

STRATEGI PENGEMBANGAN OBYEK WISATA MERAPI GARDEN DI DESA SAMIRAN SELO BOYOLALI

Kris Cahyani Ermawati

Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta

kriscahyani1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana strategi pengembangan di obyek wisata Merapi Garden. Metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tentang pengaruh strategi pengembangan terhadap tingkat kunjungan wisatawan. Melalui sumber data primer yaitu pihak pengelola Merapi Garden serta di dukung dengan sumber data sekunder, penulis mendapatkan data-data yang mendukung terkait dengan strategi pengembangan Merapi Garden. Penulis mengumpulkan data dengan cara wawancara, observasi, studi pustaka dan dokumentasi serta dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pengembangan di Merapi Garden sudah baik dengan menggunakan 4A yang meliputi atraksi, aksesibilitas, amenitas dan ancillary. Panorama alam yang indah dari Gunung Merapi dan Gunung Merbabu serta dilengkapi dengan taman bunga yang cukup banyak variasinya menjadi daya tarik di obyek wisata Merapi Garden. Pihak pengelola juga mengatakan akan menambahkan beberapa jenis tanaman baru serta diadakan penggantian tanaman secara berkala setiap 3 sampai 6 bulan sekali. Banyaknya spot foto instagramable yang menarik juga sangat berpengaruh terhadap minat wisatawan yang berkunjung. Merapi Garden ini sendiri merupakan salah satu usaha yang dibuat oleh Koperasi DAMANDIRI dengan bantuan dan kerjasama masyarakat sekitar. Kemudahan akses menuju ke obyek wisata Merapi Garden, serta dengan adanya media sosial membuat wisatawan cepat mengetahui tentang keberadaan obyek wisata Merapi Garden.

Kata kunci: Strategi Pengembangan, Obyek Wisata Merapi Garden

1. PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Sebagai Negara yang kaya akan keragaman budaya dan keindahan alamnya, mengembangkan pariwisata merupakan salah satu langkah yang ditempuh untuk memajukan pariwisata. Kelebihan potensi wisata yang ada di suatu daerah memberikan peluang untuk bisa memajukan pariwisata di daerah tersebut menjadi lebih baik serta dikenal oleh masyarakat luas.

Untuk bisa membuat pariwisata itu menjadi berhasil, berkelanjutan, serta bisa menambah wisatawan untuk datang dan bahkan bisa mempengaruhi wisatawan untuk memperpanjang masa tinggalnya, maka upaya pembangunan pariwisata perlu kita lakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Pengembangan kawasan Selo nantinya dapat memiliki nilai manfaat yang maksimal dan mempunyai dampak pada peningkatan

pertumbuhan ekonomi wilayah baik wilayah setempat maupun wilayah Kabupaten Boyolali secara umum. Pengembangan ini diharapkan dapat memperkuat karakter untuk menampilkan citra kekayaan budaya setempat.

Kawasan desa wisata Samiran Selo Kabupaten Boyolali merupakan bagian dari pengembangan pariwisata Kabupaten Boyolali dan memiliki keindahan panorama alam yang sangat digemari oleh wisatawan. Kawasan selo memiliki peluang yang besar untuk pengembangan pariwisata yang lebih baik karena letaknya yang berada di ketinggian mampu memberikan suguhan pemandangan alam yang begitu menarik. Perkembangan pariwisata di Kabupaten Boyolali khususnya di Desa Samiran, Kecamatan Selo mengalami perkembangan yang sangat pesat karena mempunyai daya tarik wisata alam yang sangat indah. Ragam budaya serta wisata kuliner, wisata religi,

wisata alam, wisata kesenian, hingga wisata buatan turut serta dihadirkan di wilayah ini. Kabupaten Boyolali merupakan salah satu Kabupaten yang berperan aktif dalam peningkatan wisatawan yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Boyolali ini sendiri merupakan salah satu pintu gerbang penghubung antara wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara yang ingin berkunjung ke Jawa Tengah.

Kabupaten Boyolali cukup banyak menarik kunjungan wisatawan. Boyolali mengalami peningkatan yang cukup pesat, hal ini sendiri karena adanya promosi-promosi wisata yang ditawarkan oleh Kabupaten Boyolali. Merapi Garden merupakan tempat wisata yang sangat diminati oleh wisatawan di Desa Samiran, Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali. Di kawasan desa wisata samiran ini ada sebuah agrowisata Merapi Garden yang tidak kalah menarik dibandingkan wisata yang lainnya yang berada di selo. Merapi Garden banyak dikunjungi wisatawan karena keindahan alam, gunung, kebun bunga dan sejumlah lahan-lahan pertanian masyarakat sekitar yang khas hanya terdapat di Desa Samiran tersebut. Pada saat ini masyarakat lebih memilih ke wisata alam, serta lebih memilih *back to nature* karena mereka merasakan ketenangan, kesejukan dan kedamaian pada saat mereka menikmati wisata alam serta jauh dari hiruk pikuk keramaian kota.

b. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimana strategi pengembangan obyek wisata merapi garden di Desa Samiran Selo Boyolali.

c. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi pengembangan obyek wisata merapi garden di Desa Samiran Selo Boyolali.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Strategi Pengembangan

Pengembangan pariwisata adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk memperbaiki obyek wisata saat ini untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya. Dalam

pelaksanaan pengembangan pariwisata alam diperlukan ide-ide yang kekinian dan kreatif supaya lebih menarik minat wisatawan, baik itu wisatawan lokal maupun wisatawan manca negara (Gamal Suwanto, 2007:82).

b. Pengembangan Atraksi Wisata

Dalam upaya pengembangan atraksi wisata dapat dilakukan dengan 3 tahap, yaitu pengembangan obyek dan daya tarik wisata, meningkatkan promosi, serta meningkatkan pendidikan dan pelatihan kepariwisataan (Setianingsih, 2006:44). Analisis 4A dan analisis SWOT dapat digunakan untuk mengembangkan obyek wisata dan daya tarik wisata.

Aspek penawaran pariwisata memiliki empat aspek (4A) yang harus diperhatikan (Arianto, 2005). Aspek tersebut antara lain:

- 1) *Attraction* (Daya Tarik), daya tarik di tempat wisata tersebut baik dari segi alam, budaya dan masyarakatnya yang dapat dinikmati oleh wisatawan yang datang.
- 2) *Accesbility* (Aksesibilitas), hal ini dimaksudkan kemudahan jalan untuk wisatawan dapat sampai ditempat tujuan.
- 3) *Amenities* (Fasilitas), fasilitas yang dimiliki oleh tempat wisata yang dapat menunjang atraksi yang telah tersedia, amenities ini juga menjadi faktor penunjang untuk sebuah Daerah Tujuan Wisata (DTW).
- 4) *Ancillary* (Adanya Lembaga Pariwisata). Dengan adanya campur tangan dari lembaga pariwisata, ini akan membuat obyek wisata menjadi semakin bagus lagi, baik itu fasilitasnya maupun pelayanannya, sehingga hal ini juga akan berdampak pada tingkat kunjungan wisatawan ke tempat tersebut.

c. Obyek Wisata

Menurut Undang-Undang No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata, obyek wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Menurut Ridwan (2012:5) Obyek wisata adalah suatu tempat yang memiliki

keindahan baik itu hasil dari alam maupun hasil buatan manusia yang bisa mempengaruhi wisatawan untuk datang melihat secara langsung.

d. Wisatawan

Wisatawan adalah orang-orang yang mengadakan perjalanan kesuatau negara atau daerah yang bukan daerah dimana ia tinggal dengan tujuan untuk tidak menetap atau tidak bekerja dan membelanjakan uangnya ditempat tersebut (Munasef, dalam Parwestri 2014:14). Definisi wisatawan menurut

A.J. Norval dalam Suryadana dan Octativa (2015:36). Seorang wisatawan adalah seorang yang memasuki wilayah negeri asing dengan maksud tujuan apapun, asalkan bukan untuk tinggal permanen atau untuk usaha.

3. METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang pemecahan masalahnya dengan menggunakan data empiris untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleaong, 2007:6).

b. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sekelompok besar dari obyek yang akan diteliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:80). Populasi dalam penelitian ini adalah pihak pengelola dan staff pengelola obyek wisata Merapi Garden.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk dicari kebenaran datanya untuk dijadikan pihak yang akan di wawancarai (Sugiyono, 2009:801). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian dengan teknik purposive sampling, yaitu sampel dipilih dengan pertimbangan tertentu dan tujuan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah pihak pengelola dan staff pengelola obyek wisata Merapi Garden.

c. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data

sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul

data (Sugiyono 2010: 137). Dalam penelitian ini sumber data diperoleh dari pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden.

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2010:137). Sumber data sekunder diperoleh dari studi pustaka maupun jurnal.

d. Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden.

2) Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke obyek yang diteliti (Kusmayadi dan Endar Sugiaro, 2000: 84). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan di seputar obyek wisata Merapi garden.

3) Studi Pustaka

Studi Pustaka atau literatur dilakukan dengan menelusuri data sekunder berupa arsip ataupun informasi yang lainnya dari pengelola di perusahaan dan atau Kawasan atau Daya Tarik Wisata.

4) Dokumentasi

Pengumpulan data dengan melakukan pencatatan, pengambilan gambar dan memanfaatkan data yang mempunyai hubungan dengan topik penulisan. Data yang dipergunakan adalah foto obyek, petunjuk daya tarik wisata Merapi Garden, brosur, dan peta yang diberikan oleh pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden.

e. Teknik Analisis Data

Setelah dilakukan penelitian dan diperoleh data serta informasi, maka data dan informasi akan dianalisis sehingga dapat menemukan deskripsi berkenaan tentang pengembangan obyek wisata Merapi Garden di Desa Samiran Kabupaten Selo Boyolali. Untuk menjawab strategi pengembangan obyek wisata Merapi Garden ini, penulis menggunakan analisis SWOT. Analisis

SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strenght*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknes*) dan ancaman (*threats*).

Analisi SWOT membandingkan antara faktor eksternal peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) dengan faktor internal kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weaknes*) (Rangkuti, 2006:19).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi lapangan serta melakukan wawancara dengan pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden, adapun program pengembangan yang dilakukan meliputi pengembangan fasilitas, sarana dan prasarana serta yang lebih digencarkan adalah pengembangan dari segi tarik wisatanya sehingga memberikan lebih banyak aktivitas untuk para pengunjung. Daya tarik wisata yang dimaksud adalah seperti area spot photo dan *landscape* perkebunan yang luas. Efek dari pengembangan obyek wisata Merapi Garden di Desa Samiran Kabupaten Selo ini sendiri sudah bisa dirasakan adanya peningkatan jumlah penjunjung, namun tidak ada kenaikan yang signifikan melainkan peningkatan sedikit demi sedikit. Potensi yang dimiliki obyek wisata Merapi Garden yaitu dengan memanfaatkan *landscape* perkebunan yang masih kosong di tanami dengan sayuran dan buah-buahan yang nantinya akan menjadi aktivitas wisatawan ketika berkunjung ke obyek wisata Merapi garden.

Berdasarkan analisis dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dalam analisis faktor-faktor yang mempengaruhi wisatawan di obyek wisata Merapi Garden yaitu atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan anchillary wisata yang ada di Merapi Garden. Faktor-faktor yang mempengaruhi wisatawan di obyek wisata Merapi Garden Kabupaten Boyolali sebagai berikut:

a. Atraksi

Atraksi yang bisa dinikmati oleh wisatawan di obyek wisata Merapi Garden antara lain:

- 1) Panorama Alam

Di kawasan obyek wisata merapi garden ini panorama alam yang indah dan kesejukan udara yang alami merupakan faktor utama yang menjadikan wisatawan berkunjung ditempat ini. Banyaknya tanaman sayuran yang juga merupakan mata pencaharian warga setempat juga menambah daya tarik wisatawan untuk berkunjung.

2) Taman Bunga

Di obyek wisata Merapi Garden terdapat taman bunga yang dapat dinikmati para wisatawan yang berkunjung. Bunga yang ada di obyek wisata Merapi Garden cukup banyak variasinya dan terlihat berwarna.

3) Gazebo atau Saung

Gazebo merupakan tempat terbuka sebagai tempat untuk bersantai para pengunjung ketika berada di obyek wisata Merapi Garden ini. Gazebo juga sangat cocok untuk menikmati teh atau kopi sembari melihat pemandangan yang indah.

4) Spot Photo

Di obyek wisata Merapi Garden juga terdapat berbagai spot foto yang disuguhkan seperti sepeda onthel kebo yang diletakan di tengah-tengah taman, kursi gantung yang diletakkan di berbagai sisi taman, gardu pandang yang terbuat dari bambu yang bisa dinaiki wisatawan untuk mendapatkan spot photo pemandangan gunung Merapi Merbabu dari kejauhan.

b. Aksesibilitas

Dalam melakukan analisis faktor-faktor yang mempengaruhi wisatawan dalam segi aksesibilitas wisata yang ada di obyek wisata Merapi Garden, peneliti menemui beberapa faktor yang mempengaruhi

wisatawan. Menurut Ibu Rina Agustina selaku Manager Keuangan serta Ibu Ika selaku Staff Keuangan dan Administrasi, menyatakan bahwasannya untuk saat ini akses untuk menuju ke daya tarik wisata Merapi Garden ini sendiri sangat mudah untuk di jangkau para wisatawan yang memiliki kendaraan pribadi.

Kemudahan aksesibilitas tersebut ditunjang dengan adanya papan petunjuk arah yang disediakan oleh pemerintah setempat untuk menuju lokasi. Wisatawan yang datang dari luar Kabupaten Boyolali biasanya mengandalkan *maps*. Pihak pengelola sendiri telah membuat titik lokasi keberadaan obyek

wisata Merapi Garden ini untuk memudahkan wisatawan yang datang dari luar kota untuk menuju lokasi obyek wisata Merapi Garden. Selain menggunakan *maps* wisatawan juga dapat mengetahui lokasi obyek wisata Merapi Garden ini di media social milik Merapi Garden.

c. Amenity

Menurut Ibu Rina Agustina selaku Manager Keuangan serta Ibu Ika selaku Staff Keuangan dan Administrasi, menyatakan bahwasannya untuk saat ini amenitas yang ada di Merapi Garden ini sudah lumayan lengkap. Amenitas yang ada dan disediakan oleh pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden ini diantaranya seperti *homestay* yang dapat dinikmati 24 jam, warung (Cafe/Tempat Makan), tempat parkir, toilet, dan tempat ibadah. Untuk mengatur tata letak amenitas yang ada di obyek wisata Merapi Garden ini sendiri tidak diatur, karena pengelola obyek wisata Merapi Garden bekerja sama dengan masyarakat sekitar dalam pengadaan amenitas yang ada di Merapi Garden. Dengan kelengkapan amenitas yang ditawarkan oleh pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden membuat wisatawan akan merasa tercukupi dari segi apapun dalam kebutuhan berwisatanya. Dengan hal tersebut pihak pengelola dapat menarik wisatawan untuk datang ke obyek wisata Merapi Garden. Selain akomodasi, toko cinderamata di kawasan obyek wisata Merapi Garden sudah banyak dan beragam macamnya. Mulai dari makanan khas hingga souvenir berupa pernik- pernik kerajinan tangan banyak ditemui disana. Disepanjang jalan menuju obyek wisata ini juga terdapat banyak sekali warung makan. Kebanyakan dari warung makan yang ada di obyek wisata Merapi Garden ini menjajakan makanan khas seperti jadah bakar yang dipadukan dengan tempe bacem.

d. Anchillary

Dalam pengelolaan obyek wisata Merapi Garden, pihak Merapi Garden dan Koperasi DAMANDIRI bekerjasama dengan masyarakat sekitar dalam pengadaan atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan anchillary yang ada di kawasan tersebut. Merapi Garden ini sendiri merupakan salah satu

usaha yang dibuat oleh Koperasi DAMANDIRI dengan bantuan dan kerjasama dengan masyarakat sekitar. Usaha pemerintah setempat dan pemerintah Kabupaten Boyolali dalam meningkatkan permintaan wisatawan di daerah tersebut yaitu dengan adanya akses jalan menuju lokasi tersebut yang sangat baik untuk dilalui oleh para wisatawan.

Dalam pengelolaan obyek wisata Merapi Garden ini memiliki kendala dalam pengadaan air apabila terjadinya ledakan gunung yang signifikan dalam kurun waktu 1 hari. Hal tersebut dikarenakan di kawasan obyek wisata Merapi Garden ini air bersih sangat terbatas.

Promosi yang dilakukan oleh pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden yaitu dengan dibuatnya media-media sosial Merapi Garden. Dengan adanya media sosial tersebut wisatawan akan cepat mengetahui tentang keberadaan obyek wisata Merapi Garden. Dalam bidang promosi ini pihak pengelola obyek wisata Merapi Garden mengadakan bagian khusus promosi yang dikelola oleh Bapak Taufik selaku Manager Usaha. Wisatawan sangat antusias dengan adanya daya tarik wisata yang ada di kawasan pengelolaan tersebut. Antusias wisatawan ke obyek wisata Merapi Garden ini sendiri bisa menarik wisatawan sekitar 106 orang wisatawan perhari dan 742 orang wisatawan dalam 1

minggunya. Dengan antusias seperti ini pihak pengelola perlu adanya inovasi-inovasi lain untuk meningkatkan kunjungannya.

Strategi pengembangan obyek wisata Merapi Garden dapat dilihat dengan analisis SWOT yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman.

1) Kekuatan (Strength)

Obyek wisata merapi garden mempunyai keunikan berupa taman bunga yang memiliki lebih dari 5 jenis bunga yang menjadi keunggulan di obyek wisata Merapi Garden dan pihak pengelola juga mengatakan akan menambahkan beberapa jenis tanaman-tanaman baru. Penggantian tanaman dilakukan secara berkala setiap 3 sampai 6 bulan sekali.

Obyek wisata Merapi Garden memiliki pemandangan yang indah berbaur dengan

alam serta pemandangan Gunung Merapi dan Gunung Merbabu yang bisa dilihat wisatawan secara langsung dari Merapi Garden, udara yang sejuk serta memiliki kegiatan yang dapat dilakukan di obyek wisata Merapi Garden sehingga banyak wisatawan yang ingin berkunjung ke obyek wisata Merapi Garden. Obyek wisata Merapi Garden memiliki *landscape* perkebunan yang sudah ditanami beberapa jenis sayuran dan buah- buahan untuk dijadikan aktivitas ketika wisatawan mengambil paket edukasi.

Merapi Garden akan mengembangkan atraksi baru berupa replika kincir angin berwarna putih yang akan berdiri ditengah-tengah taman yang nantinya akan menjadi daya tarik baru di obyek wisata Merapi garden. Tersedianya sarana dan prasarana dapat menambah kenyamanan wisatawan untuk berwisata ke obyek wisata Merapi Garden antara lain tersedianya kafe, warung makan, toko souvenir dan oleh-oleh, area parking yang cukup luas serta memiliki cukup banyak penginapan atau homestay yang lokasinya dekat dengan obyek wisata Merapi Garden.

Lokasi Merapi Garden sangat strategis. Akses yang sangat mudah dijangkau oleh mobil, motor maupun bus, serta sudah tersedia papan petunjuk arah di setiap tikungan jalan untuk menuju Desa Samiran membuat para wisatawan lebih mudah menemukan obyek wisata ini.

2) Kelemahan (*Weakness*)

Kurang seringnya menginformasikan kabar terbaru terkait dengan obyek wisata Merapi Garden melalui media sosial. Tidak adanya fasilitas transportasi umum untuk menuju ke obyek wisata Merapi Garden, taman yang kurang luas, dan kurangnya ketersediaan air yang cukup menjadi titik kelemahan obyek wisata Merapi Garden.

3) Peluang (*Opportunity*)

Beberapa peluang yang ada di obyek wisata Merapi Garden antara lain dorongan masyarakat untuk mengembangkan dan melestarikan obyek wisata Merapi Garden sangat tinggi dengan cara setengah dari tempat tinggalnya dijadikan homestay atau penginapan dan masyarakat juga ikut serta dalam menjaga kebersihan sekitar obyek wisata Merapi Garden. Terbukanya lapangan

pekerjaan bagi masyarakat sekitar. Lahan yang masih kosong di sekitar Merapi Garden akan ditanami dengan sayur-sayuran maupun buah- buahan. Masyarakat sangat antusias belajar bahasa asing untuk menjadi *tourguide* ketika ada wisatawan asing yang berkunjung.

4) Ancaman (*Threats*)

Beberapa ancaman/*threats* yang ada di obyek wisata Merapi Garden antara lain munculnya pesaing baru dibidang usaha yang sama yaitu Taman Petruk yang lokasinya tidak jauh dari obyek wisata Merapi Garden yang mempunyai beberapa spot photo yang hampir sama dan keduanya juga mempunyai taman bunga yang hampir sama. Kurangnya kesadaran wisatawan yang tidak mematuhi aturan Merapi Garden, contohnya: sudah ada papan informasi yang menjelaskan “jangan menginjak rumput disini” tetapi masih saja dilakukan oleh wisatawan” Kurangnya campur tangan pemerintah terhadap obyek wisata Merapi Garden karena obyek wisata tersebut dikelola langsung oleh pihak swasta dan pemerintah hanya memantau saja. Kendala sering

kekurangan air sangat berpengaruh pada operasional obyek wisata Merapi Garden, baik dari segi kelestarian taman maupun untuk kebutuhan homestay dan kafe yang berada di Merapi Garden.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Obyek wisata Merapi Garden merupakan salah satu obyek wisata yang berada di Desa Samiran Kabupaten Selo yang sangat diminati oleh wisatawan. Pengembangan yang dilakukan Yayasan Damandiri bersifat bertahap tetapi berkembang pesat. Hal itu dikarenakan banyaknya persaingan dari obyek wisata sekitar yang mulai bermunculan, akan tetapi pengembangan yang terjadi di obyek wisata Merapi Garden sudah cukup baik dirasakan oleh wisatawan yang berkunjung.

Strategi pengembangan untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ini sangat dipengaruhi oleh 4A. Faktor-Faktor yang mempengaruhi wisatawan sendiri mencakup atraksi, aksesibilitas, amenities, dan anchillary. Faktor- faktor tersebut menjadi

faktor yang mempengaruhi wisatawan datang ke Merapi Garden. Faktor yang mempengaruhi wisatawan untuk datang ke Merapi Garden ini sendiri karena daya tarik wisata yang pertama menyuguhkan kebun bunga di daerah tersebut.

b. Saran

- 1) pelebaran jalan yang lebih besar lagi untuk akses bus pariwisata yang lebih besar, pelebaran area parkir di obyek wisata Merapi Garden yang lebih luas dari yang sebelumnya.
- 2) Menghimbau kepada masyarakat Desa Samiran khususnya yang tinggal dekat obyek wisata Merapi Garden untuk selalu menjaga dan merawat lingkungannya.
- 3) Promosi dan publikasi perlu ditingkatkan lagi untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dari obyek wisata Merapi garden.

6. REFERENSI

- Ismayanti. 2010. Pengantar Pariwisata. Jakarta: Grasindo
- Kusmayadi & Endar Sugiarto. 2000. Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisata. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kusumaningrum. Dian. 2009. Persepsi Wisatawan Nusantara Terhadap daya Tarik Wisata Di Kota Palembang. Tesis PS Magister Kajian Pariwisata Universitas Gadjah Mada
- Masyhuri dan M. Zainuddin. 2008. Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi Teori dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta
- Moleong. Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nyoman S. Pendit. 2002. Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana. Jakarta: Pradya Paramita
- Oka. A. Yoeti. 2002. Perencanaan Strategi daerah Tujuan Wisata. Jakarta: PT. Pradaya Pramita
- Pitana. I. Gede. 2005. Sosiologi Pariwisata Yogyakarta: ANDI
- Purnomo, Budi. 2015. Metode Penelitian Pariwisata. K-Media: Yogyakarta
- Rangkiti. Freddy. 2006. Analisis SWOT Teknik Membelah Kasus Bisnis.

- Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ridwan. Mohammad. 2012. Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata. Medan: PT. Sofmedia
- Suwantoro. Gamal. 2007. Dasar-dasar Pariwisata. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Manajemen. Bandung: Alfabeta
- Yoeti Oka A. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Graha Aksara