariannya selama beberapa waktu tertentu sebelum ia harus kembali ke kehidupan biasanya.

Pariwisata memiliki banyak jenis. Ada pariwisata alam, pariwisata buatan, pariwisata budaya, dan juga pariwisata lainnya. Pariwisata budaya sendiri berarti pergerakan wisata yang berbasis

pada budaya dari tempat yang sedang dikunjungi, bertujuan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai budaya asing dan mempelajari budaya itu dimulai dari tata cara hidup dan juga cara-cara tradisional lainnya. Pariwisata budaya sangat menguntungkan Indonesia karena Indonesia merupakan tempat yang kaya akan budaya. Dengan pariwisata budaya, Indonesia dapat menarik wisatawan mancanegara dan juga melestarikan budaya tradisionalnya ke seluruh Indonesia, oleh karena itu perkembangan wisata budaya harus dikembangkan secara maksimal untuk hasil yang optimal.

Dalam pariwisata, ada beberapa elemen yang harus diperhatikan. Empat komponen yang dimiliki pariwisata adalah *Attraction, Amenities, Accessibility, Ancillary Services* (Cooper, 2016):

a) Atraksi (*Attraction*)

Atraksi adalah hal-hal yang dapat menarik wisatawan ke suatu tujuan destinasi.

b) Amenitas (*Amenities*)

Amenitas berarti hal-hal yang dapat memfasilitasi wisatawan ketika ia sedang berkunjung seperti akomodasi, restoran, dan lain-lain yang dapat membantu wisatawan selama mereka berkunjung.

c) Aksesibilitas (*Accessibility*)

Aksesibilitas merupakan transportasi atau juga sarana yang dapat memudahkan para wisatawan untuk mencapai suatu tujuan

destinasi dan dapat menambahkan kesan baik kepada wisatawan selama menggunakan transportasi tersebut.

d) Pelayanan lainnya (*Ancillary services*)

Layanan lainnya yang disediakan oleh organisasi pariwisata setempat untuk wisatawan dan juga industry pariwisata. Layanan ini mencakup pengembangan, pemasaran, dan juga aktivitas yang sudah dikoordinasi dengan layanan utama yang sudah disediakan. Contoh dari layanan lainnya ini adalah promosi daya tarik wisata dan juga menyediakan informasi terkait dengan daya tarik wisata.

2. Pengertian Museum

Menurut Advanced Dictionary, museum adalah bangunan yang memamerkan benda-benda yang memiliki nilai artistik, historis, ilmiah, dan lainnya (Oxford Learner's Dictionary, n.d.). Museum merupakan tempat dimana barang-barang yang memiliki nilai seni dipajang dan dipamerkan, diharapkan juga dapat menambahkan wawasan bagi para pengunjung setelah mengunjungi museum tersebut. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang museum, ada dua jenis museum yang dapat didirikan, yaitu:

a. Museum Umum

Menurut Museum Kepresidenan (2020), Museum umum adalah museum yang isinya terdiri dari berbagai bukti material

mengenai manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan banyak cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.

b. Museum Khusus

Menurut Museum Kepresidenan (2020), Museum khusus adalah museum yang koleksinya terdiri dari bukti material mengenai manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, disiplin, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

Menurut Museum Kepresidenan (2020), Museum memiliki dua fungsi, yaitu:

a. Sebagai tempat pelestarian

Untuk menjadi museum yang dapat melestarikan budaya, sebuah museum harus dapat melaksanakan kegiatan seperti penyimpanan, perawatan, dan juga keamanan.

b. Sebagai sumber informasi

Museum sebagai sumber informasi berarti sebuah museum dapat melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian. Penelitian yang diadakan bertujuan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Penyajian pun tetap harus memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

3. Konsep Museum GACE

Setelah meninjau konsep dari hal di atas, Museum GACE merupakan sebuah daya tarik wisata dimana para pengunjung dapat belajar, menambah wawasan mengenai mainan tradisional

Indonesia dan juga berekreasi. Para pengunjung dapat membeli tiket untuk menikmati pajangan-pajangan mainan dan juga menonton demonstrasi cara bermain, para pengunjung juga diberikan sedikit ruang untuk mencoba permainan secara langsung. Selain mainan tradisional, Museum GACE ini juga memiliki bagian ‘permainan modern’ dimana akan ada beberapa permainan modern yang di pajang seperti LEGO *city sets* atau permainan menggunakan perangkat keras seperti *Valorant* atau *Genshin Impact*. Pengunjung juga dapat mengambil foto karena Museum GACE juga menyediakan tempat-tempat foto yang sangat *instagramable* dengan konsep-konsep unik. Museum ini juga akan memiliki tempat beristirahat dimana museum akan menyediakan beberapa tempat untuk bersantai dan berbincang setelah menghabiskan hari berkeliling museum dan beraktivitas bermain di seluruh tempat yang sudah disediakan. Selain itu, Museum GACE juga akan menyediakan fasilitas lainnya seperti toilet dan juga *free wifi* untuk para pengunjung. Museum Mainan Anak diharapkan dapat melestarikan mainan tradisional yang ada dan tersebar di seluruh Indonesia, juga diharapkan dapat membantu ekonomi masyarakat lokal. Selain itu, dengan adanya Museum GACE ini akan lebih banyak lagi orang yang merasa bangga dengan hal-hal tradisional yang dimiliki oleh Indonesia dan dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara untuk datang dan menghabiskan waktu mereka di dalam museum. Selain memiliki tempat untuk dikunjungi

para wisatawan, Museum GACE juga melayani *virtual tour* untuk mencakup pasar yang lebih luas. Museum GACE diharapkan dapat membantu para anak muda untuk melakukan *refreshing* dari kehidupan kesehariannya dan orangtua dapat mengenal lingkungan anak-anaknya yang suka bermain. Museum GACE memiliki 16 tempat untuk memajang permainan tradisional yang akan diganti. *di-refresh* untuk mencegah kejenuhan pengunjung terhadap produk dari Museum GACE. Pergantian ini akan diadakan sebanyak satu kali dalam satu tahun di mana satu rotasi akan memiliki jangka waktu selama enam bulan. Rotasi pertama adalah permainan gangsing, ular naga, egrang, kucing-kucingan, engklek, bakiak, congklak, ketapel, benteng, rangku alu, boi-boian, bola bekel, petak umpet, gundu/kelereng, lompat tari karet, dan layang-layang. Rotasi kedua terdiri dari permainan yoyo, balap karung, mobil dari kulit jeruk, pletokan, klingsian, karetan, dorong ban, lenggang rotan, bola kasti, domikado, cublak-cublak suweng, congklak, lompat tari karet, gundu, ketapel, dan petak umpet. Beberapa permainan tidak terkena perubahan karena permainan tersebut adalah salah satu permainan tradisional yang cukup terkenal dan digemari oleh banyak masyarakat. Berdasarkan jenisnya, Museum GACE merupakan jenis museum khusus karena Museum GACE hanya menyediakan seni dari satu unsur saja yaitu permainan tradisional.

4. Pengertian Daya Tarik Wisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009 Tentang Kepariwisata, Daya tarik wisata adalah hal yang memiliki ciri khas atau nilai yang berupa keragaman alam, budaya, dan juga hasil buatan manusia yang dapat dijadikan tempat untuk berkunjung oleh wisatawan. Mengambil pengertian dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025, 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 wisata. Disimpulkan jika daya tarik berarti sebuah tempat yang memiliki suatu hal yang cukup menarik sehingga dapat menarik para wisatawan.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 - 2025, daya tarik dibagi menjadi 3 bagian:

a) Daya Tarik Wisata alam

Adalah daya tarik wisata yang menggunakan alam sebagai basis utama. Daya tarik alam dibagi menjadi 2 yaitu:

1) Daya Tarik Wisata alam berbasis air

Daya tarik yang menggunakan air sebagai salah satu faktor terkuat untuk menarik wisatawan, seperti: pantai, laut, dan juga dasar laut.

2) Daya Tarik Wisata alam berbasis darat

Daya tarik yang menggunakan darat sebagai salah satu faktor utama untuk menarik wisatawan, seperti: pergunungan, taman nasional, taman hutan raya, hutan, perkebunan, pertanian, dan lain-lain.

b) Daya Tarik Wisata budaya;

Adalah daya tarik yang menggunakan budaya setempat sebagai basis dari aktivitasnya. Daya Tarik Wisata budaya dibagi menjadi 2 yaitu:

1) Daya Tarik Wisata budaya berwujud

Daya Tarik Wisata budaya yang berwujud dan dapat menarik wisatawan adalah cagar budaya, perkampungan dengan adat tradisional, dan juga museum.

2) Daya Tarik Wisata budaya tidak berwujud

Daya Tarik Wisata budaya yang tidak berwujud adalah tata cara kehidupan budaya itu sendiri.

c) Daya Tarik Wisata hasil buatan manusia.

Adalah tempat wisata yang dibuat oleh manusia. Tidak mencakup ranah wisata alam dan juga budaya, Daya Tarik Wisata ini berasal dari kreasi manusia sebagai makhluk sosial.

Contoh dari daya tarik wisata hasil buatan manusia adalah taman bermain dan juga *resort*.

5. *Visitor Management*

Menurut Menurut Page (2019), untuk mengambil langkah preventif akan dampak buruk pariwisata dan juga untuk memberikan pengalaman yang maksimal bagi para wisatawan, maka dibutuhkanlah *visitor management*. *Visitor Management* berarti pengelola bisnis harus menyeimbangkan kebutuhan pengunjung, keadaan dari destinasi itu sendiri, dan kepentingan para pelaku wisata. Menurut El-Barmelgy (2013), terdapat tiga tahap penting dalam melakukan *Visitor Management*. Tiga tahap tersebut adalah:

1) Tahap persiapan

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah dan juga solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut.

2) Tahap pengembangan

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang mekanisme dan prosedur yang akan digunakan pada destinasi wisata secara langsung.

3) Tahap implementasi

Tahap ini adalah saat dimana seluruh mekanisme, prosedur, dan hal-hal lain yang telah dirancang dan dikembangkan dilakukan secara langsung.

Menurut Leung, Spenceley, Hvenegaard, dan Buckley (2018), selain mengatur alur pengunjung, *visitor management* juga

dapat digunakan untuk menghitung cara menentukan harga tiket yang akan dijual. Hal ini akan berdasar pada target pembangun bisnis. Berikut merupakan beberapa target yang dapat digunakan:

1) *Recovering cost*

Menggunakan harga yang akan menutupi biaya yang digunakan untuk beraktivitas di dalam destinasi wisata tersebut.

2) *Generating profit*

Menggunakan keuntungan untuk menutupi biaya kegiatan cadangan atau tambahan.

3) *Financing traditional conservation activities*

Jika *budget* tidak menutupi biaya kegiatan sehari-hari.

4) *Generating local business opportunities*

Mengurangi biaya untuk mendongkrak pengunjung, hal ini dapat memberikan pada masyarakat lokal.

5) *Promoting learning*

Menggunakan pariwisata sebagai salah satu penyadaran untuk menaikkan pentingnya perlindungan alam & budaya.

6) *Managing visitor*

Menaikkan biaya tiket agar mengurangi menumpuknya pengunjung disaat bersamaan yang dapat menghasilkan kerusakan kepada lingkungan sekitar.

Nantinya juga akan ada evaluasi untuk melihat ke-efektifan dari implementasi hal-hal yang sudah dirancang dan digunakan. Museum GACE telah menyediakan bangunan dengan arsitektur sedemikian

rupa untuk mengurangi dampak negatif yang dapat bermunculan. Arsitektur Museum GACE telah dirancang khusus agar para wisatawan tidak banyak berkumpul pada satu titik dan terus melakukan perputaran atau pergerakan dari satu tempat ke tempat lain dengan rapih dan tertib.

