

SKRIPSI

Strategi Tata Letak (*Layout*) Pada Taman Rekreasi Asia Farm

Pekanbaru

Diajukan Guna Melengkapi Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

pada Faskultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Riau



Oleh :

Syania Nurfitri

NPM : 175210357

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2022

Kata pengantar

Puji dan syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang atas nikmat karunianya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik yang berjudul “ STRATEGI TATA LETAK (*LAYOUT*) PADA TAMAN REKREASI ASIA FARM DI PEKANBARU “.

Penulisan skripsi guna untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana ekonomi (SE) pada program studi Manajemen Konsentrasi Manajemen Oprasional Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Riau (UIR). Berbagai rintangan dan kesulitan yang penulis hadapi dalam proses penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan pertolongan Allah SWT dan berkat bimbingan, serta doa dan dukungan dari orang tua keluarga dan teman teman sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini izikan penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak- pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama pada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Dr. Firdaus AR., SE., M. SI.,Ak.,CA selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Riau.
3. Bapak Abd Rajak Jer, SE., M. Si selaku ketua program studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Riau.

4. Ibu Hafidzah Nurjannah, SE., M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberikan arahan, masukan, bimbingan dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini selesai.
5. Bapak dan ibu dosen yang memberikan pengajaran kepada penulis selama dibangku perkuliahan serta karyawan/ tata usaha Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIR yang telah membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar dikampus.
6. Pihak- pihak manajemen Asia Farm Pekanbaru yang telah memberikan izin melakukan observasi dan membantu dalam memperoleh data - data yang dibutuhkan.
7. Terimakasih kepada kedua orang tua saya, ayah Sutomo, ibu Nurhayati dan kedua adek saya Iqbaal Haryatmo dan M.Syadaffa, yang selalu memberikan doa dan semangat kepada penulis.
8. Terimakasih kepada sahabat- sahabat, Reza Utari Fardani, SE, Widya Rahmadani Spd dan Tareq Mustaqim Masri yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih kepada keluarga *Timezone Play 'N' Learn*, Shelshi Novisa, Sri Rizkillah Nedi, Devi Ramayanti dan Destria herwinia yang sudah membantu dan menyemangati penulis.
10. *Last but no least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat

membangun. Puji syukur kepada Allah SWT semoga memberikan balasan dan kebaikan kepada kita semua.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Pekanbaru, Juli, 2022

Penulis

Syania Nurfitri



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

ABSTRAK

SYANIA NURFITRI

NPM 175210357

Tata letak (*layout*) merupakan suatu hal yang penting bagi pariwisata untuk menentukan keefektifitas dalam berekreasi. Tata letak yang efektif dapat membantu organisasi mencapai strategi yang mendukung diferensiasi, biaya rendah dan tanggapan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan tata letak fasilitas taman rekreasi Asia Farm Pekanbaru dan menganalisis strategi tata letak fasilitas taman rekreasi Asia Farm Pekanbaru dengan menggunakan analisis data secara deskriptif dan menggunakan model (ARC) *activity relationship chart*. Hasil penelitian menunjukkan kapasitas ruang, aliran informasi dan lingkungan sudah efektif sedangkan tata letak bangunan dan fasilitas belum efektif yang Diketahui hasil observasi dan jawaban pengunjung melalui kuesioner yang telah disebar. Analisis activity relationship chart (ARC) menyimpulkan bahwa terdapat bangunan yang belum tepat penempatannya.

Kata kunci : *Layout* taman rekreasi, *Activity Relationship Chart* (ARC), Strategi Tata Letak, Aliran Informasi.

ABSTRACT

SYANIA NURFITRI

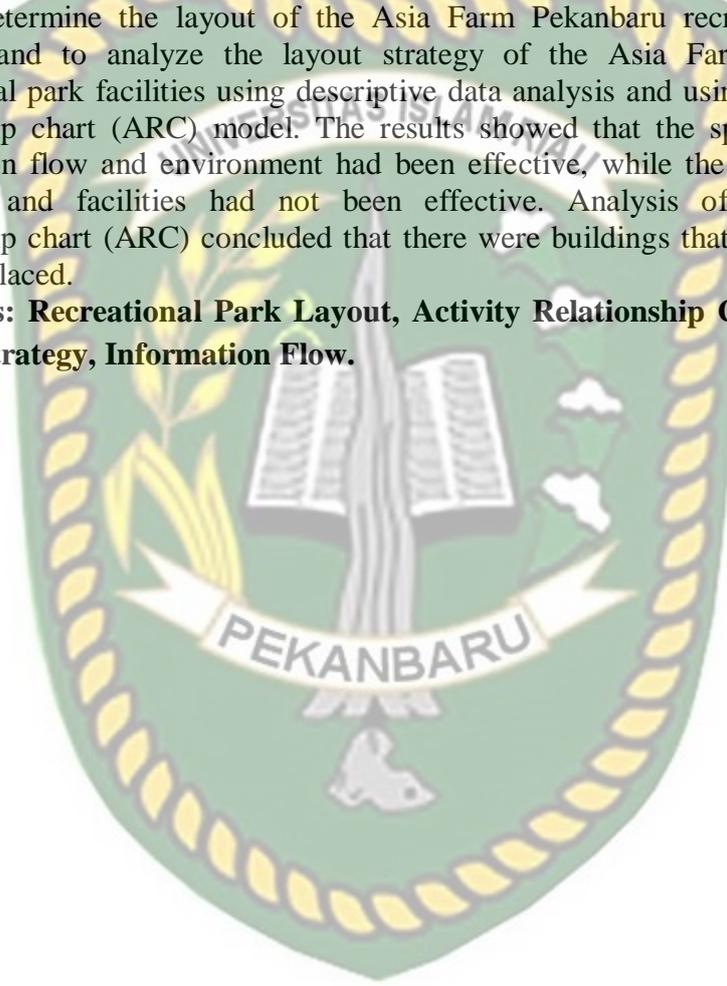
NPM 175210357

Layout is an important thing for tourism to determine effectiveness in recreation. An effective layout can help an organization achieve a strategy that supports differentiation, low costs and responsiveness. The purpose of this study was to determine the layout of the Asia Farm Pekanbaru recreational park facilities and to analyze the layout strategy of the Asia Farm Pekanbaru recreational park facilities using descriptive data analysis and using the activity relationship chart (ARC) model. The results showed that the space capacity, information flow and environment had been effective, while the layout of the buildings and facilities had not been effective. Analysis of the activity relationship chart (ARC) concluded that there were buildings that had not been properly placed.

Keywords: Recreational Park Layout, Activity Relationship Chart (ARC), Layout Strategy, Information Flow.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB 2 TELAAH PUSTAKA.....	9
2.1 Pengertian Tata Letak.....	9
2.2 Tujuan Tata Letak.....	12
2.3 Kriteria Tata Letak.....	13
2.4 Jenis- Jenis Tata Letak Fasilitas.....	15
2.4.1 Tata letak orientasi proses.....	17
2.4.2 Tata letak orientasi produk.....	19
2.4.3 <i>Layout</i> Posisi Tetap.....	20
2.4.4 <i>Layout</i> Kantor.....	21
2.4.5 <i>Layout</i> Usaha Eceran atau Retail <i>Layout</i>	22
2.4.6 <i>Layout</i> Gudang.....	22
2.5 Pengertian Pariwisata.....	23
2.6 Konsep Dasar Pengembangan Pariwisata.....	25
2.7 Penelitian Terdahulu.....	27
2.8 Hipotesis Penelitian.....	31
2.9 Kerangka Berfikir.....	31
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Lokasi dan Objek Penelitian.....	32
3.2 Oprasional Variabel.....	32

3.3	Jenis dan Sumber Data.....	33
3.3.1	Jenis Data.....	33
3.3.2	Sumber Data	33
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.1	Wawancara	34
3.4.2	Observasi	34
3.4.3	Dokumentasi.....	35
3.4.4	Populasi dan Sampel	35
3.4.5	Analisis Data.....	36
BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....		37
4.1	Sejarah Perusahaan.....	37
4.2	Visi dan Misi Asia Farm Pekanbaru	38
4.2.1	Visi Asia Farm Pekanbaru	38
4.2.2	Misi Asia Farm Pekanbaru	38
4.3	Struktur Organisasi.....	38
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		40
5.1	Hasil Penelitian	40
5.1.1	Penataan Bangunan dan Kelayakan Fasilitas	40
5.1.2	Kapasitas dan Ruang	54
5.1.3	Aliran Informasi.....	61
5.1.4	Lingkungan	66
5.1.5	Karakteristik responden.....	67
5.1.6	Analisis Activity Relationship Chart (ARC).....	69
5.1.7	Tabel Worksheet Arc	73
5.2	Pembahasan	84
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN		86
6.1	Keimpulan	82
6.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nama areal dan jenis bangunan yang ada di Asia Farm Pekanbaru.....	6
Tabel 1. 2 Jumlah pengunjung Asia Farm tahun 2021	7
Tabel 2. 1 Contoh untuk setiap jenis masalah <i>layout/</i> strategi <i>layout</i>	17
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 3. 1 Oprasional variabel.....	32
Tabel 5. 1 Nama bangunan dan ukuran bangunan.....	55
Tabel 5. 2 Keterangan Peta Lokasi Lama	62
Tabel 5. 3 Keterangan Peta lokasi Terbaru	65
Tabel 5. 4 jenis kelamin responden dan persentase	67
Tabel 5. 5 jenis pekerjaan responden.....	68
Tabel 5. 6 Umur responden	69
Tabel 5. 7 Workshet Olahan Data Diagram ARC	73
Tabel 5. 8 Tabel Pertanyaan Kuesioner	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Asia Farm Pekanbaru	5
Gambar 2. 1 Contoh Tata Letak Rumah Sakit	18
Gambar 2. 2 Contoh desain <i>layout</i> yang berorientasi pada produk.....	20
Gambar 2. 3 Contoh gambar yang berorientasi pada tata letak tetap	21
Gambar 2. 4 Kerangka Berfikir	31
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Asia Farm Pekanbaru.....	39
Gambar 5. 1 <i>Waterpark</i>	40
Gambar 5. 2 Bangunan <i>free drink</i> dan harta karun.....	41
Gambar 5. 3 Kandang Sapi	41
Gambar 5. 4 Kandang Kuda	42
Gambar 5. 5 Rumah Burung.....	42
Gambar 5. 6 Menara Kambing	43
Gambar 5. 7 Rumah Domba.....	43
Gambar 5. 8 Kandang Burung Unta	44
Gambar 5. 9 Kandang Ayam.....	44
Gambar 5. 10 <i>Farm House</i>	45
Gambar 5. 11 <i>Asia Barn</i>	45
Gambar 5. 12 Rumah Jepang.....	46
Gambar 5. 13 Rumah Hobbit	46
Gambar 5. 14 <i>Food Street</i>	47
Gambar 5. 15 <i>Cuckoo Clock</i>	47
Gambar 5. 16 <i>Kincir Angin</i>	48
Gambar 5. 17 <i>Mini Games Dan Coffe Hut</i>	48
Gambar 5. 18 <i>Playground</i>	49
Gambar 5. 19 <i>Cafeteria</i>	49
Gambar 5. 20 pembelian tiket	50
Gambar 5. 21 <i>Souvenir</i> dan Jalan Keluar	50
Gambar 5. 22 Hutan Kelinci.....	51
Gambar 5. 23 Toilet.	52
Gambar 5. 24 Mushalla	52
Gambar 5. 25 Tempat Cuci Tangan.....	53
Gambar 5. 26 Bangku Taman.....	53
Gambar 5. 27 Tempat Sampah	54
Gambar 5. 28 Jalan masuk menuju gerbang asia farm tampak dari bawah	56

Gambar 5. 29 Jalan masuk menuju gerbang asia farm tampak dari bawah dan atas	56
Gambar 5. 30 Parkiran Motor.....	57
Gambar 5. 31 Parkiran Mobil.....	57
Gambar 5. 32 Jalan masuk utama menuju taman rekreasi tampak dari bawah.....	59
Gambar 5. 33 Jalan masuk utama menuju taman rekreasi tampak dari atas	59
Gambar 5. 34 Jalan masuk kedua taman rekreasi tampak dari atas	60
Gambar 5. 35 Jalan masuk kedua taman rekreasi tampak dari bawah	60
Gambar 5. 36 Peta Lokasi Lama	61
Gambar 5. 37 Peta Lokasi Terbaru	64
Gambar 5. 38 <i>Activity relationship chart</i> (ARC)	72
Gambar 5. 39 Tata Letak Usulan.....	81



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor rekreasi merupakan salah satu sektor ekonomi sangat penting dan menjanjikan bagi perekonomian nasional dimasa depan. Sektor pariwisata sendiri sudah mendapat perhatian khusus dari pemerintah, karena sektor ini memiliki posisi strategis dalam perekonomian nasional dan juga memperluas kesempatan kerja maupun mendorong pembangunan daerah dalam menghadapi era globalisasi. Banyak kegiatan ekonomi lainnya yang dapat mendukung adanya tempat pariwisata antara lain transportasi, telekomunikasi, bisnis eceran dan lain-lain.

Dikutip dari berita Sumatra Bisnis, menurut Dede Firmansyah selaku pengamat pariwisata dan mantan ketua Association of The Indonesian Tours and Travel Agencies (ASITA) Riau pada 31 oktober 2020, mengutarakan bahwa efek ganda yang muncul dari aktivitas wisata itu seperti menjamurnya pedagang kuliner, minuman, cendera mata, jasa parkir, pedagang baju, usaha jasa foto, pemandu wisata, pelatih berkuda, sewa costum, satpam dan lainnya. Beragam usaha diyakini sektor pariwisata memiliki potensi besar dalam meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD). Pada 2018 pariwisata memasok PAD 120 Miliar untuk Pekanbaru.

Perkembangan suatu daerah menjadi tempat wisata dipengaruhi oleh beberapa hal yang menarik untuk wisatawan. Terdapat fasilitas- fasilitas dan

atraksi, lokasi geografis, jalur transportasi, stabilitas politik, lingkungan yang sehat dan tidak ada larangan [Mujanah dkk, 2016].

Suatu tempat wisata harus memiliki berbagai fasilitas kebutuhan yang diperlukan oleh wisatawan agar kunjungan seorang wisatawan dapat terpenuhi dan merasa nyaman. Substansi dari komponen fasilitas yang perlu mendapatkan perhatian dan pengelolaan yaitu kondisi objek wisata yang mencakup tata ruang dan tata letak (*layout*) fasilitas serta sarana prasarana pendukung objek wisata, kondisi tanah, atau grafik, sumber air, drainase, kemudahan akses ke objek wisata dan sumber daya rekreasi atau potensi objek wisata yang dimiliki [Kalanngi dkk, 2016] .

Secara geografis kota Pekanbaru memiliki posisi strategis berada pada jalur Lintas Timur Sumatra, dengan status kota terpadat ke-4 dipulau Sumatra. Pekanbaru tidak hanya identik sebagai pusat ekonomi, di sektor pariwisata ibukota Provinsi Riau cukup berkembang terlihat banyaknya tempat wisata baru di Pekanbaru, salah satunya wisata Asia Farm.

Taman rekreasi Asia Farm terletak di Jalan Badak, Kelurahan Sail, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Taman rekreasi baru berdiri pada 22 April 2019 ini memberikan tema edukasi wisata alam seperti edukasi cocok tanam pertanian peternakan dan lainnya. Asia Farm juga memberikan tema yang seakan pengunjung berada di Benua Eropa seperti di Belanda, dan juga ada tema ala Jepang seperti bangunan kuno yang beini rada di negara tersebut. Taman rekreasi ini memiliki luas sekitar 4 hektar yang menggabungkan konsep agrowisata, Mal dan *Water Park*. Total bangunan yang

dimiliki taman rekreasi ini sekitar 26 unit bangunan dengan menghadirkan 68 spot instagenik yang menarik dan 22 wahana permainan buat memanjakan para pengunjung serta wisatawan.

Fasilitas yang akan didapatkan di taman rekreasi ini berupa berbagai tempat berfoto dan *berselfie* bersama teman atau keluarga yaitu bangunan kincir angin, rumah hobbit ala New Zealand, rumah jam ala Jerman dan *foodstreet* ala Venice, *Coffe Hut*, *Cukcoo Clock*, rumah kuno ala kampung Samurai dan kolam ikan koi. pengunjung juga bisa menyewa baju khas ala Jepang yaitu kimono.

Fasilitas umum terdapat toilet, mushola, kantin, area parkir, Asia Farm tour untuk acara ulang tahun, ruang seminar, ruang pesta pernikahan, camping, kandang sapi, kandang kerbau rumah burungm rumah kelinci, kandang ayam, menara kambing, kandang domba, *waterpark*, area kandang kuda. Objek taman rekreasi Asia Farm ini tidak didukung dengan tata letak fasilitas yang ada di asia farm, diantaranya ,jalan masuk yang menuju lokasi curam, kolam renang yang terbuka karena berdekatan dengan jalan masuk, bau Kambing yang sedikit menyengat. Hal ini disebabkan pengelolaan fasilitas dan tata letak fasilitas kurang berjalan secara optimal.

Pembangunan tempat rekreasi di Pekanbaru pada hakekatnya upaya untuk mengembangkan, memanfaatkan obyek wisata serta mengatur tata letak fasilitas dengan baik. Oleh karena itu tata letak fasilitas mempunyai peranan sangat penting dalam mengembangkan kepariwisataan pada obyek wisata disuatu daerah.

Tata letak fasilitas harus dirancang dengan baik agar memudahkan terlaksanannya proses aktivitas pada obyek wisata. Tujuan dari tata letak yang ekonomi dapat membantu pencapaian tata letak yang efektif dan tetap memenuhi kebutuhan objek wisata untuk bersaing. Sehingga setiap objek wisata dapat merasakan pentingnya penggunaan tata letak yang sesuai dengan pelaksanaan, pengelolaan, keikutsertaan masyarakat sekitar yang mempengaruhi potensi objek wisata, serta pemanfaatan proses aktivitas karena dengan penyusunan yang teratur diharapkan dapat memperlancar proses aktivitas pada objek wisata.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka pentingnya penelitian ini dilakukan karena dapat menjadi bahan pertimbangan kepada perusahaan dalam melakukan pengembangan wisata dengan memperhatikan aspek tata letak fasilitas yang tentunya hal ini memberikan pengaruh pada tingkat kenyamanan pengunjung. penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi kepada pihak perusahaan serta dapat digunakan sebagai strategi untuk perusahaan wisata dalam meningkatkan kunjungan wisatawan yang berkunjung. Hasil dari penelitian ini diharapkan sesuai dengan kebutuhan pengunjung wisata sehingga perusahaan wisata dapat memberikan kebutuhan yang sesuai dengan harapan dan pengunjung wisata, Hal ini tentu akan berdampak pada kenyamanan pengunjung wisata serta jumlah kunjungan wisata.

Gambar 1. 1 Peta Asia Farm Pekanbaru



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Sumber : Asia Farm Pekanbaru (2019)

Berikut jenis areal dan nama nama bangunan yang ada di Asia Farm Pekanbaru.

Tabel 1. 1 Nama areal dan jenis bangunan yang ada di Asia Farm Pekanbaru

Jenis areal	Nama bangunan
Areal perternakan	a. Kandang sapi dan kerbau b. Kandang kuda c. <i>Monkey forest</i> d. Kandang ayam e. Rumah burung f. Rumah burung unta g. Bundaran rambutan h. Menara kemabing dan domba
Hayday utama	a. <i>Farm house</i> b. <i>Derby house</i> c. <i>Barn</i> d. <i>Dairy</i> e. <i>Silo</i> f. Sawah g. Truk hayday h. <i>Helper's house</i>
Areal jepang	a. Rumah jepang b. Kolam koi c. Sumur
Gerbang depan	a. <i>free drink</i> b. pos harta karun c. terowongan markisa d. <i>wheele of fortune</i> e. <i>waterpark</i> f. kolam pemandian alam
Areal eropa	a. rumah habbit b. <i>food street</i> c. <i>coffee hut</i> d. <i>cuckoo clock</i> e. <i>wall of bakiak</i> f. kancir angin
Areal eksplorasi	a. mini games b. <i>ernest farm</i> c. hutan kelinci d. playground e. <i>roadside shop</i> f. cafeteria g. <i>green house</i> h. <i>souvenir store</i>

Sumber : Asia Farm Pekanbaru (2021)

Dari data yang didapat mengenai jumlah pengunjung pada tahun 2021 dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 1. 2 Jumlah pengunjung Asia Farm tahun 2021

No	Bulan	Jumlah Pengunjung
1	Januari	4209 orang
2	Februari	4500 orang
3	Maret	4000 orang
4	April	1090 orang
5	Mei	3383 orang
6	Juni	4492 orang
Total		21.674 orang

Sumber : Asia Farm Pekanbaru (2021)

1.2 Perumusan Masalah

Tata letak fasilitas merupakan salah satu permasalahan yang terdapat pada tempat wisata. Tata letak yang masih kurang pada taman rekreasi tersebut tentu akan berpengaruh terhadap kelancaran aktifitas pengunjung. Berdasarkan uraian tersebut maka timbul pertanyaan “Apakah Strategi layout pada asia farm sudah efektif ? ”.

1.3 Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini lebih ter arah maka berdasarkan perumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu

1. Untuk menganalisis tata letak fasilitas pada taman rekasi Asia Farm.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis efektifitas strategi tata letak fasilitas pada taman rekasi Asia Farm.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti, dengan adanya analisis tata letak fasilitas pada rekreasi Asia Farm diharapkan menambah wawasan yang luas, pengetahuan, dan pengalaman untuk menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas dari rekreasi Asia Farm.
2. Bagi Pemilik Asia Farm, dapat memperkaya konsep atau teori yang menyongkong perkembangan ilmu pengetahuan manajemen oprasional khususnya yang terkait dengan tata letak, strategi tata letak fasilitas dan juga dapat memberikan masukan yang berarti terhadap rekreasi Asia Farm dalam meningkatkan tata letak fasilitas.
3. Peneliti Selanjutnya, dengan penelitian mengenai analisis tata letak fasilitas ini diharapkan memberikan manfaat dalam penelitian selanjutnya. Terutama yang berhubungan dengan strategi tata letak fasilitas.

BAB 2

TELAAH PUSTAKA

2.1 Pengertian Tata Letak

Tata letak merupakan keputusan kunci yang menentukan efisiensi operasi jangka panjang. Tata letak mempunyai sejumlah implikasi strategis karena hal tersebut dapat menyusun prioritas persaingan perusahaan yang berkaitan dengan kapasitas, proses, fleksibilitas, dan biaya seperti kualitas kehidupan kerja, kontak, pelanggan, dan imej. Tata letak yang efektif dapat membantu organisasi mencapai strategi yang mendukung diferensiasi, biaya rendah dan tanggapan. Tata letak terdapat pada semua bidang karena setiap fasilitas. Tata letak yang baik dapat memperbaiki koordinasi antar lini departemen dan bidang fungsional. setiap proses dalam fasilitas mempunyai tata letak yang harus direncanakan secara teliti.

Tata letak atau *layout* merupakan salah satu keputusan yang menentukan efisiensi operasional perusahaan dalam jangka panjang [Heizer & Rader, 2012]. Tata letak (*layout*) merupakan susunan departemen, tempat kerja, dan peralatan, dengan perhatian utama yaitu pada pergerakan kerja (pelanggan atau material) melalui sistem: tata letak tetap (*fixed-position layouts*), tata letak proses (*process layouts*), tata letak produk (*products layouts*), atau tata letak kombinasi (*combination layouts*). Tata letak menjadi suatu rangkaian proses keputusan yang diberikan dengan berorientasi pada jangka panjang serta menjadi strategi. [Arif, 2017]

Tata letak yang baik mempertimbangkan bagaimana memperoleh penggunaan ruang yang tinggi pada masing-masing tempat, sehingga tidak

dianjurkan adanya ruang (*space*) yang tidak terpakai. Penggunaan ruang yang tinggi ini dimaksudkan dengan pemanfaatan ruang semaksimal mungkin.

Perencanaan tata letak termasuk kedalam proses desain dari suatu sistem produksi. Terdapat hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam menciptakan tata letak yang baik, diantaranya sebagai berikut: [Ma'arif & Tanjung, 2003]

- a. Tata letak (*layout*) yang baik mempertimbangkan bagaimana memperoleh penggunaan yang tinggi pada masing-masing ruangan. Harapannya tidak ada ruang yang kosong, sehingga pemanfaatan ruang-ruang sangat optimalkan penggunaannya. Contoh yang dapat dilihat pada *layout retail*, dalam hal ini di berbagai *supermarket*, tidak ada satu tempat yang kosong dari barang. Selain itu jalan masuk juga kerap kali digunakan untuk pameran barang-barang mulai dari kendaraan, elektronik, dan lain-lain sehingga membuat pengunjung kurang nyaman. Seperti yang kita lihat, hal ini disebabkan permeter kuadrat dalam ruangan retail itu adalah uang.
- b. Memperbaiki arus informasi, bahan baku dan orang. Pertimbangan dalam hal tersebut bahwa tidak diharapkan adanya arus informasi, bahan baku dan orang yang tidak berjalan efisien. Seperti tata letak pada kantor, letak antara direktur utama dengan direktur SDM, ruangnya berjauhan, hal ini tentu mengakibatkan tidak efisien komunikasi yang terjadi karena harus menunggu lama ketika diperlukan segera akibat jarak yang berjauhan. Oleh karena itu, dalam tata letak kantor, bagian-bagian atau departemen-departemen yang sering berhubungan, letaknya dibuat saling berdekatan.

- c. Tata letak (*layout*) adalah memperbaiki moral pekerja dan memperoleh kondisi kerja yang lebih aman. Penataan tata letak (*layout*) yang kurang baik akan menimbulkan perbuatan yang melanggar moral. Seperti halnya tata letak yang diberikan untuk karyawan buruk, tentu akan menjadi peluang untuk karyawan melakukan perbuatan moral yang kurang baik.
- d. Untuk memperbaiki interaksi pelanggan dan klien. Memberikan tata letak yang tidak menyulitkan untuk saling berinteraksi antara pelanggan maupun pihak perusahaan sendiri. Seperti perbankan, konsultan, rumah sakit, klinik, apotek, tempat wisata dan lain-lainnya.
- e. Fleksibilitas. Tidak dianjurkan penciptaan tata letak yang tidak fleksibel atau terlalu kaku, sehingga dapat diperhatikan untuk ruang tunggu nasabah di bank berbagai saja terdapat berbagai model. Hal ini diharapkan untuk menciptakan suasana untuk nasabah bank yaitu nasabah yang sedang menunggu, tapi diciptakan perasaan tidak menunggu dengan diberikan tempat duduk untuk nasabah menunggu.

Perencanaan tata letak merupakan salah satu tahap dalam perencanaan fasilitas yang bertujuan untuk mengembangkan suatu sistem produksi yang efisien dan efektif sehingga diharapkan dapat mencapai suatu proses produksi dengan biaya yang paling ekonomis [Herjanto, 2008]. Hal ini dimaksudkan bahwa perencanaan tata letak menciptakan suatu sistem produksi yang efektif dan efisien dengan penggunaan tata letak yang sesuai dengan kondisi pada suatu perusahaan.

Perencanaan tata letak yang baik dalam suatu perusahaan tentu akan mempengaruhi kegiatan dalam perusahaan tersebut. Peralatan dan suatu desain produk yang bagus tidak ada artinya jika perencanaan tata letak yang direncanakan dengan sembarangan.

2.2 Tujuan Tata Letak

Tujuan dari tata letak sendiri adalah meminimumkan biaya dan meningkatkan efisiensi pengelolaan semua fasilitas produksi dan ruang kerja sehingga proses produksi berjalan dengan lancar. Efisiensi ini dapat dicapai dengan mengurangi biaya produksi dan transportasi.

Tujuan rancangan fasilitas adalah untuk memasukkan bahan ada pemasokan melalui setiap fasilitas dalam waktu sesingkat mungkin dengan biaya yang wajar [James M. Apple ,1990] Adapula tujuan dari tata letak fasilitas diantaranya sebagai berikut [Purnomo, 2004].

- a. Memanfaatkan area yang ada.
- b. Pendayagunaan pemakaian mesin, tenaga kerja, dan fasilitas produksi lebih besar.
- c. Meminimumkan *material handling*.
- d. Mengurangi waktu tunggu dan mengurangi kemacetan dan kesimpang siuran.
- e. Memberikan jaminan keamanan, keselamatan, dan kenyamanan bagi tenaga kerja.
- f. Mempersingkat proses manufaktur.
- g. Mengurangi persediaan setengah jadi.

- h. Mempermudah aktifitas *supervise*.

2.3 Kriteria Tata Letak

Desain fasilitas dan tata letak digunakan untuk menghindari disorientasi dan frustasi bila karyawan atau pelanggan memasuki struktur yang tidak mereka kenal. Konsep tempat pelayanan didasarkan pada ide bahwa lingkungan fisik mempengaruhi perilaku dan persepsi pelayanan baik pelanggan maupun karyawan penyedia jasa. Desain fasilitas didasarkan pada tujuan pelayanan, yaitu kebutuhan atau persyaratan ruang, fleksibilitas, faktor estetika, dan lingkungan. Desain tata letak harus memperhatikan beberapa hal [Heizer & Render ,2008] :

- a. Penggunaan ruang, peralatan, dan orang dengan lebih baik.
- b. Dapat memperbaiki aliran informasi, material dan orang.
- c. Dapat memperbaiki moral karyawan meningkatkan keamanan dan kondisi kerja.
- d. Dapat memperbaiki interaksi dengan pelanggan.
- e. Bersifat fleksibel (setiap tata letak yang ada, pasti memerlukan perubahan di kemudian hari).

Ada dua macam pengaturan tata letak yaitu, relatif dan absolut. Tata letak relatif sangat dipengaruhi oleh pekerjaan atau letak proses lain. Pengaturan tata letak memiliki dampak dalam strategi dan praktik. Mengubah tata letak dapat mempengaruhi organisasi dan bagaimana hal tersebut dapat memenuhi prioritas persaingan dengan beberapa cara yaitu : [Krajewski dkk, 2007]

- a. Meningkatkan kepuasan pelanggan dan penjualan.
- b. Membantu aliran bahan atau material dan informasi.

- c. Meningkatkan penggunaan tenaga kerja dan peralatan secara efisien.
- d. Mengurangi resiko karyawan.
- e. Memperbaiki moral karyawan.
- f. Memperbaiki komunikasi.

Desain tata letak menunjukkan komponen pendukung pelayanan yang mempengaruhi bagaimana pelayanan diberikan. Beberapa faktor yang berpengaruh desain, yaitu [Fritzsimmmons & Fritzsimmmons, 2008]

- a. Ciri dan sasaran organisasi jasa.
- b. Ketersediaan lokasi dan ruang yang diperlukan.
- c. Fleksibelitas.
- d. Keamanan.
- e. Estetika.
- f. Komunitas dan lingkungan.

Permasalahan tata letak dalam menemukan pengaturan terbaik dari komponen dan fasilitas fisik sistem pelayanan dengan pertimbangan waktu, biaya, dan teknologi. Sasaran tata letak antara lain :

- a. Pemindahan orang, material, dan kertas kerja seminimal mungkin.
- b. Penggunaan ruang seoptimal mungkin. Ruang yang tersedia harus memungkinkan untuk ekspansi.
- c. Fleksibelitas dalam pengaturan, pelayanan, dan pertumbuhan. Perubahan produk atau jasa yang ditawarkan akan membuat perlunya modifikasi tata letak dari waktu ke waktu.

- d. Lingkungan fisik yang memuaskan bagi karyawan. Hal ini meliputi pencahayaan, pengendalian suhu udara, ketenangan, kafeteria, kamar kecil dan sebagainya.
- e. Kenyamanan pelayan selama pelayanan.
- f. Penampilan atraktif dan ruang kantor yang diatur bagi manajemen.

Tata letak yang baik memerlukan beberapa hal : [Heizer & Render, 2008]

- a. Peralatan penanganan bahan atau material. Manajer harus memutuskan peralatan yang digunakan.
- b. Kebutuhan kapasitas dan ruang, apabila orang mesin, dan peralatan diketahui, maka manajer dapat menyusun tata letak dan menyediakan ruang bagi setiap komponen.
- c. Lingkungan dan keindahan, tata letak berkaitan dengan keputusan mengenai tempat, jendela, ruang dan berbagai fasilitas lainnya seperti aliran udara, ketenangan, privasi, dan lain – lain.
- d. Aliran informasi, Komunikasi adalah penting bagi organisasi dan harus didukung oleh tata letak.
- e. Biaya perpindahan antar berbagai pekerja, ada berbagai pertimbangan yang berkaitan dengan perpindahan bahan atau untuk kepentingan bidang tertentu di proses selanjutnya.

2.4 Jenis- Jenis Tata Letak Fasilitas

Ada enam pendekatan untuk mencapai tujuan tata letak dijelaskan sebagai berikut :

- a. *Layout* yang berorientasi pada proses dalam hal ini menyangkut produksi yang jumlah produksinya kecil, namun banyak variasinya
- b. *Layout* yang berorientasi pada produk, yaitu perusahaan yang memproduksi produknya dalam jumlah besar dimana perusahaan semacam ini memanfaatkan semaksimal mungkin mesin-mesin dan karyawan pada produksi yang terus menerus.
- c. *Layout* posisi tetap yaitu memenuhi kebutuhan layout untuk proyek proyek besar dan sangat memakan tempat seperti kapal laut, pesawat terbang dan gedung.
- d. *Layout* kantor yaitu memanfaatkan pekerja,perlengkapan, dan ruang bagi mereka agar informasi dapat berjalan dengan lancar.
- e. *Layout* retail, yaitu mengalokasikan tempat untuk rak-rak dan memberikan tanggapan pada perilaku konsumen.
- f. *Layout* gudang yaitu perpaduan antara ruangan dan penanganan bahan.

Tabel 2. 1 Contoh untuk setiap jenis masalah *layout*/ strategi *layout*

Jenis layout	Contoh perusahaan	Strategi layout
Orientasi Proses	-rumah sakit -restoran -meubel dll	Mengorganisir berbagai arus bahan baku untuk setiap produk
Orientasi Produk	-produk tv -Indo mie -terigu dll	Mengatur organisasi produk dari suatu stasiun kerja ke stasiun kerja lainnya
Produksi Tetap	-industri kapal Plasa	Memindahkan bahan baku ke area penyimpanan terbatas di sekitar lokasi
Kantor	-bank -asuransi -koperasi dll	Menempatkan pekerja yang membutuhkan kontak satu sama lain secara teratur
Retail	-super market -Mal dll	Menata penempatan produk kepada konsumen
Gudang	-gudang	Menyeimbangkan penyimpanan ang biayanya rendah dengan panganan bahan yang biayanya rendah pula

Sumber : *Manajemen Operasi*, Akhmad, (2018)

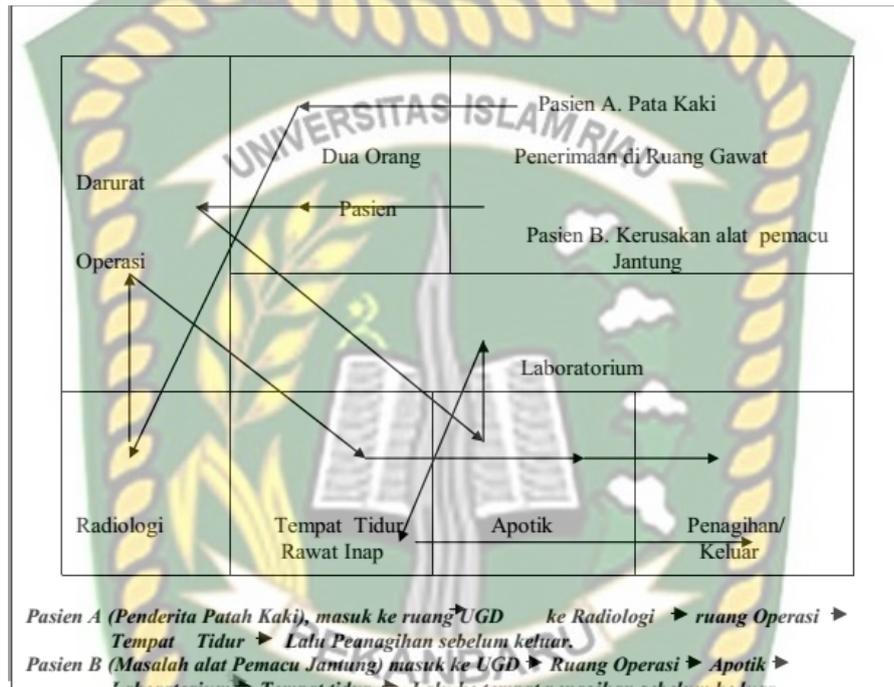
2.4.1 Tata letak orientasi proses

Tata letak yang berorientasi proses dapat dilakukan secara bersamaan dalam menangani berbagai barang atau jasa. Tata letak semacam ini paling efisien apabila perusahaan memproduksi produk yang pembuatannya berbeda-beda atau bisa kita menangani konsumen dengan kebutuhan yang berbeda-beda. Tata letak yang berorientasi proses biasanya merupakan strategi jumlah produksi kecil dengan variasi yang besar. Pada pekerjaan ini biasanya setiap kelompok kecil produk memiliki rangkaian urutan operasi yang berbeda.

Keuntungan dari *layout* yang berorientasi pada proses adalah fleksibilitasnya dalam menerapkan peralatan dan tenaga kerja, kerusakan pada satu mesin misalnya tidak perlu menghambat seluruh proses, pekerjaan dapat ditranfer ke mesin-mesin lain yang ada di departemen itu. *Layout* yang

berorientasi pada proses ini cocok untuk menangani produksi suku cadang dalam kumpulan atau *job loc* kecil, dan produksi berbagai suku cadang dengan berbagai bentuk.

Gambar 2. 1 Contoh Tata Letak Rumah Sakit



Sumber : Manajemen Operasi, Akhmad, (2018)

Kerugian dari tata letak ini adalah penggunaan peralatan yang multi guna (peralatan dapat digunakan untuk bermacam macam tujuan). Pemesanan memerlukan waktu yang lebih lama dan uang lebih banyak untuk bergerak dalam sistem kerana pejadwalan, pemasangan dan penanganan bahan yang beragam. Ditambah pula bahwa diperlukan lebih banyak keahlian tenaga kerja dan persediaan barang dalam proses karena ketidakseimbangan yang lebih besar dalam proses produksi. Keahlian tenaga kerja yang tinggi tentunya menuntut tingkat pelatihan dan pengalam yang tinggi pula, bertambahnya barang dalam proses memperbesar investasi modal.

2.4.2 Tata letak orientasi produk

Tata letak ini berorientasi produk diatur sebuah produk atau kumpulan produk yang jumlah produksinya besar namun variasinya sedikit. Asumsi yang digunakan :

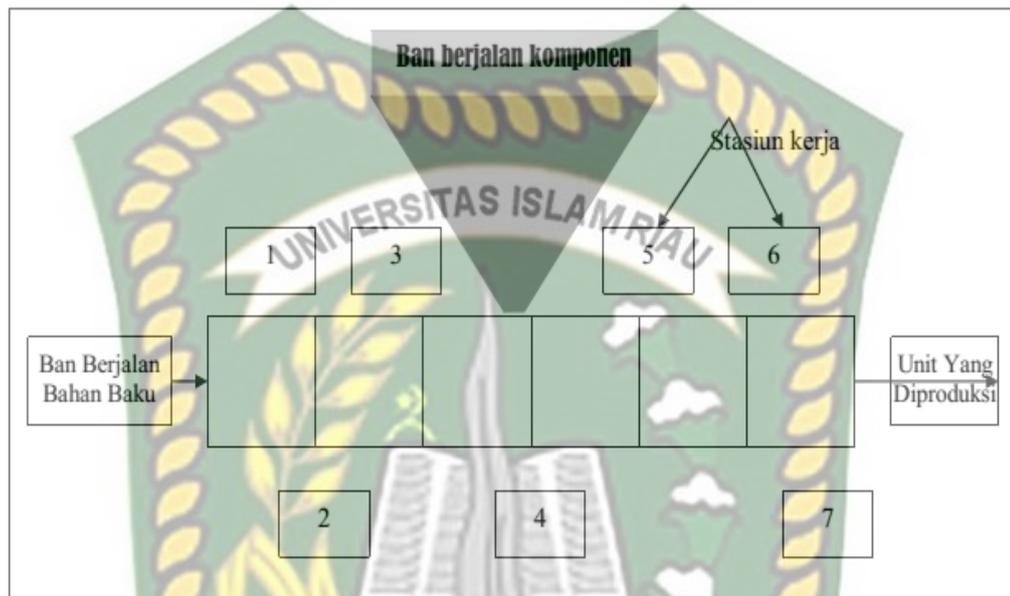
- a. Jumlah produksi cukup untuk pemanfaatan yang tinggi atas peralatan yang ada
- b. Permintaan produk cukup stabil untuk membenarkan investasi yang besar pada mesin dan peralatan-peralatan khusus.
- c. Produknya standar sehingga membenarkan investasi pada mesin peralatan khusus.
- d. Pasokan bahan baku dan komponennya cukup dan mutunya seragam untuk memastikan bahwa pasokan ini cocok untuk mesin dan peralatan khusus.

Perusahaan yang cocok untuk tata letak ini adalah pabrikasi dan lini perakitan yang memproduksi barang terigu, ban mobil atau suku cadang pada serangkaian mesin. Keuntungan dari layout ini adalah biaya variabel per unit yang rendah dan biasanya terkait dengan produk yang jumlahnya yang besar dan berstandarisasi. Disamping itu dapat mempertahankan biaya penanganan bahan baku yang rendah, mengurangi persediaan barang dalam proses dan memudahkan pelatihan dan pengawasan produk. Kerugian yang dapat ditimbulkan yaitu sebagai berikut:

- a. Dibutuhkan jumlah produksi yang besar karena investasi yang besar.
- b. Pengehentian pekerjaan pada titik manapun diseluruh operasi.

- c. Fleksibilitas yang rendah bila dilakukan pada industri atas bagian produk atau tingkat produksi.

Gambar 2. 2 Contoh desain *layout* yang berorientasi pada produk



Sumber : Manajemen Operasi, Akhmad, (2018)

2.4.3 *Layout* Posisi Tetap

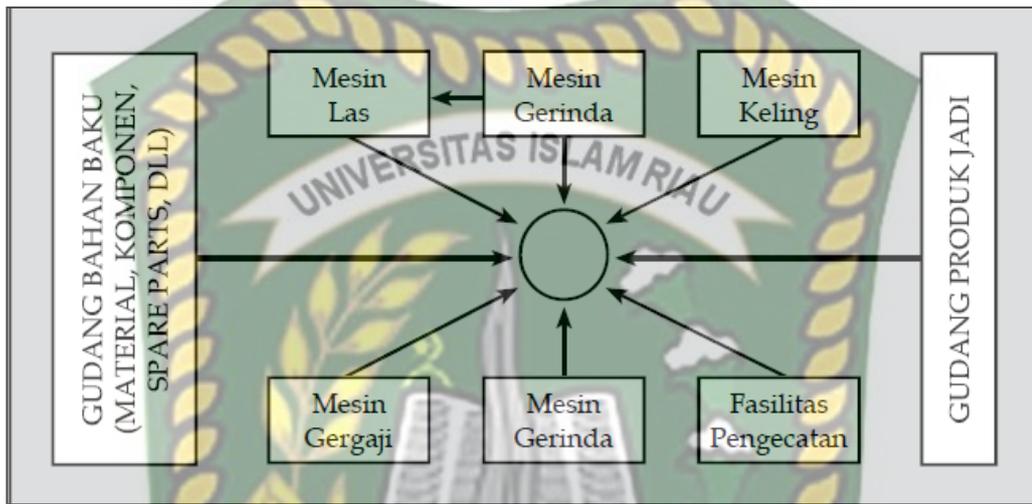
Layout posisi tetap adalah proyek yang bersangkutan mempertahankan alat-alatnya dan mengharuskan karyawan bekerja dalam satu wilayah kerja. Contoh dari tata letak ini yaitu kapal, proyek jalan tol, proyek pengembangan *mall*. Teknik untuk menggunakan *layout* posisi tetap tidak terlalu berkembang dengan baik. Lokasi konstruksi dan pembuatan kapal hanya sekali-sekali menerapkannya.

Layout dengan posisi tetap menjadi rumit karena :

- a. Ruang geraknya terbatas pada lokasi manapun.
- b. Pada tahap proses konstruksi, diperlukan bahan baku yang berbeda-beda sehingga seringkali dengan perkembangan proyek itu, ada berbagai hal menjadi penting keadaan ini menambah dinamika penjadwalan pada masalah masalah *layout*.

- c. Jumlah bahan yang dibutuhkan bervariasi, misal tingkat penggunaan panel baja untuk badan kapal berubah-ubah seiring dengan pengerjaan proyek.

Gambar 2. 3 Contoh gambar yang berorientasi pada tata letak tetap



Sumber : Wignjosuebrototo , (2000)

Pada penetapannya di lapangan dikarenakan *layout* dengan posisi tetap sangat sulit untuk dipecahkan dengan baik di lokasi, maka strategi alternatifnya adalah menyelesaikan sebagai proyek luar lokasi.

2.4.4 Layout Kantor

Pendekatan *layout* yang resional untuk kantor dalam konteks arus kantor adalah sama dengan kriteria untuk memproduksi barang berwujud. Artinya kita dapat mengatur disekitar proses atau produknya. Kebanyakan organisasi dewasa ini menggunakan kriteria tengah, sebagai contoh ; departemen piutang menangani piutang, departemen pemesanan menangani pesanan yang masuk, dan departemen utang menangani utang menangani masalah utang. Kriteria tengah dapat dianggap sebagai organisasi seluler yang diatur dan diatur ulang. Sebagai prosedur dan

julah produksi berubah. Pengaturan ulang kantor yang dilakukan secara berkala memungkinkan fleksibilitas hubungan seluler ini.

2.4.5 *Layout Usaha Eceran atau Retail Layout*

Layout usaha eceran merupakan pendekatan yang berkaitan dengan aliran pengalokasian ruang dan merespons pada perilaku konsumen. *Layout* ini didasarkan pada ide bahwa penjualan dan keuntungan akan bervariasi pada produk yang menarik perhatian konsumen sehingga banyak manajer ritel mencoba untuk mempertontonkan produk kepada konsumen sebanyak mungkin. Dengan kata lain, semakin besar produk terlihat oleh konsumen maka penjualan akan semakin tinggi dan tingkat pengembalian investasi semakin tinggi.

Tujuan utama dari *layout* ini adalah memaksimalkan keuntungan luas lantai per kaki persegi. Disamping itu ada juga konsep yang masih diperdebatkan, yaitu biaya penempatan (*slotting fees*) artinya biaya yang dibayarkan produsen untuk menempatkan produk mereka di rak di rantai ritel atau supermarket. Ada beberapa pertimbangan lain yang disebut dengan *service scapes* yang terdiri dari tiga elemen yaitu :

- a. Kondisi yang berkenaan.
- b. Tata letak yang luas dan mempunyai fungsi.
- c. Tanda-tanda, simbol, dan patung.

2.4.6 *Layout Gudang*

Tujuan dari tata letak pergudangan adalah menemukan panduan yang optimal antara biaya penanganan bahan dan ruang pergudangan. Tugas

manajemen adalah memaksimalkan pemanfaatan ruang dari gudang yang ada, dalam arti memanfaatkan dengan volume penuh sementara mempertahankan.

Biaya penanganan bahan baku yang rendah. Kita definisikan biaya penanganan bahan baku sebagai semua biaya yang berhubungan dengan transportasi pengangkutan ke gudang penyimpanan dan biaya yang berhubungan dengan trasnpor keluar gudang. Biaya ini mencakup peralatan, manusia, bahan baku, pengawasan, asuransi, dan penyusutan.

Layout pergudangan yang efektif harus meminimisasi yang juga kehancuran dan kerusakan bahan baku di gudang. Manajemen bertugas meminimalisir jumlah dari sumber daya yang dihabiskan mencari dan memindahkan bahan baku itu sendiri. Kerangka jumlah produk yang disimpan serta umlah produk yang diambil mempunyai pengaruh langsung dalam *layout* yang optimal.

Desain fasilitasnya tergantung dari barang-barang muatan yang dikeluarkan dan dimana barang-barang muatan dimasukkan . Pada beberapa perusahaan fasilitas penerimaan dan pemuatan dapat berada pada satu wilyah. Kadang perusahaan meneruma muatan dipagi dan mengeluarkan muatan di sore hari. Perencanaan strategis mutakhir untuk pergudangan mencakup silang dermaga.

2.5 Pengertian Pariwisata

Pariwisata adalah keseluruhan jaringan dan gejala gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing disuatu tempat dengan syarat orang tersebut tidak

melakukan suatu pekerjaan yang penting dan memberi keuntungan bersifat permanen maupun sementara. [Hunziger,2008]

Keputusan RI. NO. 19 tahun 1969, kepariwisataan “ merupakan kegiatan jasa yang memanfaatkan kekayaan alam dan lingkungan hidup yang khas, seperti hasil budaya peninggalan sejarah, pemandangan alam yang indah atau iklim yang nyaman.”

Pariwisata disebut suatu industri karena pariwisata merupakan sektor kompleks yang terdapat industri-industri penunjang seperti kerajinan tangan, penginapan, transportasi dan lain sebagainya. Oleh karena itu pariwisata mampu menjanjikan pertumbuhan ekonomi yang cepat, kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan mengaktifkan sektor produksi lainnya. Baik ditempat asal wisatawan maupun daerah tujuan wisata [Wahab,1997].

Pada dasarnya pariwisata mempunyai motif kegiatan untuk mengisi waktu luang, bersantai, studi, kegiatan agama atau kegiatan olahraga. Selain itu semua kegiatan tersebut dapat memberi keuntungan bagi pelakunya baik secara fisik maupun psikis baik sementara atau dalam jangka lama, dan juga prospek jangka panjangnya (*sustainable tourism*).

Pembangunan pariwisata daerah secara regional akan lebih mudah dilakukan melalui pengembangan pariwisatanya, terutama dalam menghadapi terjadinya gejala urbanisasi sebagai akibat semakin padatnya penduduk pada suatu kota yang sering menimbulkan masalah sosial dan ekonomi. Pada perkembangan pariwisata diharapkan memberi kenikmatan dan kepuasan pada wisatawan dan kemakmuran sejahteraan bagi masyarakat lingkungannya.

2.6 Konsep Dasar Pengembangan Pariwisata

Pengembangan pariwisata merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Pariwisata jika dikelola dengan baik akan menambah salah satu pendapatan asli daerah (PAD) [Hurul, 2015].

Aspek aspek yang diperlukan untuk mendukung pengembangan tersebut

1. Aspek fisik

Menurut UU RI no. 23 tahun 1997, lingkungan hidup merupakan kesatuan ruang dengan semua benda, daya, dan makhluk hidup termasuk manusia dan prilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya, berikut yang termasuk dalam lingkungan fisik :

- a. Geografi : aspek ini meliputi kawasan DTW (daya tarik wisata), luas area terpakai, dan juga batas administrasi serta batas alam.
- b. Topografi: yaitu bentuk permukaan daerah khususnya konfigurasi dan kemiringan lahan seperti dataran berbukit dan area pegunungan yang menyangkut ketinggian rata-rata dari permukaan laut.
- c. Geologi: aspek karakteristik yang penting berupa jenis material tanah, kestabilan, daya serap, serta erosi dan kesuburan tanah.
- d. Klimatologi: berupa temperatur udara, kelembaban, curah hujan, kekuatan tiupan angin, penyinaran matahari rata-rata dan variasi musim.
- e. Hidrologi : karakteristik aliran sungai, pantai dan laut seperti arus sedimentasi dan abrasi.

- a. Vegetasi dan *wildlife* : perlu dipertimbangkan apabila daerah tersebut merupakan daerah habitat. Secara umum dikategorikan seperti tanama tinggi, tanaman rendah (termasuk padang rumput) beserta spesies-spesies flora dan fauna yang terdapat didalamnya baik langka, berbahaya, dominan, konservasi maupun komersial [Bayu,2015].

2. Aspek daya tarik

Pariwisata dapat berkembang apabila suatu tempat memiliki daya tarik yang mampu mendorong wisatawan untuk datang dan mengunjunginya. daya tarik dikategorikan 3 yaitu : [Inskoop,1991].

- a. *Natural attraction*: berdasarkan bentuk alaminya, iklim, pemandangan, flora dan fauna serta keunikan alam lainnya.
- b. *Cultural attraction*: berdasarkan akifitas manusia, berupa sejarah, arkeologi, religi dan kehidupan tradisional.
- c. *Special type of attraction* : berupa atraksi buatan seperti theme park, circus, shopping [Bayu, 2015]

3. Aspek aksesibilitas

Salah satu komponen infrastruktur yang penting dalam destinasi adalah aksesibilitas. Yang berfisik maupun nonfisik untuk menuju destinasi. Aspek fisik berupa jalan, kelengkapan fasilitas dalam radius tertentu, frekuensi transportasi umum dari terminal terdekat.

4. Aspek aktifitas dan fasilitas

Untuk mengembangkan sebuah objek wisata diuthkan adanya fasilitas yang berfungsi sebagai pelengkap dan untuk memnuhi berbagai kebutuhan

wisatawan yang bermacam-macam. Pada intinya fungsi fasilitas haruslah bersifat melayani dan mempermudah kegiatan atau aktifitas pengunjung/wisatawan yang dilakukan dalam rangka mendapat pengalaman rekreasi. Fasilitas juga dapat menjadi daya tarik wisata apabila penyajiannya disertai keramahtamahan yang menyenangkan wisatawan.

5. Aspek sosial ekonomi dan budaya

Hal ini dipertimbangkan karena dapat menjadi tolak ukur mengenai posisi pariwisata dan menjadi sektor unggulan dalam suatu wilayah tertentu atau suatu sektor yang menguntungkan dan kurang selaras dengan kondisi perekonomian yang ada.

2.7 Penelitian Terdahulu

Mengenai penelitian tata letak wisata, ada beberapa penelitian terdahulu yang sudah melakukan penelitian tata letak wisata. Penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Variabel	Metode penelitian	Hasil penelitian
1	Zhang dkk, 2017	Apakah tata ruang penting bagi daya dukung pariwisata taman hiburan?	China's Wuhu Fantawild Adventure themepark	metode campuran	studi ini menawarkan sejumlah rekomendasi penting bagi perancang dan pengelola taman hiburan, seperti atribut atraksi dan tata ruang mana yang harus dipertimbangkan saat merancang tata ruang taman hiburan, bagaimana atribut-atribut ini memengaruhi pergerakan pengunjung, dan bagaimana meningkatkan tata ruang
2	Saputra dkk, 2020	Tata fasilitas rekreasi tepi sungai bindu	kawasan wisata Sungai Bindu, Kesiman Denpasar		Upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas fasilitas di kawasan Sungai Bindu, Kesiman

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Variabel	Metode penelitian	Hasil penelitian
					Denpasar adalah dengan mengikuti standar pada Time-Saver seperti penyesuaian lebar jogging track dengan lebar 1.2 m yang sudah mengacu pada standar Time-Saver, penataan ulang penempatan bangku taman di luar area pedestrian yang dinaungi vegetasi, perbaikan beberapa arena bermain anak yang memiliki kondisi yang kurang baik, penataan ulang stand kuliner pada satu lokasi khusus, upaya lainnya
3	Kalangi dkk, 2016	Pengaruh <i>Layout</i> Pengelolaan Sarana Prasarana Terhadap Objek Wisata Gunung Mahawu di Kota Tomohon	Objek Wisata Gunung Mahawu di Kota Tomohon	Metode deskriptif	Pemerintah dan pihak manajemen perlu memberikan perhatian khusus dalam hal layout pengelolaan sarana prasarana sebagai skala prioritas dalam mengembangkan objek wisata gunung mahawu di Kota Tomohon (Y) dengan mengembangkan peran pimpinan dan berperan sebagai inovator dalam setiap perubahan mengarah pada penegakan tentang tata ruang atau tata letak sarana prasarana

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
4	Riza adityawati, 2018	Pengaruh Tata Letak Fasilitas Dan Pelayanan Terhadap Kenyamanan Pengunjung Di Wisata Keboen Kopi Karanganj Blitar	Wisata Keboen Kopi Karanganj Blitar	Pendekatan kuantitatif dengan survei deskriptif	hal tersebut sesuai dengan hasil data analisis yaitu sebesar 35% (35 orang) memberikan saran perbaikan terkait akses jalan menuju lokasi wisata, 29% (29 orang) memberikan saran bahwa tampilan dan penataan tata letak fasilitas pada Wisata Keboen Kopi Karanganj untuk perlu perbaikan dan pengembangan, 12% (12 orang) memberikan saran terkait ketersediaan fasilitas pendukung seperti fasilitas kamar kecil, 6% (6 orang) memberikan saran perbaikan untuk selalu memperhatikan kebersihan di lokasi wisata dengan ketersediaan tempat sampah di lokasi

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian dan landasan teori yang sudah dibahas secara teoritis maka ditetapkan hipotesis penelitian Tata letak wisata Asia Farm Pekanbaru belum efektif.

2.9 Kerangka Berfikir

Gambar 2.4 Kerangka Berfikir



BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tempat wisata Asia Farm Pekanbaru yang berada di alamat Jl. Badak Ujung, Kelurahan Sail, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru.

3.2 Oprasional Variabel

Tabel 3. 1 Oprasional variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Tata letak atau <i>layout</i> merupakan salah satu keputusan yang menentukan efisiensi oprasional perusahaan dalam jangka panjang [Heizer & Rader, 2012].	Tata Letak Fasilitas	a. Penataan Bangunan b. Kelayakan Fasilitas	Interval
	Kapasitas Dan Ruang	a. Luas Wisata b. Luas Bangunan Yang Tersedia c. Akses Dan Jarak Antar Fasilitas	Rasio
	Aliran Informasi	a. Peta wisata untuk membantu wisatawan b. Penempatan karyawan untuk memberikan informasi c. Penempatan label nama bangunan dan nama hewan	Interval
	Lingkungan	a. Lokasi Menarik b. Kebersihan dan kerapian c. Fasilitas penunjang yang tersedia	Interval

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Ada dua macam jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif yang akan dijelaskan dibawah ini, penulis lebih memfokuskan pada data kualitatif dalam melaksanakan penelitian ini.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data atau informasi yang didapatkan dalam bentuk angka. Dalam bentuk angka ini maka data kuantitatif dapat diproses menggunakan rumus matematika atau dapat juga di analisis dengan sistem statistik.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau verbal. Cara memperoleh data kualitatif dapat dilakukan melalui wawancara .

3.3.2 Sumber Data

Dalam mengumpulkan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dlam wujud data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer merupakan jenis dan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama, baik individu maupun kelompok. Data primer digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data primer dikumpulkan dengan metode survey dan juga metode observasi. Metode survey merupakan pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Melakukan wawancara kepada pemilik usaha untuk mendapatkan dataa

atau informasi yang dibutuhkan. Metode observasi adalah metode pengumpulan data primer dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu. Penulis datang ketempat usaha untuk mengamati aktivitas yang terjadi pada usaha untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan apa yang di lihat dan sesuai kenyataan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data ini merupakan bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter. Penulis mendapatkan data sekunder ini dengan cara melakukan permohonan ijin yang bertujuan untuk meminjam data data yang mengenai tata letak usaha tersebut

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan menggunakan alat bantu kuisisioner yang telah dibuat oleh peneliti untuk diajukan kepada narasumber dan mendapatkan jawaban dan informasi yang diperlukan. Wawancara yang dilakukan langsung kepada pengunjung dan manajer rekreasi Asia Farm Pekanbaru terkait strategi tata letak fasilitas Asia Farm Pekanbaru.

3.4.2 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung ke tempat penelitian ini dengan cara mendatangi langsung dengan tujuan mendapatkan informasi yang dibutuhkan, khususnya terkait tata letak fasilitas awal pada tempat penelitian tersebut. observasi ini dilakukan setiap hari dan hari libur . hal ini

dilakukan dikarenakan tempat wisata pada umumnya pengunjung paling banyak adalah hari libur.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan keterangan keterangan yang dibutuhkan sebagai data pelengkap dari hasil lapangan yang telah diperoleh.

3.4.4 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [Sugiyono, 2011].

Populasi dalam penelitian ini adalah wisatawan yang berjumlah 21.674 orang. Populasi tersebut diambil berdasarkan data pengunjung yang ada pada tahun 2021.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti dan dianggap dapat menggambarkan populasinya. Penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode non probability sampling. Peneliti memakai metode purposive sampling dimana metode ini diambil berdasar keputusan peneliti yang menurut pendapatnya dapat mewakili populasi. Karena masalah waktu dan biaya, ukuran sampel diambil sebanyak 100 orang responden yang datang ke Asia Farm Pekanbaru pada tahun 2021.

3.4.5 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, metode ini menggambarkan dan menginterpretasikan objek apa adanya. [sangadji dkk,2010]. Analisis ini juga dapat dilakukan untuk mendeskripsikan tentang penerapan tata letak fasilitas pada tempat wisata dari data yang didapat. Selain itu penelitian ini juga dibantu dengan metode *Analisis Relationship Chart* atau ARC yang diolah menggunakan aplikasi Autocad. Metode ini berfungsi untuk mendapatkan hubungan antar bangunan dan fasilitas yang tersedia.



BAB IV

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

4.1 Sejarah Perusahaan

Taman rekreasi Asia Farm merupakan salah satu usaha dagang yang bergerak dibidang taman wisata dan edukasi. Taman wisata ini memberikan konsep perpaduan dari nuansa Jepang dan Eropa. Asia Farm juga menyajikan bangunan dengan kincir angin, replika rumah hobbit, rumah jam Jerman, kampung ala Samurai, hingga *foodstreet* ala Venesia, taman ini juga menyediakan penyewaan barang barang seperti, sepeda, kimono, payung, dan lainnya.

Asia Farm, idenya diangkat Dari Hayday, Mobile Games populer dunia. Hayday didunia nyata ini, dibangun di atas area seluas 6 hektar. Merupakan yang pertama dan satu satunya didunia.

Taman ini dibuka pada tanggal 21 April 2019, yang berlokasi di jalan Hangtuah, Badak Ujung, Kecamatan Tenayan Raya, Asia Farm melayani pengunjung setiap hari dari jam 10.00 wib hingga pukul 18.00 wib. Untuk tiket masuk, setiap pengunjung dikenakan tarif mulai Rp 25.000/orangnya.

Pt Asia Wisata Mandiri berkedudukan dipekanbaru didirikan pada tanggal 27 September 2018 melalui akta notaris vektor Yonathan, Sh., M.Kn. No. 12 tahun 2018. Telah disahkan dengan keputusan manteri hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia nomor AHU-0046084.AH.01.01.tahun 2018.

Mengusung konsep perternakan seperti di mobile gamesnya, asiafarm menawarkan 100+ aktifitas edukasi untuk sikecil buah hati. Bermain dan belajar langsung di alam dari 100+ hewan ternak dari 26 spesies berbeda. Dari yang kecil imut seperti marmut, hingga kuda besar gagah sekelas kuda. Puluhan spesies flora, kebun sayur, rumah budaya, dan peraga sains.

Dilengkapi dengan berbagai fasilitas lengkap, mulai dari mushola, area parkir luas, puluhan wastafel dan toilet serta penerapan protokol kesehatan yang ketat di kala pandemi.

4.2 Visi dan Misi Asia Farm Pekanbaru

4.2.1 Visi Asia Farm Pekanbaru

Menjadi perusahaan pengembangan dan pengelola tempat wisata berbasis edukasi No.1 Indonesia pada tahun 2024.

4.2.2 Misi Asia Farm Pekanbaru

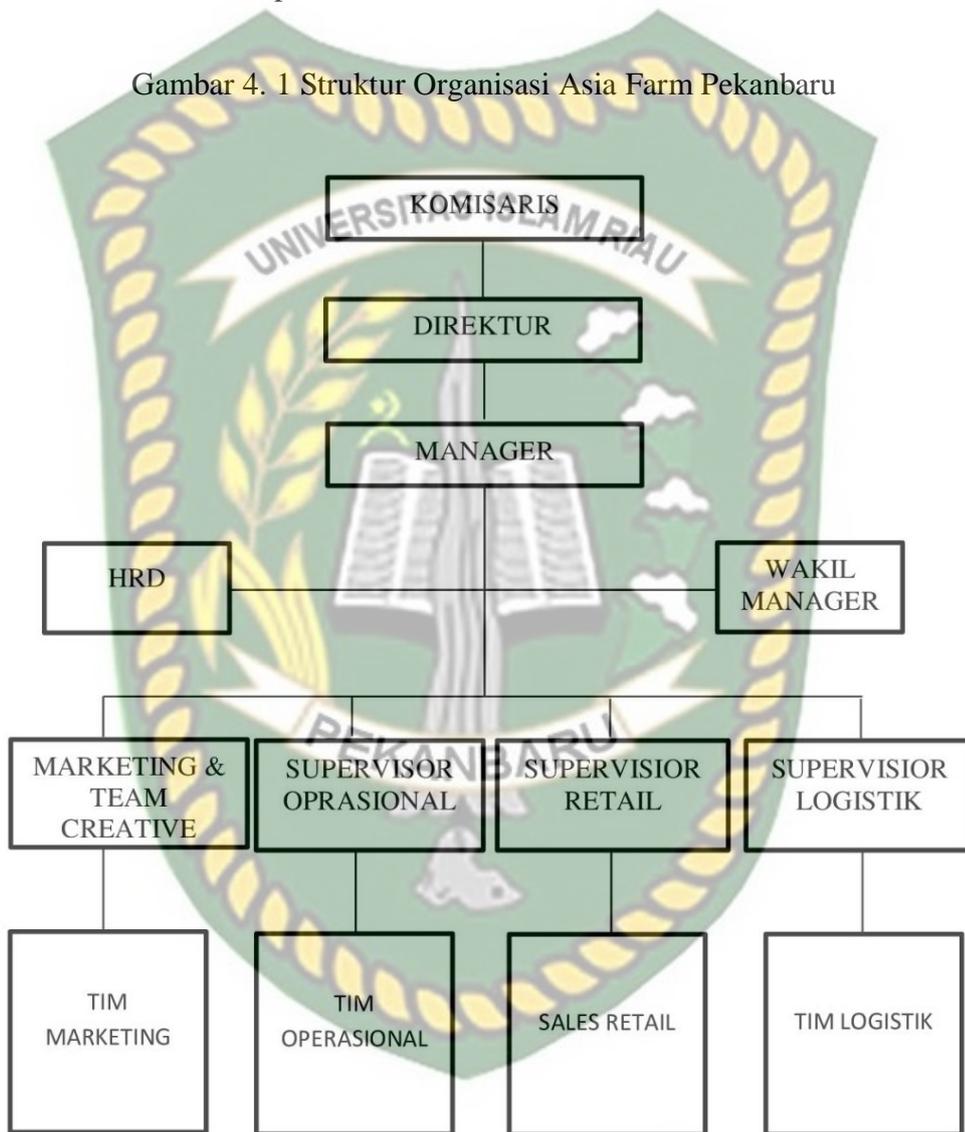
Terus menghadirkan berbagai pilhan wisata dan edukasi untuk memberikan wawasan dan pengalaman praktik langsung kepada anak indonesia agar menjadi generasi yang tumbuh cerdas dan memahami pentingnya nilai bersosialisasi dengan alam dan sekitar di era pertumbuhan teknologi saat ini.

4.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi taman rekreasi farm pekabaru terdiri dari beberapa bagian yang mengalir kebawah melalui tingktan tingkatan manajerial sehingga

setiap orang memiliki tugas dan tanggung jawab atas bagian yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pimpinan dari asia farm. Berikut skema struktur organisasi taman rekreasi asia farm pekanbaru.

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Asia Farm Pekanbaru



Sumber : Asia Farm Pekanbaru

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan operasional variabel dan analisis data yang digunakan maka hasil penelitian sebagai berikut :

5.1.1 Penataan Bangunan dan Kelayakan Fasilitas

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bisa dilihat bahwa penataan bangunan dan kelayakan fasilitas pada Asia Farm Pekanbaru sudah cukup baik. Penataan bangunan yang baik sangat menentukan tingkat estetika suatu tempat. Bangunan-bangunan yang tersedia dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Gambar 5.1 Waterpark



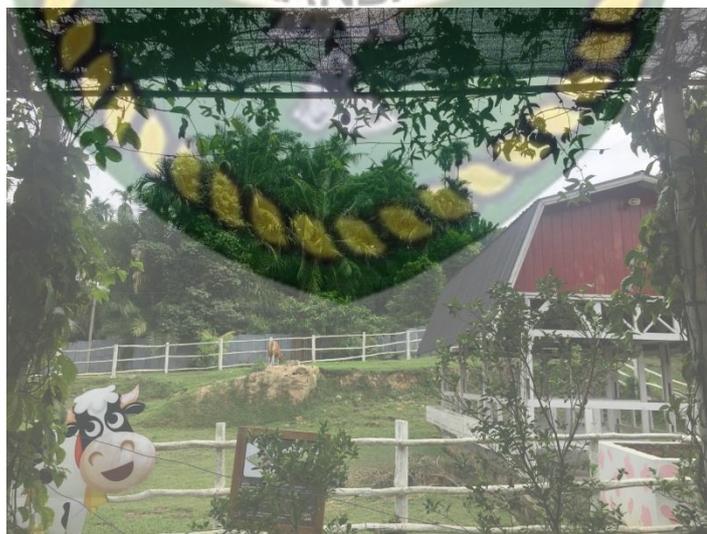
Daerah *waterpark* ini terletak di pintu awal masuk wahana bermain air untuk anak-anak ini memiliki ukuran \pm lebar 48 meter dan panjang 50 meter.

Gambar 5. 2 Bangunan *free drink* dan harta karun



Bangunan *free drink* dan harta karun merupakan fasilitas yang menjual barang aksesoris berfoto dan minuman gratis dengan menukarkan gelang yang diberikan, terletak setelah pembelian tiket. Kedua bangunan ini seluas ± 4 meter.

Gambar 5. 3 Kandang Sapi



Bangunan ini terletak bersebelahan dengan *waterpark* Asia Farm. Terdapat dua kandang yang masing-masing mempunyai ukuran \pm panjang 3,6 meter dan lebar 3,6 meter.

Gambar 5. 4 Kandang Kuda



Kandang ini terletak bersebelahan dengan kandang sapi. Kandang kuda terbagi menjadi tiga kandang, dengan ukuran masing masing kandang ± panjang 3,6 meter dan lebar 3,6 meter.

Gambar 5. 5 Rumah Burung



Bangunan ini pengunjung diperlihatkan dengan burung burung kecil dan ayam ternak dengan ukuran kandang 15,2 meter.

Gambar 5. 6 Menara Kambing



Memperlihatkan kambing gunung dengan luas kandang sekitar 64,8 meter. Dalam satu kandang terdapat lima kambing. Di asia farm terdapat dua kandang kambing gunung.

Gambar 5. 7 Rumah Domba



Rumah domba yang terletak setelah tempat pembelian tiket dengan luas \pm 648 meter.

Gambar 5. 8 Kandang Burung Unta



Kandang burung unta berisi 15 burung unta, dengan panjang kandang ± 7,2 meter dan lebar 9 meter.

Gambar 5. 9 Kandang Ayam



Bangunan ini berisikan ayam dengan Ras Kate, kandang ayam ini memiliki ukuran panjang ± 7,2 meter dan lebar 7,2 meter

Gambar 5. 10 *Farm House*



Bangunan *Farm house* didalamnya terdapat keluarga animalia, dengan ukuran bangunan \pm panjang 5,4 meter dan lebar 7,2 meter.

Gambar 5. 11 *Asia Barn*



Bangunan ini sebagai tempat nonton film untuk anak anak, dengan ukuran \pm panjang 3 meter dan lebar 4 meter.

Gambar 5. 12 Rumah Jepang.



Daerah bangunan ini memiliki dua spot, spot rumah jepang dan kolam ikan koi dengan ukuran \pm panjang 4 meter dan lebar 3 meter.

Gambar 5. 13 Rumah Hobbit



Bangunan ini memiliki ukuran panjang \pm 7,2 meter dan lebar 5,4 meter. Di bangunan ini pengunjung dapat berfoto didepannya.

Gambar 5. 14 *Food Street*



Bangunan ini menyediakan 5 stand penjual makanan yaitu, Es Krim *Hayday*, *Cfc*, *Chingu Street Food*, *Chak Tuk Chak*, *Vanhollano*. Dengan ± panjang 18 meter dan lebar 5,4 meter.

Gambar 5. 15 *Cuckoo Clock*



Bangunan *cuckoo clock* menyediakan fasilitas penyewaan kimono dan baju *holland*, dengan spot foto didepan bangunan. Ukuran bangunan ni ± panjang 5,4 meter dan lebar 3,6 meter.

Gambar 5. 16 *Kincir Angin*



Bangunan ini menyediakan fasilitas pemandangan dari atas asia farm pekanbaru dengan luas bangunan sekitar ± 12 meter.

Gambar 5. 17 *Mini Games Dan Coffe Hut*



Bangunan ini menjual aneka ragam coffe dengan ukuran bangunan + sekitar panjang 3,6 meter dan lebar 3,6 meter. Disebelah bangunan coffe hut

terdapat fasilitas mini games yang menyediakan berbagai permainan seperti, *Save The Bird, Feed The Dog, Roll The Ball, Basket Ball*. Ukuran ruangan masing masing atraksi panjang 7,2 meter dan lebar 5,4 meter.

Gambar 5. 18 Playground



Fasilitas yang diberikan oleh area ini merupakan arena bermain anak anak, dengan ukuran \pm panjang area 18 meter dan lebar 12,6 meter.

Gambar 5. 19 Cafeteria



Bangunan ini menyediakan fasilitas aneka kuliner yang bisa dibeli oleh pengunjung. dengan ukuran bangunan sekitar + panjang 23,4 meter dan lebar 12,6 meter.

Gambar 5. 20 pembelian tiket



Gambar 5. 21 Souvenir dan Jalan Keluar



Bangunan ini memiliki dua fasilitas, bagian atas bangunan sebagai pembelian tiket masuk Asia Farm Pekanbaru sekaligus jalan masuk ke lokasi

taman rekreasi. Bagian bawah bangunan menyediakan penjualan souvenir atau cendramata yang bisa di beli pengunjung sekaligus jalan keluar dari taman rekreasi Asia Farm Pekanbaru. Bangunan ini memiliki luas dengan ukuran \pm 311,04 meter.

Gambar 5. 22 Hutan Kelinci



Daerah ini memperlihatkan kelinci dengan berbagai ras. Dihutan ini berisikan 5 kandang kelinci, dengan ukuran \pm panjang kandang sekitar 120 cm dan lebar 120 cm. luas daerah hutan kelinci sekitar \pm 2.400 meter.

\Selain bangunan bangunan, terdapat beberapa fasilitas yang melengkapi taman rekreasi asia farm pekanbaru yaitu :

Gambar 5. 23 Toilet.



Fasilitas ini memiliki ukuran \pm panjang 8 meter dan lebar 4 meter. Terdapat empat disetiap sudut asia farm.dua di pintu masuk, satu didekat mushola, terakhir di area rumah jepang.

Gambar 5. 24 Mushalla



Mushalla terletak di dekat pintu masuk dengan ukuran \pm panjang 6 meter dan lebar 6 meter.

Gambar 5. 25 Tempat Cuci Tangan



Fasilitas yang disediakan taman rekreasi selanjutnya adalah Tempat cuci tangan. terdapat 24 wastafel yang terletak disetiap bangunan.

Gambar 5. 26 Bangku Taman



Asia farm menyediakan bangku- bangku untuk pengunjung dengan ukuran panjang bangku 50 m terdapat 27 bangku yang disediakan oleh asia farm, dengan jarak antar bangku sekitar 2,15 m.

Gambar 5. 27 Tempat Sampah



Penyediaan fasilitas tempat sampah merupakan fasilitas yang wajib ada di setiap lokasi. Di asia farm terdapat tempat sampah yang disediakan didepan bangunan.

5.1.2 Kapasitas dan Ruang

Kapasitas dan ruang merupakan penunjang kenyamanan dari suatu taman rekreasi. Dengan di rancanganya kapasitas ruang ini dapat menentukan fungsi dari setiap sudutnya. Luas taman rekreasi ini sebesar enam hektar , dengan lahan parkir dua hektar dan empat hektar dipenuhi oleh bangunan bangunan tempat wisata.

Bangunan bangunan yang ada di taman ini memiliki ukuran yang berbeda sebagai berikut :

Tabel 5. 1 Nama bangunan dan ukuran bangunan

No	Nama Bangunan	Ukuran Bangunan Bangunan		Luas Bangunan (M)
		Panjang (M)	Lebar (M)	
1.	<i>Waterpark</i>	48	50	2.400
2.	<i>Free Drink</i>	2	2	4
3.	Harta Karun	2	2	4
4.	Kandang Sapi	3,6	3,6	12,96
5.	Kandang Kuda	3,6	3,6	12,96
6.	Rumah Burung	15,2	15,2	231,04
7.	Kandang Kambing	7,2	9	64,8
8.	Rumah Domba	36	18	648
9.	Kandang Burung Unta	7,2	9	64,8
10.	Kandang Ayam	7,2	7,2	51,84
11.	<i>Farm House</i>	5,4	7,2	3,88
12.	<i>Asia Barn</i>	3	4	12
13.	Rumah Jepang	4	3	12
14.	Rumah Hobbit	7,2	5,4	3,88
15.	<i>Food Street</i>	18	5,4	97,2
16.	<i>Cukko Clock</i>	5,4	3,6	19,44
17.	Kincir Angin	2	6	12
18.	<i>Mini Games</i>	21,6	5,4	116,64
19.	<i>Coffe Hut</i>	3,6	3,6	12,96
20.	<i>Playground</i>	18	12,6	226,8
21.	Cafeteria	23,4	12,6	294,84
22.	Pembelian Tiket	21,6	14,4	311,04
23.	Souvenir	21,6	14,4	311,04
24.	Hutan Kelinci	60	40	2.400
25.	Toilet	8	4	32
26.	Mushalla	6	6	36

Akses menuju lokasi merupakan fasilitas terpenting dari sebuah wisata, dengan akses yang mudah membuat pengunjung nyaman dengan perjalanan

menuju tempat wisata, lebar jalan masuk menuju asia farm sebesar 3,5 M dari mulai jalan masuk ke pembelian tiket sekitar 1 KM.

Gambar 5. 28 Jalan masuk menuju gerbang asia farm tampak dari bawah



Gambar 5. 29 Jalan masuk menuju gerbang asia farm tampak dari bawah dan atas



Gambar 5. 30 Parkiran Motor



Gambar 5. 31 Parkiran Mobil



Asia farm menyediakan fasilitas parkir menjadi 3 bagian, area parkir untuk karyawan yang terletak di sebelah bangunan pembelian tiket. Area parkir motor yang terletak di sebelah kiri bangunan pembelian tiket dan area parkir mobil yang terletak di bagian depan bangunan pembelian tiket dengan ukuran luas parkir ± 2 hektar yang telah disediakan pihak taman rekreasi.

Jarak dari parkir ke lokasi wisata mencakup 120 meter jalan ini juga mempunyai tanjakan adapula jalan lain yaitu dengan menuruni anak tangga yang letaknya di sebelah jalan masuk pertama.

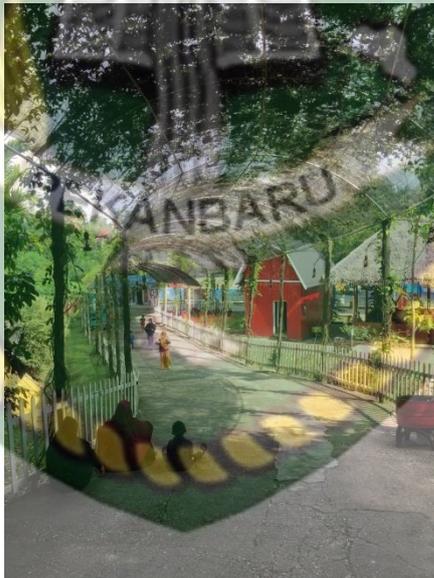


Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Gambar 5. 32 Jalan masuk utama menuju taman rekreasi tampak dari bawah



Gambar 5. 33 Jalan masuk utama menuju taman rekreasi tampak dari atas



Gambar 5. 34 Jalan masuk kedua taman rekreasi tampak dari atas



Gambar 5. 35 Jalan masuk kedua taman rekreasi tampak dari bawah

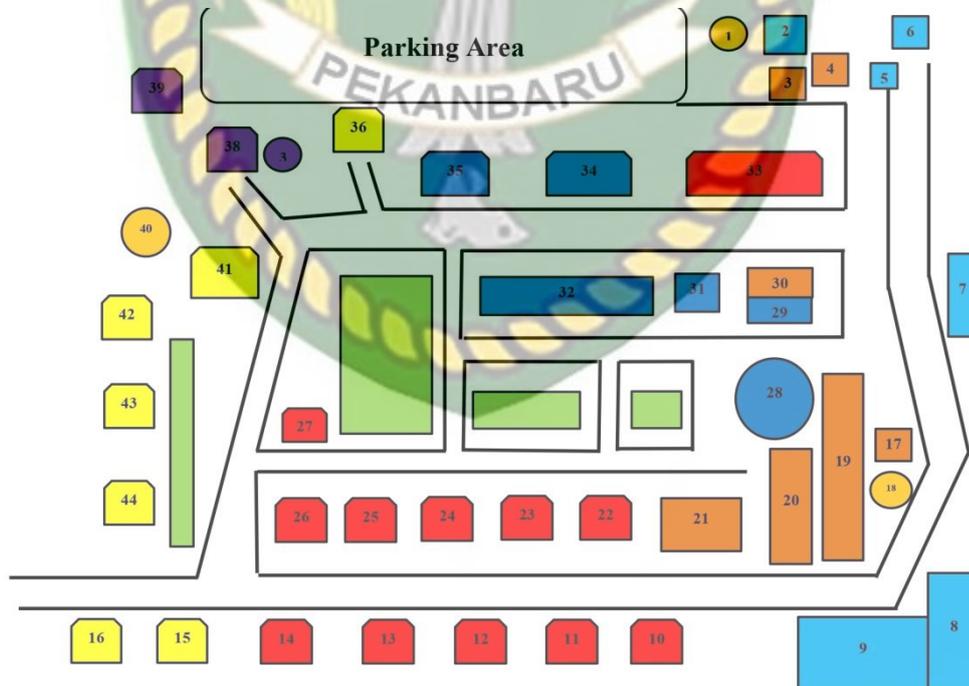


5.1.3 Aliran Informasi

Aliran informasi merupakan aliran untuk melakukan komunikasi bagi suatu organisasi. Dalam suatu taman rekreasi memerlukan aliran informasi agar bara pengunjung bisa mengetahui apa saja yang ada di lokasi rekreasi tersebut. salah satu yang penting dari sebuah taman rekreasi yaitu peta taman rekreasi . pada dasarnya sebuah peta memberitahu dimana lokasi objek dan objek apa itu.

Asia farm mengalami perubahan setiap tahunnya, dari observasi yang sudah saya lakukan, peta yang terdapat dibrosur dan bangunan yang ada sudah mengalami pertukaran nama dan beberapa ada penambahan bangunan. Berikut peta lokasi taman yang lama.

Gambar 5. 36 Peta Lokasi Lama



Sumber: Asia Farm Pekanbaru

Tabel 5. 2 Keterangan Peta Lokasi Lama

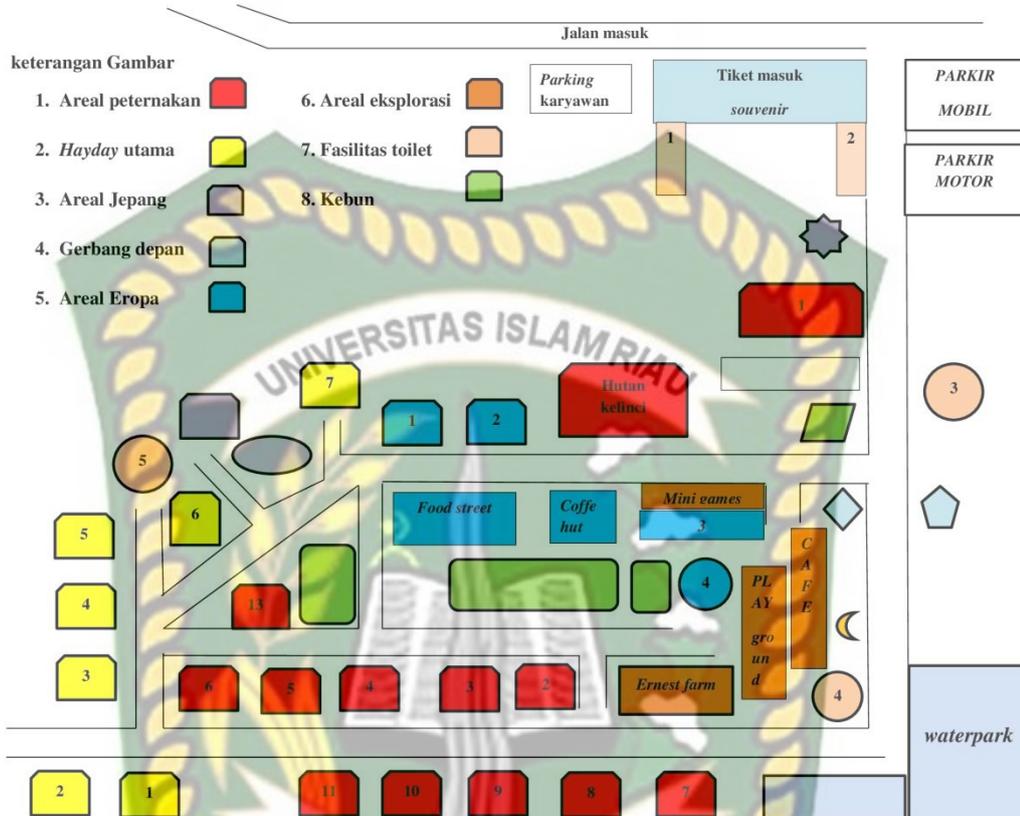
Warna Gambar	Nomor Gambar	Keterangan
	1	Toilet
	2	Pembelian tiket
	3	Souvenir
	4	<i>Green house</i>
	5	<i>Free drink</i>
	6	Harta karun
	7	<i>Wheel of fortuna</i>
	8	<i>Waterpark</i>
	9	Kolam renang pemandian alam
	10	Kandang sapi
	11	Kandang kerbau
	12	Kandang kuda
	13	Stup lebah madu
	14	Rumah <i>sun conure</i>
	15	<i>Derby house</i>
	16	<i>Mini savana</i>
	17	Mushallah
	18	Toilet
	19	Cafeteria
	20	<i>Playground</i>
	21	<i>Ernest farm</i>
	22	Menara kambing
	23	Menara kambing
	24	Bundaran rambutan
	25	Rumah burung unta
	26	Rumah burung
	27	Kandang ayam
	28	Kincir angin
	29	<i>Wall of bakiak</i>
	30	<i>Mini games</i>
	31	<i>Coffe hut</i>
	32	<i>Food street</i>
	33	Hutan kelinci
	34	<i>Cukko clock</i>
	35	Rumah hobbit
	36	<i>Helper house</i>
	37	Kolam koi

Warna gambar	Nomor gambar	keterangan
	38	Rumah jepang
	39	<i>Camping ground</i>
	40	Toilet
	41	<i>Farm house</i>
	42	<i>Silo</i>
	43	<i>Dairy</i>
	44	<i>Asia barn</i>

Sumber: Asia Farm Pekanbaru

Taman rekreasi asia farm pekanbaru memiliki layout bangunan tetap dimana bangunan yang sudah dibangun tidak dapat dipindahkan dan dirubah. Posisinya Namun taman rekreasi asia farm memiliki lahan yang masih kosong sehingga taman rekreasi ini memiliki penambahan bangunan dan perubahan nama pada kandang kandang hewan dan pada jalan masuk menuju asia farm pekanbaru. Berikut peta lokasi taman rekreasi terbaru yang sudah di observasi.

Gambar 5. 37 Peta Lokasi Terbaru



Tabel 5. 3 Keterangan Peta lokasi Terbaru

Nama areal	Nama bangunan
Areal Perternakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kandang Domba 2. Kandang Kambing 3. Kandang Kambing 4. Bundaran Rambutan 5. Rumah Marmut 6. Rumah Burung 7. Kandang Sapi 8. Kandang Kerbau 9. Kandang Kuda 10. Stup Lebah Madu 11. Rumah Sun Conure
Hayday Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjual Makanan Hewan 2. <i>Derby House</i> 3. <i>Barn</i> 4. <i>Dairy</i> 5. <i>Silo</i> 6. <i>Farm House</i> 7. <i>Helper House</i>
Fasilitas Toilet	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toilet Gerbang Utama Perempuan 2. Toilet Gerbang Utama Laki Laki 3. Toilet Laki- Laki /Perempuan 4. Toilet Mushola Laki- Laki /Perempuan 5. Toilet Sudut Taman Laki- Laki/ Perempuan
Areal Eropa	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Rumah Hobbit</i> 2. <i>Cukko Clock</i> 3. <i>Food Street</i> 4. <i>Coffe Hut</i>
Areal Jepang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rumah Jepang 2. Kolam Koi
Areal Eksplorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hutan Kelinci 2. <i>Play Ground</i> 3. <i>Cafe</i> 4. <i>Ernest Farm</i>
Gerbang Depan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Free Drink</i> 2. Pos Harta Karun 3. Mushola 4. Kebun Bunga 5. Tugu Corona

Sumber: Asia Farm Pekanbaru

Penempatan label atau nama bangunan dapat membantu para pengunjung untuk mengetahui nama dan jenis hewan atau tanaman yang ada di asia farm.. Label untuk Jenis jenis tanaman dan hewan sangat diperlukan dalam hal ini. Asia farm meletakkan label nama ilmiah, jenis, dan asal, pada hewan dan tumbuhan yang ada di asia farm pekanbaru.

Selain peta taman rekreasi yang membantu para pengunjung, penempatan karyawan berpengaruh dalam membantu para pengunjung. Penempatan ini terletak di setiap sudut taman.

5.1.4 Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud dari taman rekreasi merupakan lokasi yang menarik, yang dapat mempengaruhi keunikan dari suatu lokasi wisata. Taman wisata asia farm memanfaatkan kekurangan wisata di kota Pekanbaru, dengan membangun taman edukasi. Didaerah tenayan raya belum ada taman edukasi yang menyerupai Asia Farm pada tahun 2019. Taman Asia Farm berada di dekat kantor wali kota.

Taman rekreasi yang tidak cukup hanya dengan unik tapi kebersihan merupakan hal yang utama dalam bidang ini. Taman rekreasi Asia Farm mengangkat tema edukasi maka seperti tanaman dan hewan hewan yang ada harus di bersihkan dan dirawat agar tidak menimbulkan bau yang tidak nyaman terutama dari hewan hewan yang ada.

Aksesibilitas merupakan salah satu yang diperlukan dalam fasilitas penunjang. Aksesibilitas segala sarana prasarana dan jalan menuju tempat

wisata. Hal ini sangat penting untuk membuat suatu tempat wisata menjadi tujuan wisata karena aksesibilitas inilah yang memudahkan wisatawan untuk mendatangi tempat wisata. [Ronald P. C,dkk]

5.1.5 Karakteristik responden

Dalam penelitian ini dibutuhkan data untuk memberikan gambaran sampel pada penelitian ini. Peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 responden. Kuesioner ini diberikan kepada para pengunjung yang sudah pernah ke Asia Farm Pekanbaru. Karakteristik responden ini dikelompokkan berdasarkan, nama, pekerjaan, jenis kelamin, umur, dan jumlah kunjungan.

Setiap karakteristik akan dijumlahkan dan dipersentasekan untuk dapat diambil kesimpulan di setiap karakter. Berikut uraian karakteristik responden.

a. Jenis kelamin responden

Perbandingan jenis kelamin terhadap para responden dapat dilihat pada

Tabel 5. 4 jenis kelamin responden dan persentase

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Laki- laki	27	27%
Perempuan	73	73%
Total	100	100%

Sumber : google form

Berdasarkan tabel diatas dari 100 responden yang sudah pernah datang ke Asia Farm Pekanbaru. Yang paling banyak datang adalah perempuan yaitu 73 responden dengan persentase 73% dan 27 responden laki- laki dengan persentase 27%.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa perempuan senang datang ketempat yang unik untuk mengambil beberapa foto yang cantik. Perempuan umumnya lebih sering datang bersama teman perempuan lainnya, untuk mengabadikan moment bersama.

b. Responden berdasarkan pekerjaan

Tabel 5. 5 jenis pekerjaan responden

Jenis Pekerjaan	Jumlah Responden	Persentase
Mahasiswa	51	51%
Karyawan Swasta	23	23%
Pns	4	4%
Lain- Lain	22	22%
Total	100	100%

Sumber : google form

Selanjutnya dari tabel diatas dapat diketahui dari 100 responden mahasiswa dengan 51 responden persentase 51%, karyawan swasta 23 responden dengan persentase 23%, pns dengan 4 responden persentase 4% dan lain- lain 22 responden dengan persentase 22%.

paling banyak mengunjungi wisata taman rekreasi asia farm adalah mahasiswa yaitu 51 resonden dengan persentase 51%. Ini dikarenakan wisata dipekanbaru sangat sedikit sehingga para mahasiswa yang ingin bersantai memilih wisata yang murah, unik dan cocok di kunjungi saat hari libur.

c. Responden berdasarkan umur

Tabel 5. 6 Umur responden

Umur (tahun)	Jumlah Responden	Persentase
19	6	6%
20	8	8%
21	5	5%
22	38	38%
23	16	16%
24	4	4%
25	16	16%
26	7	7%
Total	100	100%

Sumber : google form

Dari tabel 5.5 dapat diketahui pengunjung terbanyak dari 100 responden, umur 19 tahun dengan 6 responden 6%, umur 20 tahun dengan 8 responden 8%, umur 21 tahun dengan 5 responden 5%, umur 22 tahun dengan jumlah 38 responden 38%, umur 23 tahun 16 responden 16%, 24 tahun dengan 4 responden 4%, 25 tahun 16 responden 16%, 26 tahun dengan 7 responden persentase 7%.

Dari perolehan yang didapatkan umur terbanyak yang datang adalah 22 tahun dengan responden sebanyak 38 orang, 23 tahun dan 25 tahun sebanyak 16 orang responden. Dimana di usia tersebut banyak remaja remaja yang suka pergi berlibur dan mencari tempat wisata yang unik, dan juga beberapa ibu muda yang ingin mengajak sang buah hati berekreasi ditaman edukasi Asia Farm.

5.1.6 Analisis Activity Relationship Chart (ARC)

Penelitian ini peneliti menggunakan metode *Analisis Activity Chart* (ARC) atau derajat hubungan keterkaitan yang merupakan suatu teknik untuk

merencanakan keterkaitan antara stasiun kerja bersarkan derajat hubungan kegiatan yang dinyatakan penilaian dengan menggunakan huruf dan angka yang menunjukkan alasan untuk sandi tersebut. melalui metode ARC ini, penulis membuat urutan bangunan yang ada di Asia Farm dan membeikan penilaian, sehingga bisa mendapatkan hasil hubungan keterkaitan antar bangunan dan fasilitas yang sudah ada.

Pada penggunaannya peneliti menggunakan kode huruf :

A : mutlak untuk didekatkan

E : sangat penting berdekatan

I : penting berdekatan

O : cukup atau biasa untuk didekatkan

X : tidak diinginkan untuk berdekatan

Untuk hasil observasi yang telah dilaksanakan akan dilakukan pembuatan diagram ARC. Diagram ini berguna sebagai informasi mengenai hubungan aktivitas keterkaitan bangunan yang sudah ada. Diketahui bahwa bangunan bangunan yang tersedia bersifat permanen dan tidak dapat dipindah tempatkan.

Ada juga beberapa alasan terkait dengan hubungan kedekatan antar bagian bangunan dan fasilitas yaitu :

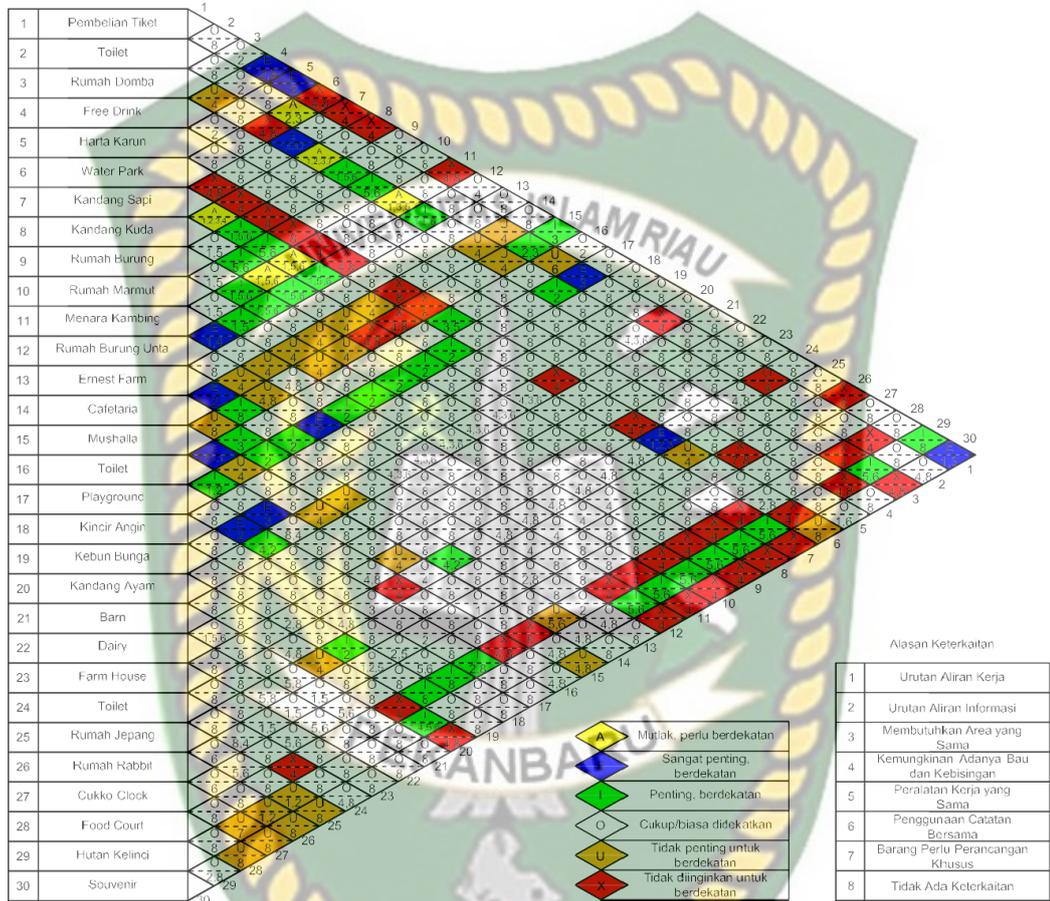
1. Urutan aliran kerja
2. Urutan aliran informasi

3. Membutuhkan aliran yang sama
4. Kemungkinan adanya bau dan kebisingan
5. Peralatan kerja yang sama
6. Penggunaan catatan bersama
7. bangunan perlu penanganan khusus
8. tidak ada keterkaitan

selanjutnya peneliti membuat diagram hubungan aktifitas dari hasil observasi yang telah dilakukan sebagai berikut.



Gambar 5. 38 Activity relationship chart (ARC)



Sumber : Data Olahan Autocad 2021

5.1.7 Tabel Worksheet Arc

Tabel 5. 7 Workshet Olahan Data Diagram ARC

N O	NAMA BANGUNAN	DERAJAT KEDEKATAN					
		A	E	I	O	U	X
1	Pembelian Tiket		4,5, 30	15, 29	2,3,9,10,12,13,14, 16,17,18,19,20,21, 22,23,24,25,27,28		6, 7, 8,11,26
2	Toilet	6	17	15	1,3,4,5,7,8,9,10,11 12,13,18,19,21,22, 23,25, 26, 27, 29, 30	14, 16	20,24,2 8
3	Rumah Domba	8, 11	7	9,10, 12,17 , 29	1,2,5,13,16,18,19, 20,21,22,23,24,25, 26,27	4, 14, 15	6,28, 30
4	Free Drink		1		2,5,6,7,8,9,10,11,1 2,13,14,15,16,17, 18,19,20,21,22,23, 24,25,26, 27,28,30	3	29
5	Harta Karun		1		2,3,4,6,7,8,9,10,11 ,12,13,14,15,16,17 ,18,19,20,21,22,23 ,24,25,27,28,29,30		26
6	Water Park	2	24	16	4,5,13,17,18,19,20 ,21,22,26,27,28	25,30	1,3,7,8, 9, 10,11,1 2,14,15 ,20 23,29
7	Kandang Sapi	8, 11	3	9,10, 1217, 29	2,4,5,13,16,18,19 20,21,22,23,24,25, 26,27	14	1,6, 15,28, 30

N O	NAMA BANGUNAN	DERAJAT KEDEKATAN					
		A	E	I	O	U	X
8	Kandang Kuda	3,7, 11		10,12 17,29	2,4,5,9,13,16,18,1 9,20,21,22,23,24 ,25,26,27,	14	1,6, 15,28, 30
9	Rumah Burung	11		3,7,11 ,12,17 , 29	1,2,4,5,8,10,13, 16,18,19,20,21,22 ,23,24,25,26,27	14,15	6,28, 30
10	Rumah Marmut			3,7,8, 12,17, 29	1,2,4,5,9,11,13, 16,18,19,20,21,22 ,23,24,25,26,27	2,14, 15	6,28, 30
11	Menara Kambing	3,7, 8,9	12	17,29	2,4,5,10,13,15,16, 18,19,20,21,22,23 ,24,25 ,26,27	14	1,6,28 30
12	Rumah Burung Unta	8,	11,7	3,7,9, 10,29	1,2,4,5,13,16, 18,19,20,21,22,23 ,24,25,26,27	14,15	6,28, 30
13	Ernest Farm		14	15,17	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,16,18,19 ,20,21,22,23,24, 25,26,27,28,29,30		
14	Cafeteria		13	16,17, 24	1,4,5,18,19,21,22, 2,23,25,26,27,28, 30	2,3,7, 8,9,10 ,11,12 ,15,20 ,28	6
15	Mushola		1,2, 13,1 6		4,5,11,14,18,19, 21,22,24,25,26,27 ,29	3,9,10 12,17, 20,23, 30	6,7,8, 28

N O	NAMA BANGUNAN	DERAJAT KEDEKATAN					
		A	E	I	O	U	X
16	Toilet		14, 15, 19	6, 17	1,3,4,5,7,8,9, 10,11,12,13,18,20 ,21,22,23,25,26 ,27,29, 30	2	24, 28
17	Playground		2,12, 19	3,13, 14,16 28	1,4,5,6,7,8,9, 10,11,18,20,21,22 ,23,24,25,26,27,2 9,30	15	
18	Kincir Angin			28	1.2,3,4,5,6,7,8,9,1 0,11,12,13,14,15, 16,17,19,20,21,22 ,23,24,25,26,27,2 9,30		
19	Kebun Bunga		16, 17	14,25, 28	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13,14,15 16,18,20,21,22,23 ,24,26,27,2330		
20	Kandang Ayam			29	1,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,16,17, 18,19,21,22,23, 24,26,27	14,15, 25	2,28, 30
21	Barn				1,2,3,4,5,6,7,8,9,1 0,11,12,13,14, 15,16,17,18,19, 20,22,23,24,25, 26,27,28,29,30		
22	Dairy				1,2,3,4,5,6,7,8,9,1 0,11,12,13,14, 15,16,17,18,19, 20,21,23,24,25, 26,27,28,29,30		

N O	NAMA BANGUNAN	DERAJAT KEDEKATAN					
		A	E	I	O	U	X
23	Farm House				1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14,16,17,18,19,20,21,22,24,25,26,27,28, 29, 30	15	6
24	Toilet		6	14	1,4,5,7,8,9,10,11,12,13,15,17,18,19,20,21,22,23,25,26,27,29,30		2,16,28
25	Rumah Jepang			19	1,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,21,22,23,24,26,27,28	6,20,29,30	
26	Rumah Hobbit				2,3,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,27,28	29,30	1,5
27	Cukko Clock				1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26, 28	29,30	
28	Food Court			17,18, 19	1,4,5,6,13,21,22,23,24,26,27,29	14,30	2,3,7,8,9,10,11,12,15,16,20,24

NO	NAMA BANGUNAN	DERAJAT KEDEKATAN					
		A	E	I	O	U	X
29	Hutan Kelinci			1,3,7, 8,9,10 11,12, 20	2,5,13,14,1 5,16,17,18, 19,21,22, 23,24,28, 30	25,26, 27	4,6
30	Souvenir		1		2,4,5,13,1 4,16,17,18, 19,21,22, 23,24, 29	6,15,25 ,26,27, 28,	3,7,8,9,10, 11,12,20

Sumber : data olahan lembar kerja (worksheet) ARC

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kaitan antar bangunan dan fasilitas memiliki hubungan yang berkaitan satu sama lain. Pada tabel diatas terdapat bangunan dan fasilitas yang multak untuk didekatkan, sangat penting untuk didekatkan, penting untuk berdekatan, cukup biasa untuk didekatkan, tidak penting untuk berdekatan, tidak diinginkan untuk berdekatan.

Berdasarkan dari tabel diatas ada beberapa bangunan yang multak untuk berdekatan, salah satunya bangunan tujuh yaitu kandang sapi dan bangunan delapan yaitu kandang kuda. Hal ini dikarenakan kedua bangunan tersebut memiliki aliran kerja yang sama, urutan aliran informasi, membutuhkan area yang sama dan memungkinkan menimbulkan bau yang tidak sedap.

Selanjutnya yang mutlak perlu didekatkan yaitu bangunan nomor enam *water park* dan fasilitas nomor dua yaitu toilet. Hal ini dikarenakan fasilitas dan bangunan membutuhkan area yang sama dan aliran kerja yang sama, dimana setiap *water park* pasti memerlukan adanya toilet didekatnya.

Bangunan dan fasilitas yang sangat penting untuk berdekatan yaitu bangunan dengan nomor empat *free drink* dan bangunan nomor lima harta karun. Kedua bangunan ini terletak didekat pembelian tiket dengan nomor bangunan satu. Begitu masuk kedua bangunan ini akan langsung terlihat. Bangunan nomor empat dan lima memiliki keterkaitan aliran informasi dan membutuhkan area yang sama.

Bangunan pembelian tiket dengan bangunan souvenir juga sangat penting untuk didekatkan hal ini dikarenakan urutan aliran kerja dan membutuhkan area yang sama. Dimana kedua bangunan ini terletak berdekatan dan alur keluar masuk dari tempat rekreasi.

Bangunan dan fasilitas yang sangat penting untuk berdekatan selanjutnya yaitu bangunan *ernest farm* dan *cafeteria*, dimana kedua bangunan ini memiliki keterkaitan urutan aliran informasi. Pengunjung bisa mendapat fasilitas pemandangan kebun bunga saat sedang beristirahat di *cafeteria*. Kedua bangunan itu terletak berdekatan sehingga tidak perlu ada perubahan untuk kedua fasilitas ini.

Kemudian ada bangunan yang penting untuk berdekatan nomor sembilan dan bangunan nomor tiga. Bangunan tersebut rumah burung dan rumah domba yang memiliki keterkaitan urutan aliran kerja, peralatan kerja yang sama, penggunaan catatan bersama.

Selain bangunan rumah burung dan rumah domba yang penting untuk berdekatan. Bangunan rumah burung juga penting berdekatan dengan rumah

burung unta dikarekanakan memiliki keterkaitan aliran kerja yang sama, menggunakan peralatan kerja yang sama dan penggunaan catatan bersama. Kedua bangunan nomor sembilan dan nomor 12 ini terletak berderet dengan menara kambing.

Beberapa bangunan bangunan yang ada di Asia Farm memiliki keterkaitan yang bisa ditelatlkan dimana saja asal memiliki estetika di tempat tersebut. bangunan bangunan tersebut salah satunya bangunan nomor 21 dan nomor 22 yaitu bangunan *barn* dan *dairy*, yang memiliki keterkaitan cukup atau biasa didekatkan. Dengan alasan kedekatan urutan aliran kerja yang sama, menggunakan peralatan kerja yang sama dan penggunaan catatam bersama.

Bangunan nomor 20 kandang ayam dan bangunan nomor 21 *barn* memiliki alasan keterkaitan cukup biasa didekatkan dengan alasan keterkaitan tidak ada keterkaitan. Kedua bangunan ini tidak memiliki keterkaitan namun jika teletak berdekatan juga tidak menimbulkan masalah.

Selanjutnya ada bangunan yang tidak penting untuk berdekatan yaitu bangunan nomor tujuh dan 14 bangunan kandang kuda dan fasilitas cafeteria. Kedua bangunan ini memiliki keterkaitan kemungkinan adanya bau dan menimbulkan kebisingan. Bau yang disebabkan dari kandang kuda dan kebisingan dan cafeteria. Sehingga kedua bangunan ini ada baiknya tidak berdekatan.

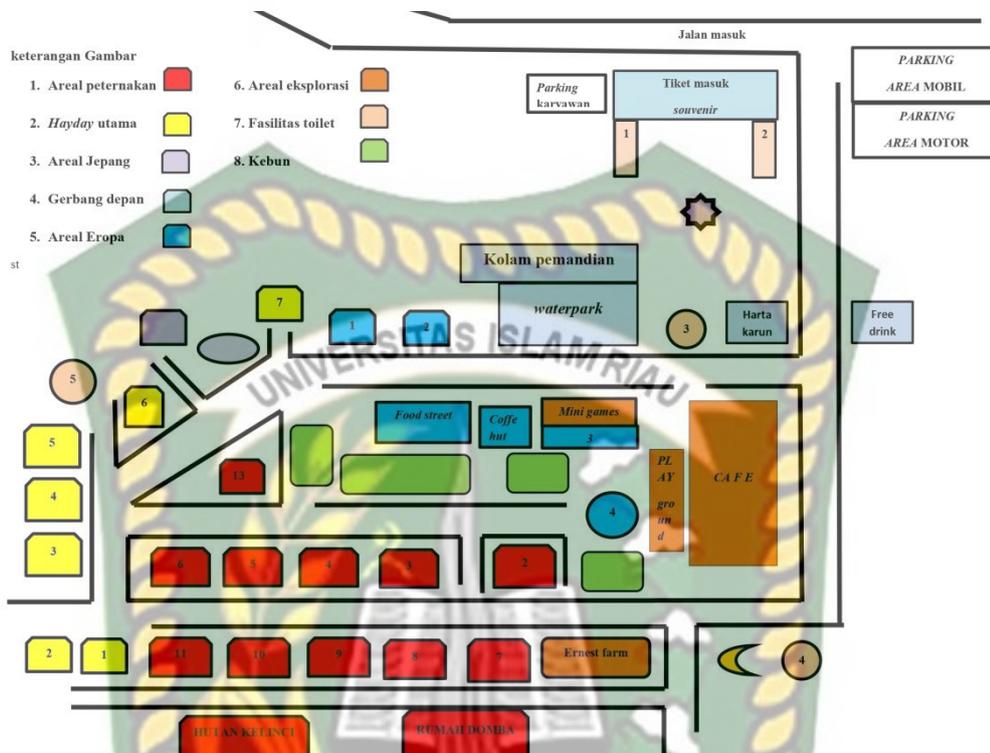
Bangunan kandang ayam dan faslitas mushallah juga tidak penting untuk berdekatan dengan alasan keterkaitan kemungkinan menimbulkan bau tidak sedap dan adanya kebisingan yang disebabkan oleh ayam tersebut.

Berikut bangunan yang tidak diinginkan untuk berdekatan adalah bangunan nomor satu pembelian tiket dan bangunan *waterpark* nomor enam. Hal ini memiliki alasan keterkaitan kemungkinan adanya bau dan kebisingan selain itu kedua bangunan tersebut tidak memiliki keterkaitan sama sekali, sehingga sangat tidak diinginkan untuk berdekatan.

Bangunan *waterpark* yang bernomor enam tidak diinginkan untuk berdekatan dengan bangunan kandang sapi dan kandang kuda yang bernomor tujuh dan delapan hal ini memiliki alasan keterkaitan yaitu kemungkinan menimbulkan bau dan kebisingan yang dihasilkan oleh kuda dan pengunjung yang ada. Sehingga kedua bangunan ini ada baiknya tidak terlalu berdekatan.

Tata letak usulan berikut merupakan representasi dari tahapan *Activity Relationship Chart* sehingga didapatkan hasil tata letak usulan yang bisa digunakan. Tata letak ini terbentuk dari hasil penelitian yang telah digunakan dengan menganalisis hubungan keterdekatan antar fasilitas dan bangunan yang ada di taman rekreasi, dan berdasarkan aktivitas kerja serta keterkaitan antar bangunan. Usulan tata letak ini dibuat agar karyawan bekerja secara efektif dan pengunjung dapat berwisata secara nyaman.

Gambar 5. 39 Tata Letak Usulan



Sumber : Data Olahan 2022

Tata letak yang diterapkan asia farm saat ini masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti dari 100 responden, yang merupakan pengunjung asia farm. Berikut tabel kesimpulan yang dikelompokkan.

Tabel 5. 8 Tabel Pertanyaan Kuesioner

NO	PERTANYAAN	ST	S	STS	TS	N	TOTAL
1	Lokasi asia farm pekanbaru mudah dijangkau	25	49	0	16	10	100
2	Akses Jalan masuk menuju lokasi mudah dilewati	10	63	0	10	17	100
3	Lahan parkir memadai dan tidak berantakan	33	40	0	3	23	100
4	Akses antar bangunan mudah di jangkau	23	68	0	0	10	100
5	Menara kambing terletak di tempat yang tepat	7	53	13	3	23	100
6	Kandang kandang hewan tidak mengganggu sama sekali	13	70	3	3	10	100
7	Cafeteria yang memadai dan bersih	17	67	0	0	17	100
8	Waterpark yang terletak di awal jalan masuk tidak mengganggu sama sekali	10	43	17	10	20	100
9	Peta yang disediakan oleh asia farm sangat membantu	13	70	3	0	13	100
10	Karyawan yang ada di asia farm membantu pengunjung untuk memberikan informasi	10	53	10	0	26	100
11	Tersedianya penjelasan nama hewan,bangunan dan pohon	30	63	0	0	7	100
12	Ketersedian bangku yang memadai	27	57	0	3	13	100
13	Ketersediaan tempat sampah yang cukup	27	67	0	0	7	100
14	Ketersediaan tempat pencucian tangan	23	60	0	7	10	100
15	Ketersediaan toilet yang bersih memadai	27	47	0	3	23	100
16	Ketersediaan mushola yang bersih	23	53	0	3	20	100
17	Kebersihan asia farm memadai	27	60	0	3	10	100
18	Bangunan bangunan yang ada di asia farm mempunyai estetika	33	53	0	0	13	100

Sumber : olahan data 2021

Berdasarkan hasil tabel lembar observasi diatas yang telah disatukan dalam tabel. Dapat dilihat ada beberapa pertanyaan yang mendapatkan penilaian yang tidak setuju. Dimulai dengan pertanyaan pertama, dengan mayoritas 49 pengunjung menjawab setuju bahwa lokasi asia farm pekanbaru mudah dijangkau. Pertanyaan kedua, dengan pertanyaan akses jalan masuk menuju lokasi mudah dilewati 63 responden menjawab setuju.

Pertanyaan ketiga ,lahan parkir memadai dan tidak berantakan 40 responden menyatakan setuju dengan pertanyaan tersebut. Pertanyaan keempat, Akses antar bangunan mudah dijangkau 68 responden menjawab setuju. Pertanyaan kelima, menara kambing diletakkan ditempat yang tepat 53 responden menjawab setuju. Pertanyaan keenam, kandang kandang hewan tidak mengganggu sama sekali 70 responden menyatakan setuju.

Pertanyaan ketujuh, cafeteria yang memadai dan bersih 67 responden setuju. Pertanyaan kedelapan, Waterpark yang terletak di awal jalan masuk tidak mengganggu sama sekali 43 responden menjawab setuju. Pertanyaan kesembilan, peta yang sudah disediakan oleh asia farm sangat membantu 70 responden menjawab setuju. Pertanyaan kesepuluh karyawan yang ada di asia farm membantu pengunjung untuk memberikan informasi 53 responden menjawab setuju.

Pertanyaan kesebelas, tersedianya penjelasan nama hewan, bangunan, dan pohon 63 responden menyatakan setuju. Pertanyaan keduabelas, 57 responden menjawab setuju dengan pertanyaan ketersediaan bangku yang memadai.

Pertanyaan ketigabelas, 67 responden menjawab setuju dengan pertanyaan ketersediaan tempat sampah yang cukup. Pertanyaan keempat belas, 60 responden menjawab setuju dengan pertanyaan ketersediaan tempat cuci tangan.

Pertanyaan kelimabelas, ketersediaan toilet yang memadai dan bersih 47 responden menyatakan setuju, pertanyaan keenambelas 53 responden menyatakan setuju dengan ketersediaan mushallah yang bersih. Pertanyaan ketujuhbelas, kebersihan asia far memadai 60 responden menyatakan setuju. Pertanyaan kedelapanbelas, bangunan yang ada di asia farm mempunyai estetika 53 responden menyatakan setuju.

5.2 Pembahasan

Setelah mengisi worksheet ARC melalui pengamatan dan analisa, hasil yang diperoleh memerlukan ada beberapa perbaikan penempatan bangunan dan faslitas di taman rekreasi Asia Farm demi kelancaran dan kenyamanan pengunjung. Dengan memperhatikan aktivitas hubungan kerja dan kaitan antar bangunan atau fasilitas.

Wahana waterpark dan kolam pemandian yang ada di taman rekreasi asia farm penting untuk dijauhkan dari bangunan bangunan yang berpotensi menimbulkan bau, memberikan pengaruh tidak baik terhadap pengunjung yang datang.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bangunan yang menimbulkan bau seperti kandang kuda, kandang sapi, kandang ayam, hutan kelinci, dan rumah domba penting di letakkan berdekatan karena memiliki

hubungan yang sama yaitu, aliran kerja yang sama, urutan aliran informasi dan memungkinkan menimbulkan bau yang tidak sedap.

Penempatan fasilitas yang harus dipindahkan yaitu penempatan toilet yang awalnya berada di tengah jalan masuk dipindahkan ke sebelah bangunan harta karun hal ini dikarenakan toilet tersebut dapat menimbulkan bau sehingga pejalan kaki yang baru memasuki taman merasa tidak nyaman.

Kemudian fasilitas mushola dan toilet harus dipindahkan yang sedikit berjauhan dari fasilitas cafeteria. hal ini dikarenakan keda fasilitas memiliki hubungan keterkaitan tidak penting untuk berdekatan, hal ini dikarenakan fasilitas cafeteria dapat menimbulkan kebisingan, dimana fasilitas mushalla merupakan tempat ibadah.

Asia Farm sudah memiliki fasilitas yang sangat lengkap, dimulai dari bangku tempat beristirahat, toilet yang memadai, sumber air, drainase, kemudahan akses ke objek wisata dan potensi objek wisata yang dimiliki.

Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Riza adityawati yang berjudul Pengaruh Tata Letak Fasilitas Dan Pelayanan Terhadap Kenyamanan Pengunjung Di Wisata Keboen Kopi Karanganyar Blitar.

BAB 6

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Hasil analisis dari hasil penelitian dan observasi dengan judul “strategi tata letak asia farm pekanbaru” peneliti menggunakan metode *Activity Relathionship Chart* maka peneliti dapat memberikan kesimpulan berdasarkan fokus penelitian yaitu :

- a. Fokus utama dimensi pada penelitian ini tata letak fasilitas, kapasitas dan ruang, aliran informasi dan lingkungan. Tiga dimensi diantaranya sudah efektif. Namun dimensi yang masih kurang efektif berdasarkan hasil observasi peneliti ke asia farm yaitu dimensi tata letak fasilitas. Pada wahana waterpark yang berdekatan dengan kandang sapi yang menimbulkan kurang nyaman saat berada di wahana waterpark.
- b. Hasil dari olahan data *Activity Relathionship Chart* terdapat bangunan yang masih belum tepat penempatannya. Beberapa bangunan dan fasilitas ada yang penting untuk berdekatan dikarenakan memiliki aliran kerja yang sama. Beberapa bangunan dan fasilitas yang tidak penting untuk berdekatan atau harus dijauhkan memiliki keterkaitan dapat menimbulkan bau dan menimbulkan kebisingan.
- c. Berdasarkan tanggapan responden dari kuesioner yang disebar oleh peneliti. Respon yang terendah diantaranya *waterpark* yang terletak di awal jalan masuk tidak mengganggu sama sekali. Hal ini dikarenakan

kurang adanya pembatas yang membatasi antara waterpark dan jalan menuju lokasi wisata.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab V, peneliti dapat memberikan saran dengan harapan dapat berguna dan dimanfaatkan oleh pihak Asia Farm Pekanbaru dan pihak lainnya. Diantaranya

- a. Dari dimensi yang sudah dibahas terdapat dimensi yang masih kurang efektif. Dimensi tersebut tata letak fasilitas. Pihak pengelola hendaknya lebih memperhatikan tata letak bangunan dengan memberikan penambahan pembatas terhadap jalan dan *waterpark*.
- b. Berdasarkan olahan *activity relationship chart*, pihak pengelola hendaknya lebih memperhatikan penempatan bangunan dan fasilitas yang saling berkaitan dan ada kaitan aliran kerja. Selain itu fasilitas dan bangunan yang tidak berkaitan karena tidak memiliki kaitan kerja dan menimbulkan bau.
- c. Berdasarkan tanggapan responden terdapat satu wahana yang membuat pengunjung kurang nyaman, hendaknya diproses pihak pengelola untuk meningkatkan kepuasan konsumen. Karena tujuan utama berdirinya taman rekreasi ini untuk memberikan rasa puas dan nyaman. Oleh sebab itu pihak pengelola memaksimalkan pelayanan yang ada agar perusahaan berjalan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Adityawati, R. (2018). Pengaruh Tata Letak Fasilitas Dan Pelayanan Terhadap Kenyamanan Pengunjung Di Wisata Keboen Kopi Karanganyar Blitar (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).

Akhmad. 2018. Manajemen operasi teori dan aplikasi dalam dunia bisnis. Bogor: Azkiya Publishing.

Antara. 2020. Pengembangan pariwisata pekanbaru perlu diprioritaskan. [diunduh 2021 feb 09]. Pekanbaru. Tersedia pada

Ariani, D. W. (2009). Manajemen Operasi Jasa. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Bagus, Dwi Ayu & Laksono. (2019). Analisis Faktor Fasilitas, Pelayanan, Kenyamanan Dan Kemudahan Terhadap Minat Pengendara Di Jalan Tol Semarang–Bawen Provinsi Jawa Tengah. Transportasi. Sekolah Tinggi Maritim dan Transpor. Semarang.

FANGGIDAE,dkk. Pengukuran tingkat kepuasan wisatawan terhadap fasilitas wisata di Pantai Lasiana. Jurnal Manajemen Aset Infrastruktur & Fasilitas, 2020, 4.1.

Herjanto, eddy. 2008 . Manajemen Operasi (Edisi 3).jakarta: grasindo

Hidayah, Z. R. (2019). Pengaruh Persepsi Tata Letak Fasilitas Dan Pelayanan Terhadap Kenyamanan Pengunjung Wisata Kampung Coklat Kademangan Blitar (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).

<https://sumatra.bisnis.com/read/20201031/534/1311951/pengembangan-pariwisata-pekanbaru-perlu-diprioritaskan>)

Isdarmanto. 2016. Dasar Dasar Kepariwisataaan Dan Pengelolaan Destinasi Pariwisata. Yogyakarta: Gerbang Media Aksara Dan Stiparm.

James M. Apple (1990), Tata Letak Pabrik dan Pemindahan Bahan. Edisi Ketiga. Penerbit ITB : Bandung.

Kalangi, Lopian & Rotinsulu. 2016. Pengaruh Layout Pengelolaan Sarana Prasarana Terhadap Objek Wisata Gunung Mahawu Di Kota Tomohon. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi.

Krajewski, Ritzman & Malhotra. 2007. Operations Management: Process and Value Chains, 8th edition. Singapore: Pearson Prentice Hall.

Ma'arif, M. S., & Tanjung, H. (2003). *Manajemen Operasi*. Jakarta: Grasindo. Retrieve from

Matondang, Rahim, dkk. 2018. Analisis Pengaruh Tata Letak Fasilitas Produksi dan Pengawasan Kerja terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Produksi Mawar Bakery dengan Motivasi sebagai Variabel Moderating.

Pradana & Nurcahyo. 2014. Analisis Tata Letak Fasilitas Proyek Menggunakan Activity Relationship Chart dan Multi-Objectives Function pada Proyek Pembangunan Apartemen De Papilio Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 3(2), D131-D136.

Purnomo, H. 2004. *Perencanaan dan Perancangan Fasilitas*. Cetakan Pertama. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Render dan Heizer, 2012. *Manajemen Operasional*. Jakarta: SalembaEmpat

Rusdiana. 2014. *Manajemen operasi*. Bandung : Cv Pustaka Ceria.

Saputra, Mayadewi, & Semarajaya. 2020 . Tata fasilitas rekreasi tepi sungai: studi kasus kawasan wisata Sungai Bindu, Kesiman, Denpasar. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 61-70.

Sumayang, Lalu. 2011. *Manajemen Operasional Suatu Pendekatan Kuantitatif Untuk Pengambilan*. Jakarta: Salemba Empat.

Winarno, Heru. 2015. Analisis Tata Letak Fasilitas Ruang Fakultas Teknik Universitas Serang Raya dengan Menggunakan Metode Activity Relationshipchart (Arc). *Prosiding Semnastek*.

Zhang, Y., Li, X. R., & Su, Q. 2017 . Does spatial layout matter to theme park tourism carrying capacity?. *Tourism Management*, 61, 82-95.