

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada sub-bab ini tinjauan pustaka diperlukan sebagai landasan atau acuan atau dasar dalam pemilihan variabel penelitian. Dalam sub bab ini berisikan teori-teori maupun definisi yang di dapat dari berbagai literatur yang berhubungan dengan tema penelitian. Selain berupa definisi, kajian teori juga bisa berupa metode-metode yang dapat ditunjang sebagai penelitian.

2.1. Pariwisata

Pariwisata merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan, menyediakan dan mengusahakan daya tarik wisata, serta usaha sarana pariwisata dan usaha lain yang terkait bidang pariwisata.

1.1.1. Pengertian Pariwisata

Pariwisata adalah salah satu faktor penggerak perekonomian dunia yang terbukti memberikan kontribusi kemakmuran sebuah negara. Pembangunan pariwisata mampu menggairahkan aktivitas bisnis untuk menghasilkan manfaat sosial, budaya dan ekonomi yang signifikan. Definisi pariwisata dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Kodhyat (1983, hal 4) Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasiaan dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.
- Salah Wahab (1975, hal 55) Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi.
- Undang-undang No.10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, yang dimaksud pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Menurut Yoeti (2008:8) pariwisata harus memenuhi empat kriteria di bawah ini, yaitu:

- a. Perjalanan dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain, perjalanan dilakukan di luar tempat kediaman dimana orang itu biasanya tinggal.
- b. Tujuan perjalanan dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang, tanpa mencari nafkah di negara, kota atau DTW yang dikunjungi.
- c. Uang yang dibelanjakan wisatawan tersebut dibawa dari negara asalnya, dimana dia bisa tinggal atau berdiam, dan bukan diperoleh karena hasil usaha selama dalam perjalanan wisata yang dilakukan; dan
- d. Perjalanan dilakukan minimal 24 jam atau lebih

Tabel 2. 1 Kata Kunci Teori Pariwisata

No.	Sumber	Pengertian Pariwisata	Kata Kunci
1	Kodhyat (1983, hal 4)	Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasiaan dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perjalanan dari satu tempat ke tempat lain 2. Bersifat sementara 3. Dilakukan perorangan atau kelompok 4. Sebagai usaha mencari keseimbangan dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial , dimensi budaya alam dan ilmu.
2	Salah Wahab (1975, hal 55)	Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi 2. Menyediakan lapangan kerja 3. Dapat menstimulus sektor industri lainnya 4. Merealisasikan industry klasik .
3	UU no. 10 tahun 2009	Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah daerah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Macam kegiatan wisata 2. Didukung berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat , pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah

4	Yoeti (2008:8)	<p>Pariwisata harus memenuhi empat kriteria yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Perjalanan dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain, perjalanan dilakukan di luar tempat kediaman dimana orang itu biasanya tinggal. ➤ Tujuan perjalanan dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang, tanpa mencari nafkah di negara, kota atau DTW yang dikunjungi. ➤ Uang yang dibelanjakan wisatawan tersebut dibawa dari negara asalnya, dimana dia bisa tinggal atau berdiam, dan bukan diperoleh karena hasil usaha selama dalam perjalanan wisata yang dilakukan ➤ Perjalanan dilakukan minimal 24 jam atau lebih 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perjalanan dilakukan dari satu tempat ke tempat lain 2. Tujuan perjalanan dilakukan 3. Uang yang dibelanjakan wisatawan 4. Perjalanan dilakukan minimal 24 jam atau lebih
---	----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber : Hasil Sintesa Teori , 2023

1.1.2. Kawasan Wisata

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kawasan merupakan daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat tinggal, pertokoan, industry, sedangkan wisata adalah tujuan bagi seorang untuk mengunjungi sesuatu yang memiliki daya tarik baik berupa tempat benda atau alam yang bertujuan untuk memberikan rekreasi bagi diri seseorang, sehingga pengertian kawasan wisata adalah suatu daerah tertentu yang di khususkan menjadi wilayah wisata.

Menurut Undang-Undang No.10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan kawasan adalah daerah yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, social dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan. Menurut Nyoman (1987:148), kawasan wisata adalah sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat; atau sesuatu yang dapat menjadi daya tarik bagi seseorang atau wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata. Menurut Kodhyat (1983,h.4) kawasan wisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain yang bersifat sementara, dilakukan oleh seseorang atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi social, budaya, alam dan ilmu. Inskeep (1991:77) sebagai area yang dikembangkan dengan penyediaan fasilitas dan pelayanan lengkap (untuk rekreasi/relaksasi, pendalaman suatu pengalaman/kesehatan).

1.1.3. Daya Tarik Wisata

Jenis atraksi dan daya tarik wisata memiliki kedudukan yang penting dalam prosuk wisata untuk menarik kunjungan wisatawan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009 Tentang kepariwisataan, Daya Tarik Wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Suwantoro (200: 18-19) mengatakan bahwa atraksi dibagi menjadi dua golongan yaitu atraksi alam dan atraksi buatan manusia. Atraksi alam adalah daya tarik wisata yang melekat pada keindahan dan keunikan alam dari pencipta yang terdiri dari keindahan alam (*natural amenities*), iklim, pemandangan, fauna dan flora yang aneh (*uncommon vegetation and animals*), hutan (*the sylvan elements*), dan sumber kesehatan (*health center*) seperti sumber air panas blerang serta mandi lumpur. Atraksi buatan manusia merupakan segala sesuatu yang menjadi daya tarik wisata yang sengaja di buat oleh manusia seperti monument, candi, *art gallery*, kesenian, festival, pestaa ritual, dan lainnya.

Daya tarik wisata dibagi menjadi 3 macam yaitu :

1. Daya Tarik Wisata Alam.
Pariwisata alam merupakan segala sesuatu kegiatan wisata yang berhubungan dengan wisata alam, berupa alam yang terbentuk karena hasil cipta Tuhan, seperti gunung, pantai, air. Tata lingkungan yang alami, seperti danau, dan tata lingkungan hasil tata lingkungan manusia, seperti perkebunan, dan peternakan. Yang ditawarkan: iklim, pemandangan alam, flora dan fauna, dan gejala alam, (stalakmit, stalaktit, air terjun, air panas)
2. Daya Tarik Wisata Budaya.
Daya tarik wisata budaya merupakan jenis wisata yang berdasar pada mozaik tempat, tradisi, kesenian, upacara-upacara, dan pengalaman memotret suatu bangsa atau suku bangsa dengan masyarakat yang merefleksikan keanekaragaman dan identitas dari masyarakat atau bangsa yang bersangkutan.
3. Daya Tarik Wisata Minat Khusus.
Daya tarik wisata minat khusus adalah pariwisata yang menawarkan kegiatan yang tidak biasa dilakukan oleh wisatawan pada umumnya atau wisata dengan keahlian khusus atau ketertarikan khusus seperti wisata olahraga (arung jeram, paralayang, surfing, panjat tebing) wisata kuliner, wisata religious, wisata agro, wisata belanja, dan wisata ekologi.

Menurut Suwanto (2014:19) dalam (Kartika,dkk,2017), Objek dan daya tarik wisata dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

- a. Objek dan daya tarik wisata alam merupakan objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan yang Maha Esa yang berwujud dalam keadaan flora, fauna dan keadaan alam.
- b. Objek dan daya tarik wisata budaya adalah daya tarik wisata yang lebih memperhatikan adat istiadat dan kebudayaan suatu daerah seperti tarian, upacara adat, dan lainnya yang berkaitan dengan kebudayaan
- c. Objek dan daya tarik wisata minat khusus merupakan objek dan daya tarik wisata yang khusus dilakukan oleh wisatawan yang memiliki hobi seperti wisata *surfing*, dan arum jeram.

Menurut Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35) ada tiga hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan daya tarik wisata (*Tourist Attraction*) diantaranya:

1. Sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*).
Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang menarik untuk disaksikan atau dilihat, hal yang aneh, unik atau langka yang menjadi daya tarik wisatawan.
2. Sesuatu yang dapat dikerjakan (*something to do*).

Setiap daerah tujuan wisata memiliki rekreasi yang dapat dilakukan sehingga tidak monoton.

3. Sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*).
Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang dapat dibeli oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan dan cinderamata khas daerah tersebut.

1.1.4. Komponen Produk Wisata

Dalam memenuhi kebutuhan wisatawan, perlu adanya komponen produk wisata seperti fasilitas dan layanan wisata. Menurut Warpani (2007) dalam sebuah pariwisata ada beberapa komponen yang harus ada yaitu :

- a. Orang sebagai pelaku, wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata. Wisatawan dikategorikan menjadi 2 yaitu wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara
- b. Pengangkutan, salah satu ciri utama dalam kegiatan wisata adalah melakukan perjalanan. Pengangkutan menjadi hal yang sangat vital bagi prasyarat, faktor dominan, dan pembentuk jaringan kepariwisataan. Kelebihannya adalah dapat meningkatkan daya jelajah wisatawan
- c. Daya tarik wisata, merupakan komponen yang menjadi faktor pemicu adanya magnet suatu daerah yang dapat berupa objek wisata baik objek wisata alami maupun buatan.
- d. Informasi dan promosi, daya tarik wisata yang mempunyai promosi yang lengkap akan sangat membantu dalam penyebaran potensi wisata daerah yang dapat menjadi salah satu penunjang kegiatan kepariwisataan.
- e. Fasilitas dan pelayanan termasuk akomodasi merupakan mata rantai kegiatan wisata. Akomodasi tersebut dapat berupa perhotelan, restaurant, lembaga keuangan, dan transportasi.

Menurut Diena (2018:23) ada 4 komponen dalam pariwisata diantaranya :

- a. Atraksi: Esensi dari suatu tujuan wisata adalah adanya atraksi atau suatu hal yang menarik yang merupakan aspek sentral suatu wisata. Suatu atraksi akan menyediakan motivasi awal wisatawan untuk datang berkunjung dan menjadi gambaran suatu wisata dan menjadi daya tarik wisata
- b. Aksesibilitas: seberapa mudahnya mencapai tujuan wisata, pengembangan serta perawatan jaringan transportasi menuju

- lokasi yang efisien serta bantuan layanan seperti penyediaan transportasi dalam membawa wisatawan menuju lokasi wisata
- c. Amenitas: Segala sesuatu fasilitas pendukung yang dapat memenuhi kebutuhan wisatawan seperti akomodasi, makanan dan minuman, dan layanan lainnya
 - d. Layanan tambahan (*Ancillary services*): Menyediakan layanan pendukung kepada konsumen dan industry melalui badan pariwisata lokal termasuk kegiatan pemasaran atau promosi daerah tujuan wisata, pengembangan dan koordinasi, serta bantuan layanan informasi dan pemesana kepada publik.

Menurut Ariyanto (2005) dalam (Utama, dkk, 2018) hal-hal yang harus diperhatikan dalam komponen pariwisata adalah :

- a. *Attraction* (daya tarik) ; tersedianya daya tarik pada daerah tujuan wisata atau destinasi untuk menarik wisatawan. Komponen atraksi wisata alam ditentukan oleh keberadaan, perilaku dan sifat dari objek wisata dan daya tarik alam. Atraksi alam harus memperhatikan kondisi, sifat dan perilaku dalam perencanaan pengembangan objek dan daya tarik wisata alam.
- b. *Accessability* (transportasi) ; tersedianya alat transportasi agar wisatawan dapat dengan mudah mengakses lokasi wisata. Komponen aksesibilitas berkaitan dengan sarana komunikasi. Keberagaman alat transportasi dan jaminan keselamatan sangat membantu kelancaran perjalanan wisata. Wisatawan sangat memperhatikan kemudahan serta keselamatan dalam transportasi terutama wisatawan mancanegara.
- c. *Amenities* (Fasilitas) : tersedianya fasilitas utama maupun pendukung kawasan wisata yang berhubungan dengan aktivitas wisatawan. Komponen amenitas berkaitan dengan kebutuhan tentang fasilitas dan utilitas penunjang objek wisata yang ada. hal yang harus diperhatikan adalah pelayanan yang baik, makanan yang bergizi, akomodasi yang aman dan sanitasi yang baik.
- d. *Ancillary* (Kelembagaan) ; adanya lembaga penyelenggara perjalanan wisata. Komponen kelembagaan dalam wisata alam adalah adanya kordinasi dari seluruh stakeholder baik pengelola objek wisata, masyarakat dan pemerintah.

Mason (2000:46) dan Poerwanto (1998:53) telah membuat rumusan tentang komponen-komponen produk wisata yaitu :

- *Atraksi*, yaitu daya tarik wisata, baik alam, budaya maupun buatan manusia seperti festival atau pentas seni
- *Aksesibilitas*, yaitu kemudahan untuk mencapai tempat tujuan wisata

- *Amenities* yaitu fasilitas untuk memperoleh kesenangan. Dalam hal ini dapat berbentuk akomodasi, kebersihan dan keramahtamahan (*tangible and intangible products*)
- *Networking*, yaitu jaringan kerjasama yang berkaitan dengan produk yang ditawarkan baik lokal, nasional maupun internasional.

Sedangkan menurut (Yoeti, 2002:211), produk wisata sebagai salah satu obyek penawaran dalam pemasaran pariwisata memiliki unsur-unsur utama yang terdiri 3 bagian yakni :

1. Daya tarik daerah tujuan wisata, termasuk didalamnya citra yang dibayangkan oleh wisatawan.
2. Fasilitas yang dimiliki daerah tujuan wisata, meliputi akomodasi, usaha pengolahan makanan, parkir, transportasi, rekreasi dan lain-lain.
3. Kemudahan untuk mencapai daerah tujuan wisata tersebut. Sehingga bentuk dari produk pariwisata itu pada hakekatnya adalah tidak nyata, karena dalam suatu rangkaian perjalanan terdapat berbagai macam unsur yang saling melengkapi, tergantung pada jenis perjalanan yang dilakukan oleh wisatawan.

Tabel 2. 2 Kata Kunci Teori Produk Pariwisata

No	Sumber	Komponen Produk Wisata	Kata Kunci
1	Ariyanto (2005) dalam (Utama, dkk, 2018)	Komponen-komponen produk wisata adalah attraction (daya tarik) accesability (trasnportasi) amenities (Fasilitas), ancillary (Kelembagaan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attraction (daya tarik) 2. Accesability (trasnportasi) 3. Amenities (Fasilitas) 4. Ancillary (Kelembagaan)
2	Mason (2000:46) dan Poerwanto (1998:53)	Komponen-komponen produk wisata yaitu terdiri dari atraksi , aksesibilitas , amenities , dan <i>networking</i> (jaringan kerjasama).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atraksi 2. Aksesibilitas 3. Amenities 4. <i>Networking</i>/(jaringan kerjasama).
3	Yoeti, (2002:211)	Produk wisata sebagai salah satu obyek penawaran dalam pemasaran pariwisata memiliki unsur-unsur utama yang terdiri 3 bagian yakni daya tarik daerah tujuan wisata , fasilitas yang dimiliki daerah tujuan wisata serta kemudahan untuk mencapai daerah tujuan wisata tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. daya tarik daerah tujuan wisata 2. fasilitas yang dimiliki daerah tujuan wisata 3. kemudahan untuk mencapai daerah tujuan wisata

Sumber : Hasil Sintesa Teori , 2023

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa produk pariwisata adalah obyek yang didalamnya harus memiliki unsur–unsur utama sebagai komponen dasar dari pariwisata yang terdiri dari daya tarik daerah tujuan wisata, fasilitas yang dimiliki daerah tujuan wisata, amenities dan aksesibilitas dan kelembagaan.

1.2. Konsep Pengembangan Pariwisata

Pengembangan pariwisata adalah kegiatan atau usaha yang terkoordinasi untuk menarik wisatawan, menyediakan semua sarana prasarana, barang dan jasa serta fasilitas yang diperlukan guna menarik wisatawan. Kegiatan pengembangan pariwisata mencangup kehidupan masyarakat mulai dari kegiatan angkutan, akomodasi, atraksi wisata, makanan dan minuman cinderamata, pelayanan dan lainnya (Muasanef, 1995). Pengembangan pariwisata memiliki potensi manfaat yang sangat besar bagi ekonomi, sosial-budaya dan lingkungan namun terkadang, dengan pengembangan pariwisata juga membawa dampak kerugian bagi masyarakat lokal itu sendiri. Pengembangan pariwisata pada suatu daerah mencangkup 3 hal utama yaitu cara, sarana, dan tujuan yang akan dicapai. Untuk mencapai 3 hal utama memerlukan peranan pemerintah, masyarakat dan swasta. Kegiatan pengembangan pariwisata bertujuan untuk meningkatkan penerimaan pemerintah dari sektor pariwisata dan penerimaan pajak dari adanya retribusi pada objek wisata yang berkaitan dengan pembagungan ekonomi daerah.

Komponen penawaran merupakan segala sesuatu yang harus ada dan ditawarkan kepada pengunjung baik buatan manusia maupun alami. Komponen penawaran terdiri dari atraksi, servis atau pelayanan, transportasi, informasi dan promosi (Gunn, 2002).

1. Atraksi adalah daya tarik utama wisatawan. Atraksi memiliki 2 fungsi yaitu sebagai daya pikat untuk melakukan wisata dan sebagai pemberi kepuasan pada pengunjung
2. Servis merupakan pelayanan atau fasilitas yang di disediakan termasuk restoran, agen perjalanan maupun toko yang menyediakan barang khas daerah
3. Promosi merupakan kegiatan yang cukup penting dalam melakukan pengembangan pariwisata dan dapat dilakukan oleh pihak pemerintah maupun pihak swasta. Kegiatan promosi dapat dilakukan dengan memasang iklan kegiatan kehumasan maupun memberikan intentif misalnya dengan tiket masuk.
4. Transportasi merupakan komponen yang berpengaruh dalam kegiatan aksesibilitas dengan memberikan kemudahan untuk mencapai ke suatu objek wisata
5. Informasi adalah informasi perjalanan yang dapat disajikan berupa peta lokasi, buku petunjuk, artikel dalam majalah, brosur maupun internet.

Menurut Medlik, 1980 (dalam A riyanto 2005), ada empat aspek yang harus diperhatikan dalam penawaran pariwisata yaitu:

1. *Attractions* (daya tarik) merupakan tersedianya daya tarik pada daerah tujuan wisata atau destinasi wisata untuk menarik wisatawan
2. *Accessibility* (transportasi) merupakan tersedianya alat-alat transportasi agar wisatawan domestik maupun mancanegara dapat dengan mudah mencapai tujuan wisata
3. *Amenitas* (fasilitas) merupakan tersedianya fasilitas utama maupun pendukung suatu destinasi wisata, amenities dapat berupa akomodasi, restoran, fasilitas penukar valas, pusat oleh-oleh dan fasilitas pendukung lainnya yang berhubungan dengan aktivitas wisatawan.
4. *Ancillary* (kelembagaan) merupakan lembaga yang menyelenggarakan perjalanan wisata sehingga kegiatan wisata dapat berlangsung. Aspek ini dapat berupa pemandu wisata, biro perjalanan, pemesanan tiket, dan ketersediaan informasi destinasi.

Peter Mason yang menyatakan bahwa komponen produk wisata terdiri atas 3 komponen yaitu daya tarik, fasilitas, dan aksesibilitas (Poerwanto, 2004 dalam Wahyono 2006).

Menurut Drs. Bambang Sunaryo (2013) dalam buku Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata, pengembangan destinasi pariwisata (*tourism product designing*) perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Atraksi dan daya tarik wisata, yang terdiri dari :
 - Daya tarik wisata alam, merupakan daya tarik yang dikembangkan dengan keindahan dan keunikan yang telah tersedia di alam
 - Daya tarik wisata budaya, merupakan daya tarik wisata yang dikembangkan dengan hasil karya dan ciptaan manusia baik berupa peninggalan budaya maupun budaya yang masih hidup dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat berupa ritual, adat istiadat, seni atau pertunjukkan maupun keunikan kehidupan sehari-hari
 - Daya tarik wisata minat khusus merupakan daya tarik yang dikembangkan berbasis pada aktivitas untuk pemenuhan keinginan wisatawan
2. Amenitas atau akomodasi, merupakan berbagai jenis fasilitas serta kelengkapannya yang dapat digunakan wisatawan untuk beristirahat dan bersantai
3. Aksesibilitas dan transportasi merupakan segenap fasilitas dan moda angkutan yang memungkinkan dan memudahkan serta membuat nyaman wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata.

4. Infrastruktur pendukung merupakan keseluruhan fasilitas umum berupa prasarana fisik seperti komponen perhubungan, jaringan listrik, air, toile dan lainnya
5. Fasilitas pendukung wisata lainnya merupakan fasilitas yang berfungsi memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi wisatawan selama kunjungan di suatu destinasi
6. Kelembagaan dan sumberdaya manusia pariwisata merupakan keseluruhan unsur organisasi atau institusi pengelola kepariwisataan termasuk sumberdaya manusia pendukungnya

Menurut Direktorat Jendral Pariwisata Republik Indonesia menyebutkan berkembangnya pariwisata sangat tergantung pada empat faktor yaitu:

1. Attractions (daya tarik) yang terdiri dari
 - *Site attractions* (tempat-tempat bersejarah, tempat dengan iklim yang baik, pemandangan indah).
 - *Event attractions* (kejadian atau peristiwa) misalnya konggres, pameran atau peristiwa lainnya.
2. Amenities (fasilitas) berupa tersedianya fasilitas seperti tempat penginapan, restoran, transport lokal yang memungkinkan wisatawan berpergian di tempat itu serta alat-alat untuk komunikasi
3. Aksesibilitas adalah tempatnya tidak terlampau jauh, tersedianya transportasi ke lokasi tersebut secara teratur, sering, murah, aman dan nyaman.
4. Tourist organization untuk menyusun suatu kerangka pengembangan pariwisata mengatur industry pariwisata serta mempromosikan daerah sehingga dikenal orang.

Tabel 2. 3 Komponen Pariwisata

Pendapat Ahli	Variabel	Komponen
Medlik, 1980 (dalam Ariyanto 2005)	Atraksi (daya tarik)	tersedianya daya tarik pada daerah tujuan wisata atau destinasi wisata untuk menarik wisatawan
	Amenitas (Fasilitas wisata)	fasilitas utama maupun pendukung suatu destinasi wisata, amenities dapat berupa akomodasi, restoran, fasilitas penukar valas, pusat oleh-oleh dan fasilitas pendukung lainnya yang berhubungan dengan aktivitas wisatawan
	Aksesibilitas	tersedianya alat-alat transportasi agar wisatawan domestic maupun mancanegara dapat dengan mudah mencapai tujuan wisata
	Lembaga	Lembaga yang menyelenggarakan perjalanan wisata sehingga kegiatan wisata dapat berlangsung. Aspek ini dapat berupa pemandu wisata, biro perjalanan, pemesanan tiket, dan ketersediaan informasi destinasi.
(Poerwanto, 2004 dalam Wahyono 2006)	Atraksi	Fisik alam (gunung, sungai, laut, flora dan fauna, pantai, danau, lembah kawah)
	Fasilitas wisata	Tempat penginapan, transport lokal serta alat komunikasi

Pendapat Ahli	Variabel	Komponen
	Aksesibilitas	Jarak dan ketersediaan sarana dan prasarana transportasi ke daerah wisata, jenis, volume, tarif, dan frekuensi moda transportasi
	Lembaga	
Drs. Bambang Sunaryo (2013) dalam buku Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata, pengembangan destinasi pariwisata (tourism product designing)	Atraksi dan Daya tarik wisata	Daya tarik wisata alam, budaya, dan minat khusus
	Amenitas (akomodasi)	fasilitas serta kelengkapannya yang dapat digunakan wisatawan untuk beristirahat dan bersantai
	Aksesibilitas dan transportasi	Segenap fasilitas dan moda angkutan yang memungkinkan dan memudahkan serta membuat nyaman wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata
	Infrastruktur pendukung	keseluruhan fasilitas umum berupa prasarana fisik seperti komponen perhubungan, jaringan listrik, air, toilet dan lainnya

Pendapat Ahli	Variabel	Komponen
	Fasilitas pendukung wisata	fasilitas yang berfungsi memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi wisatawan selama kunjungan di suatu destinasi
	Lembaga	Lembaga yang bertujuan untuk melindungi pengunjung sehingga menciptakan rasa aman
Direktorat Jendral Pariwisata Indonesia	Atraksi / Daya tarik wisata	Tempat-tempat bersejarah, tempat dengan iklim yang baik, pemandangan indah serta pameran
	Amenitas / Fasilitas wisata	Tempat parkir, wc umum, musholla/masjid, tempat penginapan, restoran, transport lokal yang memungkinkan wisatawan berpergian di tempat lokasi serta alat-alat lain untuk komunikasi, sarana rekreasi dan taman bermain
	Aksesibilitas	Tempatnya tidak terlampaui jauh, tersedianya transportasi ke lokasi tersebut secara teratur, sering, murah, aman dan nyaman

Pendapat Ahli	Variabel	Komponen
	Lembaga	Pemerintah pusat maupun pemerintah daerah, swasta atau industri wisata, masyarakat pariwisata.

Sumber : Kajian Teori, 2023

Komponen pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisatawan. Dari hasil kajian teori komponen wisata diatas dapat disimpulkan bahwa komponen suatu pariwisata adalah *Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Ancillary*.

1.2.1. *Attraction (Atraksi Wisata)*

Atraksi adalah sesuatu hal yang ada di destinasi wisata atau objek wisata yang akan menarik minat dan kepuasan wisatawan untuk berkunjung ke suatu tempat. Atraksi juga merupakan tanda atau mencerminkan suatu karakteristik wisata. Menurut Karyono (1997) atraksi atau daya tarik berkaitan dengan apa yang bisa dilihat (*something to see*) dan apa yang dapat dilakukan (*something to do*) oleh wisatawan di suatu destinasi atau objek wisata. Setiap destinasi wisata memiliki atraksi masing-masing yang diikuti oleh jenis daya tarik wisatanya. Menurut RIPPDA dan RTRW Kabupaten Jember, Tanoker Ledokombo termasuk dalam jenis wisata budaya dan pengembangan daya tarik wisatanya dikembangkan dalam daya tarik budaya.

Berdasarkan pada Rencana Induk Pembangunan Kapariwisata Nasional (RIPPARNAS) pasal 14 ayat 1 huruf b menjelaskan bahwa daya tarik wisata budaya adalah daya tarik berupa hasil olah cipta rasa dan karsa manusia sebagai makhluk budaya. Wisata budaya juga dapat diartikan sebagai berwisata dengan menggunakan kebudayaan sebagai daya tarik wisata (Junaedi, dkk. 2018). Menurut Yoeti (2002) daya tarik wisata budaya dapat berupa sejarah, cerita rakyat, agama, seni, dan acara khusus serta festival. Daya tarik wisata budaya meliputi history dan folklore, agama, seni rupa, teater, music, seni tari, festival dan drama sejarah (Middleton, 2001).

Kemudian terdapat pula pendapat dari Kabu (2019:3) indicator daya tarik wisata sebagai berikut:

- a. Budaya dan sejarah
- b. Pola Hidup Masyarakat
- c. Hasil Seni dan Budaya
- d. Keramah-tamahan
- e. Iklim
- f. Pemandangan Alam
- g. Pegunungan

Menurut Richie dan Zins (Chapter 19, Social and Cultural Impact dalam buku *tourism in contemporary society, an introductory text* hal. 22) ada 12 unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan yaitu :

- a. Bahasa
- b. Kebiasaan masyarakat
- c. Kerajinan tangan
- d. Makanan dan kebiasaan makan
- e. Sejarah suatu tempat

- f. Musik dan kerajinan
- g. Cara kerja teknologi
- h. Agama yang dapat ditayangkan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan
- i. Bentuk karakteristik arsitektur di masing-masing daerah tujuan wisata
- j. Tata cara berpakaian penduduk setempat
- k. Sistem pendidikan
- l. Aktivitas dalam waktu senggang

Dari beberapa pendapat para ahli, Direktorat Jendral Pariwisata Republik Indonesia bahwasannya indikator atraksi dapat berupa sebagai berikut:

- a. *Site attraction*, berupa tempat yang menarik dengan pemandangan yang indah
- b. *Event attraction*, berupa suatu kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata seperti pameran, konferensi, olahraga, festival dan lainnya

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa wisata budaya merupakan wisata dengan menggunakan kebudayaan atau unsur-unsur dari kebudayaan sebagai daya tarik wisata untuk menarik minat wisatawan agar berkunjung ke suatu tempat untuk berwisata.

1.2.2. Amenitas

Amenitas merupakan berbagai rangkaian fasilitas yang disediakan oleh suatu tujuan wisata yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung atau wisatawan yang datang. Menurut Direktorat Jendral Pariwisata Republik Indonesia amenitas dapat berupa tempat penginapan, restoran, transport local yang memungkinkan wisatawan bepergian, dan alat-alat komunikasi.

Menurut Rossadi dan Widayati (2018) indikator dalam amenitas adalah :

- a. Akomodasi (penginapan/tempat istirahat)
- b. Restoran
- c. Toilet umum
- d. *Rest area*
- e. Toko souvenir
- f. Tempat parkir dan tempat ibadah

Menurut Middleton (2001) indikator amenitas yang terdapat dalam suatu pariwisata meliputi :

- a. Akomodasi, dapat berupa hotel, desa wisata apartment, villa, caravan, hostel, guest house
- b. Restoran
- c. Jasa transportasi, dapat berupa taksi, bis, penyewaan sepeda, dan alat ski diatraksi yang bersalju
- d. Aktivitas, dapat berupa sekolah ski, sekolah berlayar, kulb golf
- e. Faslitas-faslitas lain, dapat berupa pusat bahasa dan kursus keterampilan
- f. Retail outlet, dapat berupa toko, agen perjalanan, souvenir, produsen camping
- g. Pelayanan-pelayanan lain, dapat berupa salon kecantikan, pelyanan informasi, penyewaan perlengkapan, dan kebijaksanaan pariwisata

1.2.3. Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah kemudahan pengunjung atau wisatawan dalam memperoleh atau mencapai destinasi wisata. Menurut Fauziah Eddyono (2021) Aksesibilitas terdiri dari 2 hal yang saling berhubungan yaitu transportasi dan infrastruktur. Transportasi yang dimaksud adalah ketersediaan transportasi umum, terminal bis, sistem keamanan penumpang, sistem informasi perjalanan, tenaga kerja, tarif atau biaya perjalanan, serta peta menuju tempat wisata. Kemudian infrastruktur yang dimaksud adalah sistem pengairan, jaringan komunikasi, faislitas kesehatan, terminal pengangkutan, sumber listrik dan energy, sistem sanitasi, jalan raya dan sistem keamanan.

Menurut Spillane (1994) aksesibilitas dibagi menjadi 2 faktor penting yaitu infrastruktur dan transportasi. Insfrastruktur yang dimaksud adalah :

- a. Sistem pengairan/air
- b. Sumber listrik dan energi
- c. Jaringan komunikasi
- d. Sistem pembuangan kotoran/pembuangan air
- e. Jasa-jasa kesehatan
- f. Jalan-jalan raya

Yang termasuk transportasi penting dalam pariwisata adalah :

- g. Informasi fasilitas, lokais terminal, dan pelayanan angkutan lokal
- h. Sistem keamanan di terminal

- i. Rambu lalu lintas
- j. Jadwal dan tarid moda transportasi umum
- k. Petugas layanan transportasi umum
- l. Informasi lokal, tarif, jadwal, dan rute pelayanan angkutan lokal
- m. Peta kota

Menurut Middleton (2001) Elemen-elemen yang mempengaruhi biaya, kelancaran dan kenyamanan terhadap seorang wisatawan yang akan menempuh suatu ataraksi seperti infrastruktur, jalan, bandara, jalur kereta api, pelabuhan laut, perlengkapan, factor operasional seperti jalur/rute operasi, frekuensi pelayanan, dan harga yang dikenakan, peraturan pemerintah yang meliputi pengawasan terhadap pelaksanaan peraturan trasnportasi.

1.3. Permainan Tradisional

Permainan tradisonal merupakan permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di daerah masyarakat pedesaan setempat. Permainan tradisonal sebagai warisan nenek moyang dan harus dilestarikan sebagai ciri khas daerah. Melihat permainan tradisonal sebagai suatu ciri khas suatu daerah yang dapat menarik minat masyarakat luar agar tertarik dapat menjadikan suatu trobosan suatu wilayah untuk menjadikan wisata permainan tradisonal agar perekonomian setempat dapat meningkat. Maka dari itu, adanya permainan tradisonal merupakan suatu trobosan baru dalam kegiatan berwisata dan dapat menjadi ciri khas daerah untuk mengembangkan ekonomi dengan memanfaatkan sektor wisata salah satunya memperkenalkan budaya permainan setemat untuk dijadikan sebagai salah satu wista kesenian ketika ada wisatawan yang berkunjung ke daerah tersebut.

Menurut Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa permainan tradisonal merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Rifki, Aulia, Nourovita Putri. (2013) permainan tradisonal merupakan permianna turun temurun yangdari dulu ada. Permainan tradisonal adalah salah satu bentuk budaya yang perlu dilestarikan. Tradisional berasal dari kata tradisi yang berasal dari kata latin yaitu traditio atau bisa disebut dengan kebiasaan yang dapat diartikan suatu yang sering dilakukan pada zaman dahulu sehingga menjadi sebuah kebiasaan dari suatu kelompok masyarakat, adat, suku, bangsa dan lain-lain. Tradisional identik dengan aturan-aturan yang di buat oleh nenek moyang kita terdahulu untuk beraktifitas sehari-hari Poin yang paling mendasar dari kata tradisonal adalah pemberian suatu informasi secara turun-temurun baik tertulis maupun

tidak tertulis, Hal itulah yang membuat suatu tradisi tetap abadi sampai masa kini. Tradisi juga merupakan sesuatu kekayaan budaya kita yang harus dijaga serta dipertahankan keberadaanya.

Wisata permainan tradisonal menghadirkan potensi sumber pendapatan dan meningkatkan keuntungan bagi masyarakat sekitar bagi wilayah yang melaksanakan wisata permaianan. Pengunjung pada kawasan wisata permainan tradisonal nanti dapat berhubungan langsung dengan para masyarakat sekitar yang melaksanakan wisata permainan dan mendukung peningkatan tradisi yang ada secara tidak langsung. Selain itu, melalui pengembangan wisata permainan tradisonal yang menonjolkan budaya lokal dalam memanfaatkan daerah sekitar, dapat meningkatkan pendapatan masyarakat sambil melestarikan kebudayaan, serta memelihara budaya dan kearifan lokal yang ada pada daerah setempat. Pembangunan suatu kawasan wisata permainan tradisonal dapat berperan dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal dan pengentasan kemiskinan.

Wisata permainan tradisonal yang melibatkan masyarakat sekitar tampak anggota masyarakat mengorganisasi diri dan mengoperasikan bisnis ide kreatifitasnya dalam mempromosikan permainan tradisonal yang ada pada daerahnya yang merupakan suatu ciri khas yang ada pada tempatnya dan tidak ada pada tempat lain sebagai suatu daya tarik untuk menarik minat wisatawan. Sumber daya, terutama tempat wisata permainan yang digunakan tetap menjadi milik masyarakat secara individual tetapi masing-masing dari mereka dapat saja menyerahkan pengelolaan asetnya kepada kelompok atau pihak manajemen yang mereka percayai dengan perjanjian atau kesepakatan. Aset kapital bersama mereka gunakan untuk membangun infrastruktur dan fasilitas dasar yang menjadi persyaratan minimal pengembangan pusat wisata tersebut. Beberapa aspek kunci dalam pengembangan wisata permainan tradisonal yang melibatkan masyarakat adalah masyarakat membentuk panitia untuk pengelolaan wisata permainan tradisonal di wilayahnya, local ownership, homestay sebagai sarana akomodasi, pemandu orang setempat, pengelolaan dan pemeliharaan menjadi tanggung jawab masyarakat sekitar, keberlanjutan dari sisi sosial dan lingkungan, prinsip daya dukung lingkungan diperhatikan teknologi ramah lingkungan, dan ecotourism conservancies (Saridarmini, Ni Luh Ayu Rai. 2011). Salah satu pendekatan pengembangan wisata permainan tradisonal dengan melibatkan beberapa kelompok adalah dengan desa wisata.

1.4. Pariwisata Berbasis Masyarakat (*Community Based Tourism*)

Menurut Nugroho dan Hermawan (2017), *Community Based Tourism* (CBT) adalah suatu teknik dalam mengembangkan desa wisata dimana suatu destinasi wisata dikembangkan berdasarkan konservasi lingkungan yang berdampak pada aspek sosial, budaya, ekonomi, lingkungan dan politik yang semua itu akan dimiliki oleh masyarakat, dikelola dan dinikmati oleh

masyarakat. Pengembangan CBT bertujuan untuk peningkatan kesadaran pengunjung terhadap cara hidup suatu komunitas. Pengembangan CBT membutuhkan partisipasi masyarakat dalam konsep wisata berbasis masyarakat dan disosialisasikan kepada masyarakat untuk mengoptimalkan pengelolaan pariwisata setempat dan bersifat berkelanjutan (Sunaryo, 2013).

Salah satu definisi yang banyak digunakan berfokus pada mengarah pada pengelolaan semua sumber daya yang sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan ekonomi, sosial dan estetika serta mempertahankan integritas budaya, proses ekologis penting, keanekaragaman hayati dan sistem pendukung kehidupan. Tujuan pariwisata berkelanjutan secara umum adalah untuk meningkatkan kualitas hidup dan pengalaman wisatawan, serta mendukung sumber daya lingkungan yang menjadi dasar sistem pariwisata.

Pembangunan pariwisata yang berkelanjutan dicapai dengan menyeimbangkan ketiga elemen utama dalam pembangunan pariwisata yang berkelanjutan terdiri dari lingkungan, ekonomi, dan sosial. Menurut (Dewi, 2011), prinsip umum dalam pariwisata berkelanjutan yaitu:

- 1) Menyeimbangkan pemanfaatan lingkungan dengan manfaat ekonomis dari kepariwisataan.
- 2) Menyeimbangkan pemanfaatan sumberdaya lingkungan dengan perubahan nilai sosial dan masyarakat lokal yang disebabkan oleh penggunaan sumberdaya lingkungan, dan
- 3) Menyeimbangkan pertumbuhan ekonomi dan dampak pertumbuhan ekonomi pada nilai sosial dan masyarakat lokal.

1.5. Sarana Prasarana Wisata

Sarana prasarana dapat diartikan sebagai proses tahapan hambatan dari pengadaan dan peningkatan hotel, restoran, tempat hiburan dan sebagainya serta prasarana jalan dan transportasi yang lancar dan terjangkau oleh wisatawan. Dengan adanya sarana prasarana yang lengkap maka akan memberikan nilai tersendiri terhadap pemerintah dan juga masyarakat yang berada atau berkunjung ke objek wisata tersebut.

Sarana wisata, menurut Sudarti (2019:3) yaitu segala sesuatu yang dapat memfasilitasi indera (*intangible*), misalnya; transportasi, akomodasi, makan/minum, toilet pramuwisata (*guide*), informasi. Kemudian Prasarana diartikan segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya proses kegiatan wisata dan kegiatan non wisata, misalnya; jaringan jalan, bandara, terminal, pelabuhan, air bersih, listrik dan telekomunikasi. Menurut Soewantoro (2004:21-22), sarana wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Sedangkan prasarana merupakan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya menuju objek wisata, seperti; jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan sebagainya.

Suatu pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara jumlah sarana wisata yang harus disediakan maupun mutu pelayanan yang diberikan kepada pengunjung wisata. Menurut Kreck dalam Yoeti, (1996: 170) Sarana kepariwisataan terbagi atas :

- Sarana pokok kepariwisataan, yang dimaksud dengan sarana pokok kepariwisataan adalah perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung kepada arus kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata, termasuk ke dalam kelompok ini adalah: travel agent dan tour operator, perusahaan-perusahaan angkutan wisata, hotel dan jenis akomodasi lainnya, bar dan restoran, serta rumah makan lainnya.
- Sarana pelengkap kepariwisataan, yaitu perusahaan-perusahaan atau tempat-tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok kepariwisataan dapat lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata. Termasuk kedalam kelompok ini adalah sarana olahraga atau atraksi lainnya seperti lapangan tenis, lapangan voli, kolam renang, permainan bowling, daerah pemancingan ikan, daerah untuk diving, berlayar, berselancar, serta sarana ketangkasan seperti permainan bola sodok
- Sarana penunjang kepariwisataan, yaitu perusahaan yang menunjang sarana pelengkap dan sarana pokok dan berfungsi tidak hanya membuat wisatawan lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata, tetapi fungsi yang lebih penting adalah agar wisatawan lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di tempat yang dikunjungi. Termasuk ke dalam kelompok ini adalah klub malam, steambath, casino.

Prasarana Wisata Prasarana (*infrastructures*) adalah semua fasilitas yang dapat memungkinkan proses perekonomian berjalan dengan lancar sedemikian rupa, sehingga dapat memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan lain sebagainya. Yoeti dalam Suwanto (2004:21), membagi prasarana atas dua bagian yang penting, yaitu:

1. Prasarana perekonomian yang terdiri dari :
 - a. Pengangkutan (*transportasi*) yang dapat membawa wisatawan berpergian di dalam lokasi wisata.
 - b. Prasarana komunikasi yang dapat mendorong para wisatawan untuk mengadakan perjalanan jarak jauh dan dengan mudah dapat berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhannya.

- Prasarana komunikasi diantaranya adalah telepon, TV, surat kabar, internet, dan kantor pos.
- c. Sarana utilitas adalah penerangan listrik, persediaan air minum, dan sumber energy
 - d. Sarana perbankan yang dapat memberikan jaminan mutu kepada wisatawan agar dapat menerima atau mengirimkan uang dengan mudah dan untuk pembayaran lokal.
2. Prasarana Sosial adalah semua faktor yang dapat menunjang kemajuan atau menjamin kelangsungan prasarana perekonomian yang ada. yang termasuk prasarana sosial diantaranya :
- a. Pelayanan kesehatan dapat memberikan jaminan bahwa di suatu daerah wisata tersedia pelayanan bagi suatu penyakit yang mungkin akan diderita dalam perjalanan. Pelayanan kesehatan yang dimaksud meliputi klinik 24 jam, apotek, atau puskesmas.
 - b. Faktor keamanan dapat memberikan jaminan tentang keamanan dan keselamatan berwisata. Prasarana yang termasuk dalam keamanan adaah adanya life guards atau pos penjagaan yang dikelola masyarakat setempat atau kepolisian.
 - c. Petugas yang langsung melayani wisatawan termasuk pelayanan ticketing, tour guide, dan travel agent lainnya yang berkaitan dengan pelayanan wisatawan.

Tabel 2. 4 Komponen Sarana dan Prasarana

Pendapat Ahli	Variabel	Komponen
Sudarti (2019:3)	Sarana	Transportasi, akomodasi, makan/minum, toilet, informasi
	Prasarana	Jaringan jalan, bandara, terminal, pelabuhan, air bersih, listrik, dan telekomunikasi
Soewantoro	Sarana	Kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisata
	Prasarana	Jalan, listrik, telekomunikasi, terminal, jembatan dan lainnya
Kreck dalam Yoeti (1996:170)	Sarana	Sarana Pokok (Travel agent, hotel, restoran, rumahmakan), Sarana pelengkap (sarana olahraga atau atraksi lainnya) , sarana penunjang wisatwan

Pendapat Ahli	Variabel	Komponen
	Prasarana	Prasarana perekonomian (transportasi, komunikasi, utilitas, perbankan) dan prasarana sosial (pelayanan kesehatan, keamanan, tour guide)

Sumber : Kajian Teori, 2023

1.6. Pengembangan Daya Tarik Wisata

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata RI No 3 Tahun 2018 tentang petunjuk operasional pengelolaan dan alokasi khusus fisik bidang pariwisata, dalam pengembangan daya tarik wisata sebagai upaya dalam peningkatan kualitas fasilitas daya tarik wisata mencakup:

1. Pembangunan pusat informasi wisata/TIC dan perlengkapannya
Berfungsi sebagai tempat promosi, menyampaikan informasi kepada wisatawan terkait atraksi, aksesibilitas, amenities dan aktivitas wisata serta mengedukasi wisatawan terkait nilai-nilai kearifan lokal dan adat istiadat yang berlaku
2. Pembuatan ruang ganti/toilet
Berfungsi untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dan meningkatkan kenyamanan dan tingkat kepuasan wisatawan terutama wisatawan yang perlu dipenuhi kebutuhannya secara khusus seperti wisatawan berkebutuhan khusus dan ibu menyusui.
3. Pembuatan pergola
Sebagai tempat berteduh wisatawan dan, area duduk dan/atau area berkumpul wisatawan
4. Pembuatan gazebo
Sebagai tempat berteduh wisatawan dan, area duduk dan/atau area berkumpul wisatawan
5. Pemasangan lampu taman
Sebagai penerangan sekitar kawasan wisata dan meningkatkan estetika wisata
6. Pembuatan pagar pembatas
Bertujuan untuk memisah zona aktivitas dengan zona tingkat intensitas yang berbeda, mengarahkan sirkulasi dan pergerakan pengunjung mengikuti pola tertentu.
7. Pembangunan panggung kesenian/pertunjukan
Bertujuan untuk tempat pertunjukan aktivitas budaya Masyarakat atau kesenian tradisional sebagai upaya peningkatan pengalaman wisata, lama tinggal serta distribusi wisatawan
8. Pembangunan kios cenderamata

- Merupakan satu tempat yang menjual berbagai jenis cenderamata seperti oleh-oleh, souvenir, tanda mata, atau kenang-kenangan yang menunjukkan suatu identitas destinasi wisata.
9. Pembangunan plaza/pusat jajan kuliner
Merupakan fasilitas dimana terdapat kegiatan layanan jual beli makanan dan minuman
 10. Pembangunan tempat ibadah
Tempat ibadah adalah bangunan yang disediakan untuk wisatawan yang hendak menunaikan kewajiban ibadahnya.
 11. Pembangunan menara pandang
Menara pandang dapat diartikan sebagai suatu lokasi yang memiliki struktur bangunan tinggi yang dapat melihat area dengan cakupan yang luas.
 12. Pembangunan gapura identitas
Penyedia fasilitas layanan informasi lokasi atraksi wisata yang akurat kepada wisatawan yang datang berkunjung
 13. Pembuatan jalur pejalan kaki (pedestrian)/jalan setapak/jalan dalam Kawasan, roadwalk, tempat parkir
 14. Pembuatan rambu petunjuk arah

1.7. Evaluasi

Dalam menentukan suatu program tersebut dapat berjalan atau tidak perlu mengukur hasil kondisi-kondisi pelaksanaan dan menyelidiki apakah program dilaksanakan sesuai dengan yang diinginkan dan bila tidak maka diperlukan suatu tindakan. Tindakan tersebut dinamakan suatu evaluasi.

1.7.1. Pengertian Evaluasi

Evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya.(Widoyoko, 2012:6). Menurut Yunanda (2009) evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu obyek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Evaluasi juga merupakan suatu riset untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan informasi yang bermanfaat mengenai objek evaluasi, selanjutnya menilainya dan membandingkannya dengan indikator evaluasi dan hasilnya dipergunakan untuk mengambil keputusan mengenai objek evaluasi tersebut (Wirawan, 2012:7). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, evaluasi merupakan suatu proses untuk mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan informasi tentang suatu program sebagai dasar membuat keputusan untuk menyusun program selanjutnya. Evaluasi terbagi menjadi 6 macam yaitu :

1. Evaluasi konteks : situasi yang mempengaruhi jenis-jenis tujuan dan strategi yang dilakukan dalam suatu program dan dapat membantu dalam merencanakan suatu keputusan yang akan di capai dan merumuskan tujuan program
2. Evaluasi Input : mengetahui kekuatan dan kelemahan program dan diberikan arahan perbaikan yang dibutuhkan. Evaluasi ini membantu dalam pengambilan keputusan untuk menentukan sumber data, rencana dan strategi untuk mencapai kebutuhan serta prosedur kerja
3. Evaluasi proses : menentukan kesesuaian lingkungan dalam membantu pencapaian tujuan dan objektif program. Evaluasi ini membantu menyediakan informasi untuk melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan prosedur dan strategi di lapangan
4. Evaluasi produk : untuk melayani daur ulang suatu keputusan dalam program.

Evert Vedung (dalam Wirawan 2012:9) mengemukakan ada empat kriteria dalam evaluasi program sebagai berikut:

1. Efektif
2. Produktivitas
3. Efisiensi cost-benefit
4. Efisiensi cost-effecttion

Ada enam langkah dalam melakukan evaluasi yaitu :

1. Mengidentifikasi tujuan program yang akan di evaluasi
2. Analisis terhadap suatu masalah
3. Deskripsi dan standarisasi suatu kegiatan
4. Pengukuran terhadap tingkatan perubahan yang terjadi
5. Menentukan apakah perubahan yang diamati merupakan akibat dari kegiatan tersebut atau karena sebab yang lain
6. Indikator yang menentukan keberadaan suatu dampak

1.7.2. Model dan Tujuan Evaluasi

Ernest R. House (dalam Nugroho 2003:197) membagi model evaluasi mejadi 8 (delapan) bagian, yaitu sebagai berikut :

1. Model sistem, dengan indikator utama adalah efisiensi,
2. Model perilaku, dengan indikator utama adalah produktifitas dan akuntabilitas,
3. Model formulasi keputusan, dengan indikator utama adalah keefektifan dan keterjagaan kualitas,
4. Model tujuan bebas (goal free), dengan indikator utama adalah pilihan pengguna dan manfaat sosial
5. Model kekritisn seni (art criticism), dengan indikator utama adalah standar yang semakin baik dan kesadaran yang semakin meningkat,
6. Model review profesional, dengan indikator utama adalah penerimaan profesional,
7. Model kuasi-legal (quasi-legal), dengan indikator utama adalah resolusi,
8. Model studi kasus, dengan indikator utama adalah pemahaman atas diversitas

Evaluasi dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang sesuai dengan objek evaluasinya. Menurut Wirawan (2012:22) ada beberapa tujuan evaluasi yaitu :

1. Mengukur pengaruh program terhadap masyarakat.
2. Menilai apakah program telah dilaksanakan sesuai dengan rencana.
3. Mengukur apakah pelaksanaan program sesuai dengan standar.
4. Evaluasi program dapat mengidentifikasi dan menemukan mana dimensi program yang jalan, mana yang tidak berjalan.
5. Pengembangan staf program.
6. Memenuhi ketentuan undang-undang.
7. Akreditasi program
8. Mengukur *cost effectiveness* dan *cost-efficiency*
9. Mengambil keputusan mengenai program.
10. Akuntabilitas.
11. Memberikan balikan kepada pimpinan dan staf program.
12. Mengembangkan teori ilmu evaluasi

1.7.3. Konsep Evaluasi Program

Suatu program dapat berlangsung dalam kurun waktu yang lama dan merupakan kegiatan yang kerkesinambungan karena melaksanakan suatu kebijakan. Secara umum, program merupakan suatu kesatuan kegiatan yang

merupakan suatu sistem atau rangkaian kegiatan yang dilakukan secara berkesinambungan. Kebijakan dalam suatu program bersifat umum. Semua program perlu di evaluasi untuk menentukan apakah layanan atau intervensinya telah mencapai tujuan yang ditetapkan. Evaluasi program merupakan sebuah metode sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan memakai informasi untuk menjawab pertanyaan dasar mengenai program. Banyak kriteria, jenis atau model evaluasi yang dipakai sebagai pedoman kerja dalam pelaksanaan evaluasi program. Evert Vendung (dalam wisarawan 2012:9) mengemukakan 4 kriteria dalam evaluasi program adalah efektif, produktivitas, efisiensi (cost-benefit) dan efisiensi (cost-effectiveness).

Hamalik (2003) mengemukakan bahwa model atau jenis program adalah sebagai berikut :

- a. Evaluasi perencanaan dan pengembangan yang sasaran utamanya adalah memberikan bantuan berupa penyediaan informasi yang diperlukan dalam rangka mendesain suatu program. Hasilnya dapat digunakan untuk meramalkan implementasi program dan kemungkinan tercapai tidaknya program dikemudian hari
- b. Evaluasi monitoring yang bertujuan untuk memeriksa apakah program mencapai sasaran efektif
- c. Evaluasi dampak bertujuan untuk menilai seberapa jauh program dapat memberikan pengaruh tertentu pada sasaran yang telah ditetapkan.
- d. Evaluasi efisiensi untuk menilai seberapa besar tingkat efisiensi suatu program, apakah dapat memberikan keuntungan atau tidak
- e. Evaluasi program komprehensif yaitu dampak menyeluruh terhadap program yang meliputi implementasi program, dampak atau pengaruh setelah program dilaksanakan dan tingkat efisiensi program.

1.8. Landasan Penelitian

Landasan penelitian merupakan rangkuman dari berbagai teori terkait dalam penelitian yang menjadi acuan dalam menarik variabel amatan. Landasan penelitian memuat teori yang akan digunakan sebagai acuan atau dasar dalam melakukan penelitian. Berdasarkan kesimpulan kajian teori mengenai Tanoker Ledokombo yang merupakan salah satu wisata yang menggunakan permainan tradisional sebagai wisata utama di Tanoker Ledokombo dan sebagai sarana pelestarian budaya. Pada wisata Tanoker Ledokombo terdapat kesatuan fungsional yaitu kondisi geografis, infrastruktur, kelembagaan, sumberdaya manusia serta nilai jual dan daya saing tersendiri. Maka dari itu, Wisata Tanoker Ledokombo harus memiliki unsur-unsur utama sebagai komponen dasar dari pariwisata yang terdiri dari

daya tarik daerah tujuan wisata, fasilitas yang dimiliki daerah tujuan wisata, amenities dan aksesibilitas dan kelembagaan.

Tabel 2. 5 Sintesa Teori

No	Sumber	Teori	Kata Kunci
1.	Ariyanto (2005)	Komponen pariwisata ada 4 yaitu : Attraction (daya tarik), Accesability (transportasi), Amenities (Fasilitas), Ancillary (Kelembagaan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attraction 2. Accesability 3. Amenities 4. Ancillary
2.	Medlik, 1980 (dalam Ariyanto 2005)	Aspek yang harus diperhatikan dalam penawaran pariwisata : Attraction (daya tarik) yang terdiri dari site attractions dan Event attractions, Accesability (transportasi), Amenities (Fasilitas), Ancillary (Kelembagaan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Site Attraction 2. Event Attraction 3. Accesability 4. Amenities 5. Ancillary
3	Kreck dalam Yoeti, (1996: 170)	Sarana terbagi menjadi 3 yaitu Sarana Pokok (Travel agent, hotel, restoran, rumahmakan), Sarana pelengkap (sarana olahraga atau atraksi lainnya) , sarana penunjang wisatawan. Prasarana terbagi menjadi 3 yaitu : Prasarana perekonomian (transportasi, komunikasi, utilitas, perbankan) dan prasarana sosial (pelayanan kesehatan, keamanan, tour guide)	<p>Sarana : Sarana Pokok (Travel agent, hotel, restoran, rumahmakan), Sarana pelengkap (sarana olahraga atau atraksi lainnya) , sarana penunjang wisatawan</p> <p>Prasarana : Prasarana perekonomian (transportasi, komunikasi, utilitas, perbankan) dan prasarana sosial (pelayanan kesehatan, keamanan, tour guide)</p>
4	Sudarti (2019:3)	Sarana : segala sesuatu yang dapat memfasilitasi indera (intangibile), transportasi, akomodasi, makan/minum, toilet pramuwisata (guide), informasi. Prasarana : segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya proses kegiatan wisata dan kegiatan non wisata, misalnya; jaringan jalan, bandara, terminal, pelabuhan, air bersih, listrik dan telekomunikasi.	<p>Sarana : transportasi, akomodasi, makan/minum, toilet pramuwisata (guide), informasi</p> <p>Prasarana : jaringan jalan, bandara, terminal, pelabuhan, air bersih, listrik dan telekomunikasi</p>

No	Sumber	Teori	Kata Kunci
5.	Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35)	<p>upaya meningkatkan daya tarik wisata (Tourist Attraction) diantaranya :</p> <p>Sesuatu yang dapat dilihat (something to see). Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang menarik untuk disaksikan atau dilihat, hal yang aneh, unik atau langka yang menjadi daya tarik wisatawan.</p> <p>Sesuatu yang dapat dikerjakan (something to do). Setiap daerah tujuan wisata memiliki rekreasi yang dapat dilakukan sehingga tidak monoton.</p> <p>Sesuatu yang dapat dibeli (something to buy). Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang dapat dibeli oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan dan cinderamata khas daerah tersebut.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Something to see 2. Something to do 3. Something to buy

Sumber : Hasil Sintesa Teori , 2023

Berdasarkan tabel diatas , diketahui bahwa teori- teori yang digunakan dalam penelitian diperoleh dari beberapa sumber yaitu Sudarti (2019:3), Kreck dalam Yoeti, (1996: 170), Ariyanto (2005), Medlik, 1980 (dalam Ariyanto 2005), Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35).

Tabel 2. 6 Sintesa Penelitian Terdahulu

Judul	Penulis	Tahun Terbit	Kata Kunci	Variabel
Identifikasi Kebutuhan Sarana Dan Prasarana Wisata Berdasarkan Presepsi Pengunjung Di Pantai Sipelot Kabupaten Malang	Wahyu Narendra Kusuma Wardana, Agung Witjaksono, Maria C. Enderwati	2018	Pariwisata, Ketersediaan, Sarana dan Prasarana, Persepsi Pengunjung, Pesisir	Fisik, Lingkungan, Sosial
Evaluasi Kenyamanan Sarana Dan Prasarana Waduk Gajah Mungkur Sebagai Objek Wisata Kabupaten Wonogiri	Oktafriano Aditya Raharja	2020	Waduk Gajah Mungkur, Objek Wisata, Sarana Prasaran, Evaluasi	Sarana Utama, Sarana pelengkap, Sarana penunjang, Prasarana perekonomian, prasarana sosial

Judul	Penulis	Tahun Terbit	Kata Kunci	Variabel
Arahan Pengembangan Wisata Budaya Situs Candi Tawangalun di Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo	Eko Risdiyanto dan Arwi Yudhi Koswara	2021	Arahan Pengembangan Potensial Wisata Budaya, Bangunan Bersejarah, Candi Tawangalun, Pengembangan Wisata Budaya.	Keunikan yang dimiliki, karya seni, akomodasi, sarana prasarana pendukung, kelembagaan, pemasaran, produk wisata budaya

Sumber : Hasil Sintesa Teori , 2023

Setelah dilakukan sintesa teori dan sintesa dari penelitian terdahulu, maka tahap selanjutnya yaitu landasan penelitian. Landasan penelitian merupakan dasar dalam penelitian yang bersumber dari teori maupun penelitian terdahulu. Penelitian tentang “Arahan Pengembangan Kawasan Wisata Tanoker Berdasarkan Evaluasi Kerja Sarana Prasarana Penunjang Kegiatan Wisata” menggunakan beberapa teori yang dijadikan dasar dalam penelitian.

Tabel 2. 7 Landasan Penelitian

Judul	Penulis	Tahun Terbit	Kata Kunci	Variabel
Identifikasi Kebutuhan Sarana Dan Prasarana Wisata Berdasarkan Presepsi Pengunjung Di Pantai Sipelot Kabupaten Malang	Wahyu Narendra Kusuma Wardana, Agung Witjaksono, Maria C. Endarwati	2018	Pariwisata, Ketersediaan, Sarana dan Prasarana, Persepsi Pengunjung, Pesisir	Fisik
				Sarana
				Prasarana
				SDA
				Aksesibilitas
				Lingkungan
				SDA
				Sosial
Budaya				
Evaluasi Kenyamanan Sarana Dan Prasarana Waduk Gajah Mungkur Sebagai Objek Wisata Kabupaten Wonogiri	Oktafriano Aditya Raharja	2020	Waduk Gajah Mungkur, Objek Wisata, Sarana Prasaran,Evaluasi	Sarana
				Tempat parkir
				Pusat informasi
				warung makan
				toko souvenir
				tempat sampah
				tempat duduk
				toilet
				musholla
				pos tiket
				pos keamanan
				klirik
				Prasarana
				Jalan setapak
Jaringan listrik				
instalasi air bersih				

Judul	Penulis	Tahun Terbit	Kata Kunci	Variabel
				rambu-rambu jalan
				saringan komunikasi
				sistem pembuangan limbah/drainase
				ketersediaan transportasi
				jalan masuk
Arahan Pengembangan Wisata Budaya Situs Candi Tawangalun di Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo	Eko Risdiyanto dan Arwi Yudhi Koswara	2021	Arahan Pengembangan Potensial Wisata Budaya, Bangunan Bersejarah, Candi Tawangalun, Pengembangan, Wisata Budaya.	Daya Tarik
				Keunikan yang dimiliki
				karya seni patung
				nilai sejarah bangunan
				Produk Wisata Budaya
				produk budaya berwujud
				produk budaya tidak berwujud
				Gapura
				Sarana Prasarana Pendukung
				Akomodasi
				Tempat Makan
				Tempat Parkir
				Jaringan Air
				Jaringan Listrik
				Jaringan Jalan
				Moda Transportasi Umum

Sumber : Hasil Sintesa Teori , 2023

1.9. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dirumuskan dengan menggabungkan teori-teori yang sebelumnya telah dibahas pada landasan penelitian, sehingga teori yang telah disintesaikan menghasilkan kata kunci yang dijadikan sebagai variabel penelitian. Variabel penelitian ialah apa yang akan diamati, yang dapat diukur, atau memiliki tolak ukur agar dapat diteliti berdasarkan kondisi di lapangan dan fokus penelitian yang disesuaikan dengan sasaran penelitian. Peneliti mengambil variabel berdasarkan sintesa teori dari Medlik(1980) untuk sasaran 1 dan sintesa teori dari Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35) untuk sasaran 2. Berkaitan dengan hal tersebut berikut ini hasil sintesa variabel penelitian yaitu:

Tabel 2. 8 Variabel Penelitian

Indikator	Sumber	Variabel	Indikator
Sasaran 1 : Evaluasi kinerja sarana prasarana yang ada di kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.			
Hasil evaluasi kinerja sarana dan prasarana di kawasan wisata	Medlik, 1980 tentang Aspek penawaran pariwisata	Attraction (Daya Tarik)	Event
			Budaya dan sejarah
			Hasil seni dan kerajinan
		Aksesibilitas	Sistem pengairan
			sistem jaringan listrik
			sistem jaringan komunikasi
			sistem sanitasi/toilet
			fasilitas kesehatan
			jaringan jalan
			moda transportasi umum
		rute moda transportasi	
		Amenitas	akomodasi/penginapan
			restoran/rumah makan
jasa transportasi			

Indikator	Sumber	Variabel	Indikator
			retail outlet/toko souvenir
			Gazebo
Sasaran 2 : Identifikasi kebutuhan pengembangan kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember berdasarkan evaluasi kinerja			
Identifikasi kebutuhan pengembangan kawasan wisata	Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35)	Something to see	
		Something to do	
		Something to buy	
Sasaran 3 : Arahan pengembangan kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.			
Berdasarkan dari hasil sasaran 1 dan 2			

Sumber : Hasil Sintesa Variabel, 2023

Berdasarkan sintesa variabel diatas dapat diketahui bahwa teori yang digunakan menjadi dasar penentuan variabel yang dilihat dari tujuan maupun sasaran penelitian. Dalam hal ini bahwa setiap variabel yang akan dikaji memiliki hubungan atau keterkaitan yang akan menghasilkan rumusan daripada penelitian yang dilakukan

1.10. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut (Sugiyono, 2014:3), definisi operasional variabel adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan¹. Definisi operasional variabel ditemukan item-item yang dituangkan dalam penelitian. Untuk lebih jelasnya adapaun definisi operasional dari masing-masing variabel yang diteliti dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. 9 Definisi Operasional

Sasaran	Variabel Amatan	Definisi Operasional
Evaluasi kinerja sarana prasarana yang ada di kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.	Attraction (daya tarik)	attraction menggambarkan tentang suatu kegiatan atau tontonan yang menarik wisatawan meliputi pameran, festival dan yang lainnya
	Aksesibilitas	aksesibilitas menggambarkan tentang mudahnya dalam memperoleh atau mencapai tujuan wisata. Aksesibilitas meliputi jenis alat transportasi atau transportasi yang dibutuhkan oleh wisatawan mencapai tujuan wisata.
	Amenitas / Fasilitas Pendukung	Amenitas /fasilitas pendukung merupakan tentang fasilitas pendukung yang dibutuhkan oleh wisatawan di destinasi wisata.

¹ Edie Sugiarto. Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen. Hal 38

Sasaran	Variabel Amatan	Definisi Operasional
Identifikasi kebutuhan pengembangan kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember berdasarkan evaluasi kinerja	Something to see	Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang menarik untuk disaksikan atau dilihat, hal yang aneh, unik atau langka yang menjadi daya tarik wisatawan.
	Something to do	Setiap daerah tujuan wisata memiliki rekreasi yang dapat dilakukan sehingga tidak monoton.
	Something to buy	Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang dapat dibeli oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan dan cinderamata khas daerah tersebut.

Sumber : Hasil Sintesa Variabel , 2023

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa pada sasaran 1 yakni mengidentifikasi potensi dan masalah yang ada di wisata Tanoker Ledokombo memiliki 3 variabel yang dijadikan sebagai variabel amatan yang terdiri dari (1) Attraction /daya tarik, (2) Aksesibilitas dan (3) Amenitas / Fasilitas Pendukung. Adapun untuk sasaran 2 yaitu mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember memiliki 3 variabel amatan yakni aspek keberlanjutan ekonomi ; (1) *Something to do* , (2) *something to see*, (3) *something to buy*.

