



**SURVEI MANAJEMEN WAHANA *FAMILY FUN PARK*
ATLANTIC DREAMLAND KOTA SALATIGA
TAHUN 2014**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar sarjana pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

AGUS SUPRIYADI
6101410112

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Supriyadi, Agus. 2015. Survei Manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga Tahun 2014. Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Agus Widodo S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : Manajemen, Wahana *Family Fun Park, Atlantic Dreamland*

Latar belakang masalah penelitian adalah pentingnya manajemen pengelolaan wahana rekreasi dengan kinerja yang solid sebagai penentu keberhasilan suatu wahana rekreasi untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga merupakan salah satu wahana rekreasi kebanggaan kota Salatiga yang menawarkan berbagai wahana dengan fasilitas pendukung lengkap, menarik dan kondisinya terawat. Hal tersebut berdampak pada tingginya minat pengunjung untuk menikmati berbagai wahana yang ditawarkan. Mekanisme manajerial terorganisir dengan baik yang mengedepankan kepuasan pengunjung. Manajer senantiasa menciptakan lingkungan kerja yang kondusif bersama staf bawahannya untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Berdasarkan latar belakang di atas maka fokus masalah dalam penelitian adalah bagaimana manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014?. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengkaji manajemen pengelolaan wahana rekreasi, mekanisme manajerial, fasilitas yang ditawarkan serta kepuasan pengunjung di wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014.

Pendekatan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif. Sasaran penelitian adalah manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, penelusuran dokumen, dokumentasi dan angket.

Hasil penelitian : 1) Manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga terorganisir dengan baik dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan. 2) Mekanisme manajerial berjalan efektif di bawah komando *general manager* untuk mengarahkan manajemen pengelolaan wahana rekreasi mencapai tujuan yang telah ditetapkan. 3) Keseluruhan fasilitas yang ditawarkan dalam kondisi baik dan terawat. 4) Kepuasan pengunjung tinggi terhadap pelayanan yang diberikan oleh manajemen pengelola wahana rekreasi.

Simpulan penelitian adalah 1) Manajemen pengelolaan wahana rekreasi berjalan secara efektif dan efisien dengan menerapkan empat pilar manajemen yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan. 2) Mekanisme manajerial berjalan efektif dan efisien di bawah komando *general manager* yang mampu mengarahkan manajemen mencapai tujuan yang ditetapkan. 3) Fasilitas yang ditawarkan dalam kondisi baik, terawat dan aman sesuai standar operasional sehingga nyaman digunakan pengunjung. 4) Kepuasan pengunjung tinggi terhadap pelayanan yang diberikan pihak manajemen pengelolaan *Atlantic Dreamland* kota Salatiga. Saran yang diajukan peneliti adalah 1) Manajemen pengelola hendaknya diinovasi demi perkembangan wahana rekreasi, meningkatkan standarisasi operasional dan mengedepankan pelayanan prima terhadap pengunjung. 2) *General manager* hendaknya lebih meningkatkan koordinasi, kerjasama, motivasi dan pengarahan langsung kepada divisi dan staff bawahannya dalam menjalankan kebijakan-kebijakan demi tercapainya tujuan manajemen pengelolaan wahana rekreasi.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agus Supriyadi

NIM : 6101410112

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Survei Manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga Tahun 2014

Menyatakan dengan sebernarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Desember 2014



Agus Supriyadi.
NIM. 6101410112

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Survei Manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga Tahun 2014" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :

Dosen Pembimbing



Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800907 200812 1 002

Mahasiswa



Agus Supriyadi.
NIM. 6101410112

Mengetahui
Ketua Jurusan



Drs. Mujiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

3/ 2015

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Nama : Agus Supriyadi
NIM : 6101410112
Judul : Survei Manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga Tahun 2014
Hari / tanggal : Kamis, 29 Januari 2015
Pukul : 09.30 WIB – Selesai
Tempat : Ruang Ujian Jurusan PJKR



Dr. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 19591019 198503 1 001

Panitia Ujian



Sekretaris
PANITIA UJIAN SKRIPSI
JURUSAN PJKR FK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Agus Pujiyanto, S.Pd. M.Pd
NIP. 19730202 200604 1 001

Dewan Penguji

1. Dra. Endang Sri Hanani, M.Kes (Ketua)
NIP. 19590603 198403 2 001
2. Supriyono, S.Pd., M.Or. (Anggota I)
NIP. 19720127 199802 1 001
3. Agus Widodo, S.Pd., M.Pd. (Anggota II)
NIP. 19800907 200812 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Jika seseorang bepergian dengan tujuan mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanannya seperti perjalanan menuju surga (Nabi Muhammad SAW)

- ❖ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah (Thomas Alva Edison)

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Kedua orangtuaku tercinta Ibu Kasmi dan Bapak Mohadi yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan semangat.
- ❖ Adikku terkasih Irma Pangestika yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.
- ❖ Dosen PJKR yang telah memberikan bimbingan berupa ilmu yang bermanfaat.
- ❖ Sahabat dan teman-teman PJKR angkatan 2010.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan berkah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Survei Manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga Tahun 2014”, sebagai syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Di dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, yang telah memberikan kesempatan belajar dan fasilitas yang memadai selama menempuh studi di jurusan PJKR Universitas Negeri Semarang.
4. Agus Widodo, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, tanggungjawab, dan kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Dosen-dosen PJKR Universitas Negeri Semarang yang telah mendidik, membimbing, dan melatih peneliti selama di bangku perkuliahan
6. Hanik Sulistiyani, SE selaku *General Manager Atlantic Dreeamland* kota Salatiga atas ijin dan dukungannya sehingga terlaksananya penelitian.

7. Gading Simbara, S.H dan Yohanes selaku pihak manajemen *Atlantic Dreeamland* kota Salatiga atas ijin dan dukungannya sehingga terlaksananya penelitian .
8. Bapak dan Ibu tercinta, serta seluruh keluarga besarku atas kasih sayang, doa dan motivasinnya sehingga terselesainya penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman Jurusan PJKR FIK Universitas Negeri Semarang angkatan 2010 yang telah memberikan do'a, motivasi dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat berkah dari Allah SWT. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, Desember 2014

Penulis



Agus Supriyadi.
NIM. 6101410112

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus masalah	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.5 Penegasan Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Manajemen	10
2.1.1 Pengertian Manajemen	10
2.1.2 Fungsi Manajemen	11
2.1.3 Hakikat Manajer	15
2.1.4 Manajemen Organisasi	19
2.2 Manajemen Olahraga	22
2.2.1 Sejarah Manajemen Olahraga	22
2.2.2 Pengertian Manajemen Olahraga	23

2.2.3 Manajemen Kelembagaan Olahraga	24
2.3 Manajemen Fasilitas Olahraga	24
2.3.1 Pengertian Manajemen Fasilitas Olahraga	24
2.3.2 Macam-macam Fasilitas Olahraga	25
2.3.3 Indikasi Adanya Perencanaan dan Pemeliharaan Fasilitas yang Baik	25
2.3.4 Ciri-ciri Fasilitas Dikelola dengan Baik	26
2.4 Olahraga Rekreasi	26
2.4.1 Pengertian Olahraga Rekreasi	26
2.4.2 Peranan Olahraga Rekreasi	27
2.4.3 Fungsi Olahraga Rekreasi	28
2.4.4 Ruang Lingkup Rekreasi	39
2.5 Wahana <i>Family Fun Park</i>	33
2.5.1 Pengertian Wahana <i>Family Fun Park</i>	33
2.5.2 Macam Wahana <i>Family Fun Park</i>	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	33
3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	34
3.2.1 Lokasi Penelitian	34
3.2.2 Sasaran Penelitian	35
3.3 Instrumen penelitian	35
3.4. Metode Pengumpulan data	36
3.4.1 Observasi	37
3.4.2 Wawancara	37
3.4.3 Penelusuran Dokumen.....	38
3.4.4 Dokumentasi	39
3.4.5 Kuesioner	39
3.5 Pemeriksaan Keabsahan Data	40
3.5.1 Derajat kepercayaan	40
3.5.2 Keteralihan.....	42
3.5.3 Kebergantungan.....	42
3.5.4 Kepastian	43
3.6 Metode Analisis Data	43

3.6.1 Teknik Analisis Kualitatif	44
3.6.2 Teknik Analisis Kuantitatif Angket dan Observasi	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Deskripsi Gambaran Umum Obyek Penelitian	50
4.1.2 Deskripsi dan Kajian Manajemen Pengelolaan Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland Kota Salatiga</i>	65
4.1.3 Deskripsi dan Kajian Mekanisme Manajerial Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland Kota Salatiga</i>	77
4.1.4 Deskripsi dan Kajian Fasilitas Pengunjung Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland Kota Salatiga</i>	81
4.1.5 Deskripsi dan Kajian Kepuasan pengunjung <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland Kota Salatiga</i>	83
4.2 Pembahasan	84
4.2.1 Latar Penelitian	85
4.2.2 Manajemen Pengelolaan <i>Wahana</i> <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland kota Salatiga</i>	87
4.2.3 Mekanisme Manajerial <i>Wahana</i> <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland kota Salatiga</i>	99
4.2.4 Fasilitas Pendukung di <i>Wahana</i> <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland kota Salatiga</i>	102
4.2.5 Kepuasan Pengunjung Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland kota Salatiga</i>	103
4.3 Keterbatasan Penelitian	103

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	105
5.2 Saran	106

DAFTAR PUSTAKA.....	107
---------------------	-----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	109
-------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase	48
4.1 Rekapitulasi Jumlah Pengunjung <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga Bulan Juni hingga Desember 2014	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Peta Wisata Kota Salatiga.....	34
3.2 Lokasi Wahana Rekreasi <i>Atlantic Dreamland</i>	35
4.1 Logo <i>Atlantic Dreamland</i>	53
4.2 Wahana Kolam Renang <i>Atlantic Dreamland</i>	55
4.3 Wahana <i>Water Toys</i>	56
4.4 Wahana <i>Water Boom</i>	57
4.5 Wahana Becak Air	58
4.6 Wahana <i>Flying Fox</i>	58
4.7 Wahana <i>ATV</i>	59
4.8 Wahana <i>Battery Car</i>	60
4.9 Wahana <i>SoftPlay</i>	60
4.10 Wahana <i>Circular Track</i>	61
4.11 Wahana Berkuda Poni	62
4.12 Wahana <i>Otoped</i>	62
4.13 Wahana Becak Mini	63
4.14 <i>Counter</i> penjualan Tiket	63
4.15 Kamar Bilas	63
4.16 Toilet Bersih dan Nyaman	64
4.17 Ruang Tunggu	64
4.18 Mushola	64
4.19 P3K	64
4.20 Kantin dan Pusat Jajanan	64
4.21 Area Parkir	64
4.22 <i>Play Ground</i>	64
4.23 <i>Smoking Area</i>	64
4.24 Struktur Organisasi <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	110
2. Surat Izin Observasi	111
3. Surat Izin Penelitian	112
4. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	113
5. Struktur Organisasi Wahana <i>Family Fun Park Atlantic4</i> <i>Dreamland</i> Kota Salatiga 2014	114
6. Kisi-kisi Pedoman Wawancara	115
7. Lembar Wawancara	117
8. Hasil Wawancara <i>General Manager</i>	119
9. Hasil Wawancara <i>Supervisor Marketing</i>	123
10. Kisi-kisi Pedoman Kuesioner	124
11. Lembar Kuesioner (Angket)	125
12. Hasil Kuesioner	127
13. Panduan Observasi	130
14. Hasil Observasi	132
15. Panduan Penelusuran Dokumen	134
16. <i>Checklist</i> Hasil Penelusuran Dokumen	135
17. Informasi Harga Tiket Wahana <i>Family Fun Park Atlantic</i> <i>Dreamland</i> Kota Salatiga 2014	136
18. Rekapitulasi Jumlah Pengunjung <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga Bulan Juni sampai Desember 2014	138
19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	139
20. Dokumentasi Wahana Air <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	140
21. Dokumentasi Wahana <i>Outbound Atlantic Dreamland</i> Salatiga	141
22. Dokumentasi Fasilitas Pendukung <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wahana rekreasi merupakan sarana yang digunakan untuk melakukan aktivitas olahraga rekreasi. Mengunjungi wahana rekreasi merupakan salah satu bentuk dari interaksi manusia dengan lingkungannya dalam melakukan aktivitas fisik, mental, dan sosial melalui kegiatan olahraga rekreasi alam terbuka (*outdoor recreation*) untuk melepas penat dari rutinitas sehari-hari.

Olahraga rekreasi alam terbuka (*outdoor recreation*) merupakan olahraga yang dilakukan melalui aktivitas fisik yang bertujuan merevitalisasi tubuh dan jiwa melalui pemanfaatan waktu luang sebagai upaya menyeimbangkan kualitas hidup. Pemanfaatan waktu luang melalui olahraga rekreasi, individu mampu memperbaharui kondisi fisik dan jiwa dengan melakukan suatu aktivitas menyenangkan hati yang dapat membangun minat serta menciptakan kesegaran pikiran dan perasaan. Oleh karena itu olahraga rekreasi menjadi kebutuhan mutlak manusia untuk mencegah keletihan dan kebosanan dalam menjalani rutinitas sehari-hari.

Seiring berkembangnya zaman, minat masyarakat terhadap olahraga rekreasi meningkat dikarenakan olahraga rekreasi menjadi unsur penting dalam kehidupan masyarakat modern. Perubahan perilaku dan cara pandang masyarakat mendorong kegiatan rekreasi tidak sekedar sebagai pemenuhan kebutuhan semata, tetapi sudah menjadi bagian dari *life style* atau gaya hidup didukung kemampuan *financial* setiap individu.

Selain menjadi bagian dari *life style* atau gaya hidup, olahraga rekreasi mampu mengedepankan prinsip fleksibel yang dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja, tanpa meninggalkan unsur meningkatkan kesegaran jasmani melalui aktivitas olahraga yang menyenangkan. Tingginya minat masyarakat untuk berolahraga rekreasi sehingga suatu wahana rekreasi memerlukan pengelolaan yang terorganisir dari pihak manajemen untuk mengedepankan pelayanan prima terhadap pengunjung.

Melihat potensi yang tinggi dari minat masyarakat sehingga dalam pengelolaan suatu wahana rekreasi diperlukan peranan dan kinerja yang solid dari manajemen. Manajemen menjadi hal sangat penting sebagai penentu keberhasilan pengelolaan sebuah wahana rekreasi. Secara arti luas manajemen adalah proses perencanaan pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan usaha-usaha para anggota organisasi dan penggunaan sumber daya organisasi agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Stoner dalam T.Hani Handoko, 2001:8).

Wahana rekreasi memerlukan peranan sebuah manajemen sebagai pengelola segala sumber daya yang ada seperti sumber daya manusia (*human resources*), sumber sumber daya alam (*natural resources*), sumber daya dana (*natural resources*), serta sumber daya informasi (*informational resources*).

Selain sebagai pengelola berbagai sumber daya yang ada, manajemen diperlukan sebagai tolak ukur pencapaian tujuan dari wahana rekreasi secara efektif dan efisien. Efektif merupakan kemampuan manajemen untuk melaksanakan kegiatan yang tepat (*doing the right things*) untuk mencapai tujuan. Sedangkan efisien adalah kemampuan manajemen untuk mencapai

output yang lebih tinggi berupa hasil, produktivitas dan *performance* dibandingkan *input* berupa penggunaan berbagai sumber daya.

Berdasarkan peranan di atas, agar manajemen dapat mengarah pada tujuan yang dilakukan secara efektif dan efisien maka diperlukan serangkaian kegiatan yang dijalankan dalam mengelola segala sumber daya melalui proses bertahap. Proses tersebut mencakup empat fungsi manajemen meliputi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengarahan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*).

Secara garis besar, fungsi perencanaan (*planning*) merupakan penentuan strategi, program, prosedur, sistem, anggaran dan standar yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Fungsi pengorganisasian (*organizing*) yaitu penentuan sumber daya dan kegiatan-kegiatan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Fungsi pengarahan (*actuating*) adalah mengarahkan sumber daya manusia untuk melakukan tugasnya menuju tujuan yang telah ditentukan dibawah kepemimpinan manajer. Fungsi pengawasan (*controlling*) adalah pengukuran pelaksanaan kegiatan dengan membandingkan dengan standar yang telah ditetapkan (T. Hani Handoko, 2001:26).

Sebuah manajemen wahana rekreasi yang mampu menjalankan secara sinergi antara empat fungsi di atas, terdiri dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan dapat dikatakan wahana rekreasi tersebut berhasil mencapai tujuan yang telah ditentukan. Salah satu wahana rekreasi yang perlu mengoptimalkan dalam pengelolaan manajemen wahana rekreasi dengan menerapkan empat fungsi tersebut secara terorganisir dengan baik yaitu Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga.

Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga merupakan wahana rekreasi keluarga yang letaknya strategis di tepi jalan Solo-Semarang dengan menawarkan berbagai macam wahana rekreasi dengan berbagai fasilitas lengkap dan modern, diantaranya *Water Toys, Water Boom, Kolam Renang, ATV, Carousel, Soft Play, Battery Car, Jet Coaster, Otoped, Circular Track, Flying Fox, Kuda Poni* dan *Water Ball*. Wahana rekreasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk melepas penat dari rutinitas sehari-hari sekaligus sebagai sarana melakukan aktivitas fisik berupa olahraga bersama keluarga.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga merupakan salah satu wahana rekreasi kebanggaan kota Salatiga yang menawarkan berbagai wahana air ataupun *outbound* yang menarik dan menyenangkan. Wahana rekreasi tersebut terdiri dari wahana permainan yang dipadukan olahraga seperti *watertoys* dan *waterboom* hingga wahana yang memacu adrenalin seperti *flying fox* dan *ATV*. Secara umum wahana rekreasi dalam kondisi terawat, keamanan terjaga, kenyamanan pengunjung diutamakan serta kebersihan senantiasa diperhatikan. Namun terdapat beberapa wahana yang sepi dari pengunjung seperti wahana *outbound ATV* yang kurang diminati dikarenakan *track* lintasan kurang menantang dan terbatasnya luas wahana.

Hal tersebut menjadikan perlunya pengoptimalan peran serta manajemen pengelolaan yang menjalankan empat pilar manajemen dari tahap perencanaan, pengorganisasia, pelaksanaan hingga pengawasan di wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga. Di samping itu, fasilitas pendukung yang tersedia demi kenyamanan pengunjung menikmati seluruh wahana seperti toilet dan kamar bilas yang bersih, *wifi, smoking area, area parkir luas* (roda dua,

roda empat dan bus), *rest area*, kantin, lapangan tenis yang dapat dimanfaatkan untuk *family gathering*, seluruhnya dalam kondisi yang baik tetapi perlu perawatan yang rutin dari pihak manajemen pengelolaan.

Wahana rekreasi beserta fasilitas pendukung yang terkelola dengan baik berpengaruh pada tingginya animo pengunjung pada saat *weekday* serta *weekend* khususnya. Berdasarkan penelusuran dokumen rata-rata pengunjung kurang lebih sebanyak 500 orang di setiap bulan, melonjak ketika *weekend* dan hari libur. Para pengunjung kebanyakan datang secara pribadi bersama keluarga atau rombongan yang terdiri dari segala rentang usia baik anak-anak, muda-mudi, serta dewasa. Sebagian besar pengunjung berasal dari luar kota Salatiga seperti Semarang, Ungaran, Magelang, Demak dan beberapa kota lain di Jawa Tengah. Selain sebagai wahana rekreasi, *Atlantic Dreamland* juga dimanfaatkan sebagai tempat *family gathering*, menyelenggarakan *event-event* kebudayaan asli Salatiga yaitu *drumblek* serta ikut mendukung penyelenggaraan pemilihan duta wisata Salatiga tahun 2014.

Manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga dapat mengelola wahana rekreasi dengan mengedepankan kepuasan pengunjung, tidak lepas dari peran serta manajer selaku pemegang komando dalam menjalankan fungsi-fungsi manajemen. Sistem manajerial yang terorganisir, terbuka serta menciptakan lingkungan kerja yang kondusif. Segala permasalahan yang dihadapi pihak manajemen selalu diselesaikan melalui forum rapat yang melibatkan *owner*, untuk selalu memberikan pelayanan yang prima terhadap pengunjung wahana rekreasi. Keberhasilan manajemen tersebut telah terbukti dari beberapa penghargaan yang pernah diraih oleh *Atlantic Dreamland* Salatiga

diantaranya juara 1 lomba penerapan sapta pesona Jawa Tengah tahun 2011 kategori obyek wisata buatan.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* di Salatiga. Penelitian ini difokuskan pada sistem manajemen, mekanisme manajerial, fasilitas pendukung yang lengkap, dan tingkat kepuasan pengunjung wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* sehingga dalam hal ini peneliti mengadakan penelitian dengan judul “ Survei Manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga Tahun 2014”.

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti merumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014?”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana sistem manajemen wahana pengelolaan *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014?
- 2) Bagaimana mekanisme manajerial wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014?
- 3) Bagaimana fasilitas yang ditawarkan untuk pengunjung wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014?
- 4) Bagaimana kepuasan pengunjung terhadap wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan fokus masalah, maka tujuan dalam penelitian sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan dan mengkaji sistem manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014.
- 2) Mendeskripsikan dan mengkaji mekanisme manajerial wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014.
- 3) Mendeskripsikan dan mengkaji fasilitas yang ditawarkan untuk pengunjung wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014.
- 4) Mendeskripsikan dan mengkaji kepuasan pengunjung terhadap wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai sumbangsih pemikiran bagi Universitas Negeri Semarang, khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi untuk memperkaya pengetahuan dan wawasan tentang sistem manajemen pengelolaan wahana rekreasi.
- 2) Sebagai pengembangan teori mengenai manajemen pengelolaan beserta mekanisme manajerial suatu wahana rekreasi.
- 3) Hasil penelitian dapat menambah referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya penelitian tentang manajemen pengelolaan wahana rekreasi meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Sebagai masukan bagi pihak manajemen pengelola wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga untuk lebih meningkatkan mutu mana-

jemen wahana rekreasi untuk lebih terorganisir dengan baik

- 2) Hasil penelitian dapat menambah manfaat sebagai sumbangan pemikiran dalam mengelola manajemen wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga untuk selalu mengedepankan pelayanan yang prima terhadap pengunjung.

1.6 Penegasan Istilah

Penegasan istilah dimaksudkan untuk menghindari agar permasalahan yang diberikan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan sehingga tidak terjadi salah terhadap penafsiran istilah yang digunakan. Penegasan istilah sebagai berikut.

1.6.1 Survei

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:3) survei merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah lapangan, atau wilayah tertentu. Data yang terkumpul diklasifikasikan atau dikelompok-kelompokkan menurut jenis, sifat, atau kondisinya. Sesudah datanya lengkap, kemudian dibuat kesimpulan.

1.6.2 Manajemen

Manajemen adalah sebuah proses yang terdiri atas tindakan perencanaan, pengorganisasian, menggerakkan, dan pengawasan yang dilakukan untuk menentukan sumber daya lainnya. (Ernie Tisnawati Sule dan Saefullah. 2010:6).

Manajemen yang dimaksudkan dalam penelitian adalah manajemen pengelolaan wahana rekreasi yang mampu menjalankan empat pilar manajemen yaitu perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengarahan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*) untuk mencapai tujuan yang telah

direncanakan. Dalam hal ini, manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga menjadi sasaran penelitian.

1.6.3 Wahana *Family Fun Park*

Wahana menurut kamus besar Bahasa Indonesia alat atau sarana untuk mencapai suatu tujuan. Dalam penelitian ini wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga sebagai wahana olahraga rekreasi yang dimanfaatkan sebagai sarana memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani, kegembiraan, dan membangun hubungan sosial yang dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Manajemen

2.1.1 Pengertian Manajemen

Manajemen berasal dari bahasa latin yaitu "*manus*" yang berarti tangan dan "*agere*" yang berarti melakukan. Kata ini digabung menjadi "*managerē*" yang di terjemahkan dalam bahasa inggris dalam bentuk kata kerja "*to manage*". Menurut Nickels and McHugh dalam Paturusi (2012:2) mengemukakan bahwa manajemen adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan organisasi melalui rangkaian kegiatan berupa perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian orang-orang serta sumber daya organisasi lainnya. Sedangkan menurut Hasibuan (2005:1) manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu.

Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan usaha-usaha para anggota organisasi dan penggunaan sumber daya-organisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan (Stoner, J. A dalam T. Hani Handoko, 2001:8)

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manajemen pada dasarnya merupakan proses dalam menyelesaikan sesuatu yang terkait dengan pencapaian organisasi melalui kegiatan berupa perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya manusia serta sumber daya lainnya untuk mencapai tujuan organisasi

2.1.2 Fungsi manajemen

Manajemen berarti pencapaian tujuan melalui pelaksanaan fungsi-fungsi tertentu. Menurut Paturusi (2012:72) fungsi manajemen adalah kegiatan atau tugas tugas yang harus dikerjakan dalam usaha untuk mencapai tujuan. Masing masing fungsi manajemen terdiri dari tahapan tertentu dalam pelaksanaannya.

Beberapa pendapat ahli manajemen menunjukkan perbedaan pandangan tentang fungsi-fungsi manajemen, namun mengandung esensi yang sama terdiri dari rangkaian tahapan-tahapan manajemen untuk mencapai tujuan organisasi. Dalam pembahasan diperinci menjadi empat fungsi manajemen yaitu perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengarahan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*).

2.1.2.1 Fungsi perencanaan (*planning*)

Setiap aktivitas manajemen dimulai dari fungsi perencanaan (*planning*). Perencanaan sebagai suatu strategi untuk mencapai tujuan yang dibuat sebelum suatu tindakan, program, dan kegiatan dilaksanakan (Paturusi, 2012:72). Perencanaan berisi rencana-rencana dibutuhkan untuk memberikan kepada organisasi tujuan-tujuannya dan menetapkan prosedur terbaik untuk pencapaian tujuan-tujuan itu. Menurut T. Hani Handoko (2001:79) perencanaan (*planning*) pada dasarnya melalui empat tahap yaitu: 1) menetapkan tujuan-tujuan organisasi, 2) merumuskan kegiatan saat ini, 3) mengidentifikasi segala kemudahan dan hambatan, 4) mengembangkan rencana atau serangkaian kegiatan untuk pencapaian tujuan.

Menurut Ernie Tisnawati Sule dan Saefullah (2010:97) perencanaan berfungsi sebagai :

- 1) Perencanaan sebagai pengarah

Perencanaan akan menghasilkan upaya untuk meraih sesuatu dengan cara yang lebih terkoordinasi. Perencanaan dalam hal ini memegang fungsi pengarahan dari apa yang harus dicapai organisasi.

2) Perencanaan sebagai minimalisasi ketidakpastian

Dengan adanya perencanaan diharapkan ketidakpastian yang mungkin terjadi di masa yang akan datang dapat diantisipasi jauh-jauh hari.

3) Perencanaan sebagai minimalisasi pemborosan sumber daya

Perencanaan berfungsi sebagai minimalisasi pemborosan sumber daya organisasi yang digunakan. Dengan demikian, pemborosan yang terkait dengan penggunaan sumber daya yang dimiliki perusahaan akan bisa diminimalkan sehingga tingkat efisiensi dari perusahaan menjadi meningkat.

4) Perencanaan sebagai penetapan standar dalam pengawasan kualitas

Perencanaan berfungsi sebagai standar kualitas yang harus dicapai oleh perusahaan dan diawasi pelaksanaannya dalam fungsi pengawasan manajemen. Dalam pengawasan, perusahaan membandingkan antara tujuan yang ingin dicapai dengan realisasi di lapangan, membandingkan antara standar yang ingin dicapai dan mengevaluasi penyimpangan yang mungkin terjadi.

Perencanaan tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari kegiatan-kegiatan para karyawan, hal ini merupakan suatu bagian yang terpadu (integral) dari jabatan manajer. Pada dasarnya perencanaan kreatif merupakan kegiatan penentuan faktor-faktor, kekuatan, pengaruh, dan hubungan-hubungan dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Keseluruhan fungsi sangat bergantung pada fungsi ini karena fungsi lain tidak akan berhasil tanpa adanya perencanaan

dan pembuatan keputusan yang tepat, cermat, dan kontinyu. Tetapi sebaliknya perencanaan yang baik tergantung dari pelaksanaan efektif fungsi-fungsi lain.

2.1.2.2 Fungsi pengorganisasian (*organizing*)

Setelah manajer menetapkan tujuan-tujuan dan menyusun program atau rencana untuk mencapainya, maka perlu dirancang dan dikembangkan suatu organisasi yang dapat melaksanakan berbagai program tersebut secara sukses untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pengorganisasian (*organizing*) merupakan suatu proses untuk merancang struktur formal, mengelompokkan dan mengatur serta membagi tugas-tugas atau pekerjaan di antara para anggota organisasi, agar tujuan organisasi dapat dicapai dengan efisien (T. Hani Handoko, 2001:168).

Dalam proses pengorganisasian, manajer mengalokasikan keseluruhan sumber daya organisasi sesuai dengan rencana yang telah dibuat berdasarkan suatu kerangka kerja organisasi tertentu. Jika dalam fungsi perencanaan, tujuan dan rencana ditetapkan, maka dalam pengorganisasian rencana tersebut diturunkan dalam sebuah pembagian kerja tertentu dalam sebuah struktur organisasi dimana di dalamnya terdapat kejelasan bagaimana rencana organisasi akan dilaksanakan, dikoordinasikan, dan dikomunikasikan (Ernie Tisnawati Sule, 2010:152).

Empat pilar yang menjadi dasar untuk melakukan proses pengorganisasian yaitu :

1) Pembagian kerja (*division work*)

Dalam perencanaan berbagai kegiatan ataupun pekerjaan untuk pencapaian tujuan ditentukan. Pembagian kerja adalah penyederhanaan dari keseluruhan kegiatan bersifat kompleks menjadi spesifik dimana masing-

masing individu ditugaskan untuk setiap kegiatan.

2) Pengelompokan pekerjaan (*departmentalization*)

Pengelompokan pekerjaan adalah berbagai pekerjaan dispesifikan dan dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu yang sejenis.

3) Penentuan relasi antar bagian dalam organisasi (*hierarchy*)

Hubungan-hubungan antara fungsi-fungsi, jabatan dan tugas-tugas dan para karyawan.

4) Koordinasi (*coordination*)

Koordinasi adalah mengintegrasikan seluruh aktivitas dari berbagai departemen atau bagian dalam organisasi agar tujuan bisa tercapai secara efektif (Ernie Tisnawati Sule, 2010:153-159).

2.1.2.3 Fungsi pengarahan (*actuating*)

Setelah rencana dirancang, organisasi dibentuk serta disusun struktur organisasinya, langkah berikutnya adalah menugaskan/mengarahkan karyawan untuk bergerak menuju tujuan yang ditentukan. Fungsi pengarahan adalah aktivitas seorang manajer dalam memerintah, menugaskan, mengarahkan, dan menuntun personal organisasi untuk melaksanakan pekerjaan-pekerjaan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Paturusi, 2012:73).

Fungsi pengarahan melibatkan kualitas, gaya, kekuasaan pemimpin serta kegiatan kepemimpinan seperti komunikasi, motivasi, dan disiplin. Apabila fungsi perencanaan dan pengorganisasian lebih banyak menyangkut aspek-aspek abstrak proses manajemen, namun fungsi pengarahan langsung menyangkut orang-orang dalam organisasi (T. Hani Handoko, 2001:25).

2.1.2.4 Fungsi pengawasan (*controlling*)

Seluruh fungsi terdahulu tidak akan efektif tanpa adanya fungsi pengawa-

san (*controlling*). Pengawasan adalah pemantauan ataupun pengendalian semua program dan kegiatan telah dan sedang dilaksanakan sesuai dengan yang di rencanakan agar tidak terjadi penyimpangan sebagai upaya pengendalian mutu dalam arti luas (Paturusi, 2012:73).

Fungsi pengawasan merupakan penerapan cara dan peralatan untuk menjamin bahwa rencana telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Pengawasan ini dibagi menjadi pengawasan positif dan pengawasan negative. Pengawasan positif mencoba mengetahui apakah tujuan organisasi dicapai secara efektif dan efisien. Sedangkan pengawasan negative mencoba untuk menjamin bahwa kegiatan yang tidak diinginkan atau dibutuhkan tidak terjadi atau terjadi kembali (T. Hani Handoko, 2001:25).

Fungsi pengawasan mencakup empat langkah, yaitu : 1) penetapan standar pelaksanaan, 2) penilaian kinerja, 3) membandingkan kinerja dengan standar, dan 4) melakukan tindakan koreksi yang diperlukan bila pelaksanaan menyimpang dari standar (Ernie T. Sule, 2010:321).

2.1.3 Hakikat Manajer

2.1.3.1 Pengertian Manajer

Secara umum "*manajer*" merupakan setiap orang yang mempunyai tanggung jawab atas bawahan dan sumber daya-sumber daya organisasi lainnya (T. Hani Handoko, 2001:17). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996:553) manajer adalah orang yang berwenang dan bertanggungjawab membuat rencana, mengatur, memimpin, dan mengendalikan pelaksanaannya untuk mencapai sasaran tertentu. Seperti halnya manajemen dapat ditemukan di semua organisasi manusia, manajer ada dalam semua tipe organisasi.

2.1.3.2 Tingkatan Manajer

Tingkatan manajer menurut T. Hani Handoko (2001:17) dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu manajer menurut tingkatan manajemen dan kegiatan organisasinya yang dijelaskan sebagai berikut.

a) Manajer menurut tingkatan

1) Manajer lini (pertama)

Tingkatan paling rendah dalam suatu organisasi yang memimpin dan mengawasi tenaga-tenaga operasional. Para manajer ini disebut dengan kepala, pimpinan (*leader*), mandor (*foremen*), dan penyelia (*supervisor*).

2) Manajer menengah

Manajemen menengah dapat meliputi beberapa tingkatan dalam suatu organisasi. Manajer menengah membawahi dan mengarahkan kegiatan-kegiatan para manajer lainnya dan karyawan operasional. Sebutan manajer menengah adalah manajer departemen, manajer cabang, atau kepala pengawas (*superintendents*).

3) Manajer puncak

Manajemen puncak bertanggung jawab atas keseluruhan manajemen organisasi. Sebutan khas bagi manajer puncak adalah direktur, presiden, kepala divisi, wakil presiden senior, atau general manajer.

b) Manajer menurut kegiatan

1) Manajer fungsional

Manajer fungsional merupakan manajer yang mempunyai tanggung-jawab atas satu kegiatan organisasi, seperti produksi, pemasaran, keuangan, kepegawaian (*personalia*), atau akuntansi.

2) Manajer umum

Manajer umum merupakan manajer yang berada tingkatan manajemen lebih tinggi yang mengatur, mengawasi, dan bertanggungjawab atas satuan kerja keseluruhan atau divisi operasi yang mencakup semua atau beberapa kegiatan-kegiatan fungsional satuan kerja.

2.1.3.3 Kegiatan yang Dilakukan Manajer

Manajer adalah perencana, pemimpin, dan pengawasan dalam suatu organisasi yang berperan sebagai penggerak menuju sasaran-sasaran yang telah ditetapkan. Pada dasarnya kegiatan-kegiatan manajer menurut T. Hari Handoko (2001:30) dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok, yaitu :

a) Kegiatan Interaksional

Kegiatan interaksional meliputi: 1) pemuka simbolis yaitu menerima tamu, menghadiri upacara seremonial; 2) pemimpin yaitu mengatur, mendidik, memimpin, memberikan motivasi, bimbingan, nasehat kepada bawahan; 3) perantara yaitu berhubungan dengan pihak luar, seperti klien, rekanan, pemerintah, partner, dan lainnya; 4) monitoring aliran informasi, 5) perwakilan sebagai wakil organisasi, 5) penangkal kesulitan yaitu penampung keluhan, pembatalan kontrak, penanggulan pemogokan, 6) pengalokasian sumberdaya yaitu kepada siapa, kapan, untuk apa, bagaimana sumberdaya dialokasikan, dan 7) negosiator yaitu perundingan dengan serikat buruh, kliaen dan pihak-pihak lain.

b) Kegiatan Administratif

Kegiatan administratif meliputi: 1) pemrosesan kertas kerja, 2) penyediaan dan administrasi anggaran, 3) monitoring kebijakan dan prosedur, 4) pemeliharaan stabilitas operasi.

c) Kegiatan Teknis

Kegiatan teknis meliputi: 1) pekerjaan dengan peralatan, 2) pemecahan masalah teknis, dan 3) pelaksanaan fungsi-fungsi teknis

d) Kegiatan Pribadi

Kegiatan pribadi meliputi 1) pengaturan waktu, 2) pengembangan karir pribadi, 3) keterlibatan terhadap kehidupan pribadi.

2.1.3.4 Keterampilan-keterampilan Manajerial

Manajer merupakan seseorang yang membuat rencana, mengorganisasikan, mengarahkan, dan mengawasi kegiatan-kegiatan organisasi. Untuk menjalankan semua tugas tersebut maka diperlukan beberapa keterampilan-keterampilan manajerial yang diperlukan untuk menjadi seseorang manajer yang efektif. Menurut T. Hani Handoko (2001:35) keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang manajer dijelaskan sebagai berikut:

1) Keterampilan Konseptual

Keterampilan konseptual adalah kemampuan mental untuk mengkoordinasikan dan mengintegrasikan seluruh kepentingan dan kegiatan organisasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan manajer untuk melihat organisasi sebagai suatu keseluruhan dan memahami hubungan antara bagian yang saling bergantung, mendapatkan, menganalisa, dan menginterpretasikan informasi yang diterima dari bermacam-macam sumber.

2) Keterampilan Kemanusiaan

Keterampilan kemanusiaan adalah kemampuan untuk bekerja dengan-memahami dan memotivasi orang lain baik sebagai individu ataupun kelompok. Manajer membutuhkan keterampilan ini agar memperoleh partisipasi dan mengarahkan kelompoknya dalam pencapaian tujuan.

3) Keterampilan Administratif

Keterampilan administratif adalah seluruh keterampilan yang berkaitan dengan perencanaan, pengorganisasian, penyusunan kepegawaian, dan pengawasan. Keterampilan ini mencakup kemampuan mengikuti kebijaksanaan dan prosedur, mengelola anggaran terbatas dan sebagainya.

4) Keterampilan Teknik

Keterampilan teknik adalah kemampuan untuk menggunakan peralatan-peralatan, prosedur-prosedur, atau teknik-teknik dari suatu bidang tertentu seperti akuntansi, produksi, penjualan, atau permesinan.

2.1.4 Manajemen Organisasi

2.1.4.1 Pengertian Organisasi dan Pengorganisasian

Organisasi (*organization*) dan pengorganisasian (*organizing*) memiliki hubungan yang erat dengan manajemen. Kata “organisasi” mempunyai dua pengertian umum. Pengertian pertama menandakan suatu lembaga atau kelompok fungsional, seperti organisasi perusahaan, rumah sakit, perwakilan pemerintahan, atau suatu perkumpulan olahraga. Pengertian kedua berkenaan dengan proses pengorganisasian, sebagai suatu cara dalam kegiatan organisasi dialokasikan dan ditugaskan di antara para anggotanya agar tujuan organisasi dapat tercapai dengan efisien (T. Hani Handoko, 2001:167).

Organisasi didefinisikan sebagai sekelompok orang yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk merealisasikan tujuan bersama. Sedangkan pengorganisasian merupakan kegiatan mempersatukan sumber-sumber daya pokok dengan cara teratur dan mengatur orang-orang dalam pola yang sedemikian rupa, hingga mereka dapat melaksanakan aktivitas-aktivitas guna mencapai tujuan yang telah ditentukan (Harsuki, 2012:105).

2.1.4.2 Aspek-aspek Pengorganisasian

1) Struktur Organisasi

Struktur organisasi menunjukkan kerangka dan susunan perwujudan pola tetap hubungan-hubungan di antara fungsi-fungsi, bagian-bagian atau posisi posisi, maupun orang-orang yang menunjukkan kedudukan, tugas wewenang dan tanggung jawab yang berbeda beda dalam suatu organisasi (T. Hari Handoko, 2001:169).

Unsur unsur struktur organisasi terdiri dari

- a) Spesialisasi kegiatan berkenaan dengan spesifikasi tugas-tugas individual dan kelompok kerja dalam organisasi (pembagian kerja) dan penyatuan tugas tugas tersebut menjadi satuan satuan kerja (departementalisasi)
- b) Standarisasi kegiatan, merupakan prosedur-prosedur yang digunakan organisasi untuk menjamin terlaksananya kegiatan seperti yang direncanakan.
- c) Koordinasi kegiatan, menunjukkan prosedur-prosedur yang mengintegrasikan fungsi-fungsi satuan-satuan kerja dalam organisasi.
- d) Sentralisasi dan desentralisasi pembuatan keputusan yang menunjukan lokasi pengujung (letak) kekuasaan pembuatan keputusan.
- e) Ukuran satuan kerja, menunjukan jumlah karyawan dalam kelompok kerja.

2) Bagan Organisasi Formal

Yaitu untuk menunjukkan struktur organisasi. bagan organisasi memperlihatkan susunan fungsi-fungsi, departemen-departemen, atau posisi-posisi organisasi dan menunjukan bagaimana hubungan di antaranya, satuan yang terpisah pisah biasanya di gambarkan dengan kotak kotak, di mana

dihubungkan satu dengan yang lain dan garis-garis yang menunjukkan rantai perintah dan jalur komunikasi formal.

Bagan organisasi menggambarkan lima aspek utama suatu struktur organisasi yang dirinci sebagai berikut.

- a) Pembagian kerja setiap kotak menunjukkan individu atau satuan organisasi mana yang bertanggung jawab untuk kegiatan organisasi tertentu dan tingkat spesialisasi yang di gunakan.
- b) *Manager* dan bawahan atau rantai perintah. Rantai perintah menunjukkan hubungan wewenang tanggung jawab yang menghubungkan atasan dan bawahan dalam keseluruhan organisasi. Aliran ini dimulai dari jenjang organisasi yang tertinggi sampai terendah organisasi.
- c) Tipe pekerjaan yang dilakanakan.yang menunjukkan pekerjaan organisasi atau bidang tanggung jawab yang berbeda.
- d) Pengelompokan segmen-segmen, menunjukan keseluruhan bagan atas dasar apa kegiatan-kegiatan organisasi dibagi dasar fungsional atau divisional, atau lainnya (depertementalisasi).
- e) Tingkatan menejemen. Suatu bagan tidak hanya menunjukan manajer dan bawahan tetapi juga keseluruhan hirarki manajemen.

3) Pembagian kerja

Tujuannya yaitu mencapai tujuan dimana individu-individu tidak dapat mencapainya sendiri. Kelompok dua atau lebih orang yang bekerja bersama secara kooperatif dan di kordinasiakan dapat mencapai hasil lebih daripada dilakukan perseorangan,konsep ini disebut sinergi.

4) Departementalisasi

Departementalisasi atau pengelompokan pekerjaan yaitu, efisiensi peker-

jaan tergantung pada keberhasilan integrasi satuan-satuan dalam organisasi. Pembagian kerja dan kombinasi tugas seharusnya mengarah ke tercapainya struktur-struktur departemen dan satuan-satuan kerja.

5) Koordinasi

Koordinasi adalah proses pengintegrasian tujuan-tujuan dan kegiatan-kegiatan pada satuan-satuan yang terpisah (departemen atau bidang-bidang fungsional) suatu organisasi untuk mencapai tujuan organisasi secara efisien.

6) Komunikasi

Komunikasi merupakan proses melalui manager fungsi-fungsi manajemen perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan dapat tercapai. Pengorganisasian memerlukan komunikasi dengan bawahan tentang penugasan jabatan.

7) Kepemimpinan

Kepemimpinan (*leadership*) didefinisikan sebagai suatu proses pengarahan dan pemberian pengaruh pada kegiatan-kegiatan dari sekelompok anggota yang saling berhubungan tugasnya. Kepemimpinan adalah bagian penting manajemen. Kepemimpinan merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mempengaruhi oranglain agar bekerja mencapai tujuan dan sasaran. Manajemen mencakup kepemimpinan tetapi juga mencakup fungsi-fungsi lain seperti perencanaan, pengorganisasian, dan pengawasan.

2.2 Manajemen Olahraga

2.2.1 Sejarah Manajemen Olahraga

Sejarah perkembangan manajemen olahraga dimulai sekitar abad ke 13 sebelum masehi di Yunani. Menurut catatan sejarah, olimpiade kuno menunjukkan betapa pentingnya olahraga hingga manajemen olahraga berlangsung dari awal

kegiatan diselenggarakan olimpiade kuno, berlangsung sampai penutupan dan menghasilkan juara. Demikian juga sngan olimpiade modern yang digelar pada tahun 1896 oleh Baron Pierre de Coubertin di Atena Yunani. Penyelenggaraan tersebut menerapkan fungsi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, koordinasi, serta pengawasan yang baik, sehingga olimpiade pertama berjalan dengan sukses. Manajemen olahraga baru ditangani secara serius pada penyelenggaraan Olimpiade ke 23 d Los Angeles tahun 1984 (Harsuki, 2012:8).

2.2.2 Pengertian Manajemen Olahraga

Dengan berkembangnya olahraga (olahraga pendidikan, rekreasi, prestasi, kebudayaan tubuh, gimnologi, dan lain-lain) oleh karena itu disiplin ilmu manajemen telah bertautan dengan disiplin ilmu olahraga membentuk interdisiplin baru yang disebut manajemen olahraga.

Manajemen olahraga menurut Sensi, Kelley, Blanton, dan Beitel (dalam Harsuki, 2012:63) adalah setiap kombinasi dari keterampilan yang berkaitan dengan perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pengarahan (*directing*), pengawasan (*controlling*), penganggaran (*budgeting*), kepemimpinan (*leading*), dan penilaian (*evaluating*) di dalam konteks dari suatu organisasi yang produk utamanya dikaitkan dengan olahraga atau kegiatan fisik.

Pada dasarnya manajemen olahraga adalah perpaduan antara ilmu manajemen dan ilmu olahraga. Manajemen olahraga dapat dibagi dalam dua kategori yaitu manajemen olahraga pemerintah (dilakukan oleh departemen negara pemuda dan olahraga) serta manajemen olahraga swasta yang diselenggarakan dalam institusi olahraga non pemerintah seperti Komite Nasional Indonesia (Harsuki, 2012:4).

2.2.3 Manajemen Kelembagaan Olahraga

Menurut Harsuki (2012:5) manajemen kelembagaan olahraga dapat dikelompokkan dalam enam bagian besar, yaitu:

- 1) Manajemen olahraga pendidikan. Misalnya untuk sekolah dasar, sekolah menengah umum, dan perguruan tinggi.
- 2) Manajemen lembaga atau institusi organisasi olahraga dalam lingkup gerakan olimpik (*olympic movement*). Misalnya *International Olympic Committee* (IOC), *Sea Games Federation*, Komite Olahraga Nasional.
- 3) Manajemen olahraga profesional. Antara lain tinju (WBO, WBA, IBF) di Indonesia Komite Tinju Indonesia (KTI).
- 4) Manajemen olahraga rekreasi yang disebut olahraga masyarakat misalnya FOMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia) serta organisasi senam pernafasan seperti Persatuan Olahraga Pernapasan Indonesia (PORPI).
- 5) Manajemen olahraga pemerintah seperti Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga, Dinas Olahraga di kantor Gubernur, Kabupaten, dan Kota,
- 6) Manajemen olahraga bisnis dan industri.

2.3 Manajemen Fasilitas Olahraga

2.3.1 Pengertian Manajemen Fasilitas Olahraga

Manajemen fasilitas olahraga ialah suatu proses perencanaan pengadministrasian, koordinasi, dan penilaian pelaksanaan harian dari fasilitas olahraga. Tugas-tugas meliputi suatu aturan pertanggungjawaban yang luas, termasuk memasarkan fasilitas, mempromosikan *event* yang menggunakan fasilitas tersebut, pemeliharaan fasilitas dan memperkerjakan dan memecat karyawannya (Harsuki, 2012:182).

2.3.2 Macam-macam Fasilitas Olahraga

Fasilitas olahraga terbagi dalam beberapa kategori sebagai berikut:

1) Fasilitas tunggal

Yaitu fasilitas umumnya digunakan satu cabang olahraga saja, misalnya stadion baseball., kolam renang, lapangan golf, sirkuit motor dan lain-lain.

2) Fasilitas serba guna

Yaitu fasilitas olahraga digunakan berbagai cabang olahraga untuk bermain dan bertanding. Misalnya istana olahraga (istora) di Kompleks Gelora Bung Karno, Senayan, Jakarta.

3) Fasilitas *club house*

Yaitu fasilitas olahraga *indoor* maupun *outdoor* dilengkapi kotak penyimpanan barang (*locker*), toilet, *shower*, restoran, dan peralatan olahraga.

4) Fasilitas olahraga besar

Yaitu fasilitas tidak hanya menyediakan ruangan untuk berolahraga saja, namun menyediakan pula ruangan untuk penonton. Misalnya Stadion Utama Bung Karno yang berkapasitas 100.000 orang.

5) Fasilitas olahraga di perguruan tinggi

Adalah fasilitas *indoor* maupun *outdoor* dimiliki oleh perguruan tinggi-sebagai sarana berolahraga. Misalnya Universitas Negeri Jakarta, Universitas Negeri Semarang, UPI Bandung, dan lain-lain (Harsuki, 2012:183).

2.3.3 Indikasi Adanya Perencanaan dan Pemeliharaan Fasilitas yang Baik

Manajemen fasilitas olahraga memiliki perencanaan yang terencana serta dalam pelaksanaannya terpelihara dengan baik dapat dilihat dari indikator sebagai berikut :

a) Adanya penggunaan fasilitas oleh para *stakeholder*

- b) Fasilitas dimanfaatkan penuh, memenuhi kebutuhan fungsional dan berada dalam kondisi yang optimal
- c) Fasilitas olahraga dipelihara dengan baik, peralatan dalam keadaan baik dan memiliki strategi untuk mengganti peralatan saat masanya tiba
- d) Terdapat catatan operasional yang terdokumentasikan, seperti catatan anggaran dan penggunaannya, catatan peralatan serta jadwal pemeliharaan yang dipatuhi dan dilaksanakan.
- e) Terdapat manajemen resiko, dan ada prosedur untuk keadaan darurat
- f) Penyisihan sebagian anggaran secara teratur untuk biaya penggantian peralatan (Harsuki, 2012:185).

2.3.4 Ciri-ciri Fasilitas Dikelola dengan Baik

- a) Beroperasi pada jam yang di tentukan setiap harinya, dengan memberikan pelayanan yang ramah.
- b) Pelanggan baru di terima secara baik, dan mereka mendapat petunjuk sehingga dapat menggunakan fasilitas sebaik-baiknya.
- c) Karyawan yang terlatih dengan baik, peran, dan tanggungjawabnya dapat dikenali oleh setiap pengguna.
- d) Prosedur keselamatan, PPPK, pertolongan darurat, dan lain-lain, telah didokumentasikan dan siap untuk beroperasi.
- e) Melalui pengoprasianya, fasilitas dapat menghasilkan manfaat ekonomi (Harsuki, 2012:187).

2.4 Olahraga Rekreasi

2.4.1 Pengertian Olahraga Rekreasi

Olahraga rekreasi berasal dari dua kata yaitu olahraga dan rekreasi. Olahraga adalah segala kegiatan atau usaha yang mendorong,

mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang. Sedangkan rekreasi adalah kegiatan pengisi waktu luang melibatkan fisik, mental, emosi, dan sosial mengandung sifat pemulihan kembali kondisi fisik seseorang dari segala beban yang timbul akibat kegiatan sehari-hari dilakukan tanpa paksaan (Eni Hariyanti, dkk,1997:27).

Mendukung pendapat di atas, olahraga rekreasi adalah suatu aktivitas waktu luang yang dilakukan individu atau kelompok tidak terikat oleh siapapun guna mencapai kepuasan (Muhammad Murni dan Yudha M. Saputra, 2000:2).

Suatu kegiatan dikatakan sebagai olahraga rekreasi apabila: 1) aktivitas melibatkan fisik, mental, dan sosial; 2) dilakukan pada waktu luang; 3) dapat dilakukan dimana saja sesuai dengan kegiatan yang dilakukan; dan 4) universal artinya dapat dilakukan oleh semua orang (Eni Hariyanti, dkk,1997:27).

Tujuan olahraga rekreasi yaitu memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani, dan kegembiraan, membangun hubungan sosial, dan melestarikan serta meningkatkan kekayaan budaya daerah dan nasional (UU Sistem Keolahragaan Nasional, 2005:8).

2.4.2 Peranan Olahraga Rekreasi

Peranan olahraga rekreasi terdiri dari dua fungsi utama yaitu fungsi kompensasi dan fungsi korektif. Fungsi kompensasi untuk memberikan keseimbangan hidup. Sedangkan fungsi korektif adalah memberi waktu beristirahat dan rileksasi dalam kehidupan. Berikut peranan olahraga rekreasi sebagai fungsi kompensasi dan korektif.

1) Rekreasi sebagai kompensasi

Fungsi rekreasi kompensasi yaitu rekreasi yang mengurangi keadaan tidak menyenangkan melalui selingan dan memanfaatkan sedikit waktu luang.

Fungsi rekreasi yakni memberikan keseimbangan hidup dalam kaitanya dengan bekerja, memberikan penyegaran (*refresing*), kompensasi meninggalkan tanggung jawab sesaat, meninggalkan tugas rutin, dan melepaskan aktivitas monoton.

2) Rekrasi sebagai korektif

Rekreasi dimanfaatkan sebagai suatu mediasi untuk mengoreksi ketidakmampuan menyesuaikan diri secara personal atau sosial. Pandangan Rekreasi memberi waktu beristirahat, rileksasi, kepuasan serta terintegrasi dalam memperkuat keperibadian/ personaliti (Muhamad Murni dan Yudha M. Saputra, 2000:15).

2.4.3 Fungsi Olahraga Rekreasi

1) Memperkaya Wawasan dan Pengetahuan

Memperoleh pengetahuan dan wawasan terhadap mata pelajaran di sekolah. Contohnya mengunjungi peninggalan sejarah, pengamatan flora fauna, kunjungan ke museum dan sebagainya.

2) Menumbuhkan Sikap Hidup yang Kreatif dan Sosial

Melalui kegiatan rekreasi semacam ini untuk mendapat pengalaman baru yang positif melalui sikap hidup yang kreatif dan sosial.

3) Membentuk Personaliti

Membentuk kepribadian tangguh menjadi tujuan yang dikembangkan dalam olahraga rekreasi. Peserta olahraga rekreasi dapat dibina untuk bisa hidup mandiri seperti kegiatan *survival*.

4) Mensyukuri Kebesaran Tuhan

Agar lebih mensyukuri kebesaran Tuhan, maka kegiatan rekreasi dikembangkan melalui mendaki gunung, pergi ke tempat wisata air, kebun bina-

tang, dan sebagainya (Eni Hariyanti, dkk,1997:32).

2.4.4 Ruang lingkup rekreasi

1) Rekreasi dalam ruang lingkup aktif

Rekreasi dengan lingkup yang aktif artinya kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan melalui aktivitas yang dilakukan sendiri atau kelompok yang banyak melibatkan aktivitas gerakan-gerakan tubuh. Beberapa bentuk rekreasi yang bersifat aktif sebagai berikut.

a) Rekreasi melalui olahraga

Kegiatan olahraga yang dimaksud bertujuan mencari kesegaran, kegembiraan, kepuasan, pesahabatan, dan membina kesegaran fisik, bukan untuk memperoleh kemenangan atau prestasi.

b) Rekreasi melalui seni dan budaya

Kegiatan ini dapat digunakan untuk membina hobi menyalurkan bakat seni dan estetika bagi si pelaku. Selain itu sebagai upaya mewariskan dan menanamkan nilai-nilai budaya bangsa dan pelaku

c) Rekreasi di alam terbuka

Kegiatan ini dapat dilakukan untuk membina hobi petualangan menyatu dengan alam. Dari kegiatan ini diperoleh kesenangan, kepuasan, dan menambah rasa kagum dan syukur akan kebesaran ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

d) Rekreasi melalui kegiatan sosial

Yaitu kegiatan rekreasi untuk menjembatani kesulitan orang lain. Contoh melalui kegiatan bakti sosial di lingkungan sekitar akan menumbuhkan rasa tolong menolong dan kerjasama dengan sesama.

e) Rekreasi melalui kegiatan keterampilan

Yaitu kegiatan keterampilan untuk membina hobi dan kreativitas seseorang.

2) Rekreasi dalam ruang lingkup pasif

Hiburan merupakan salah satu bentuk pendidikan rekreasi dengan lingkup pasif. Yaitu kegiatan yang tidak terlalu melibatkan aktivitas fisik dan peserta didik tidak melakukan kegiatannya dilapangan.

a) Rekreasi melalui bacaan

Melalui kegiatan rekreasi didapat pengalaman dan berkembangnya kesenangan akan bacaan.

b) Rekreasi melalui pertunjukan

Dari kegiatan ini pelaku akan mendapatkan kesenangan,kepuasan dan bertambahnya wawasan dari apa yang dilihatnya. Contoh: menonton pertunjukan kesenian tradisional sandiwara, pameran dan film.

c) Rekreasi melalui musik

Mendengarkan musik melalui radio atau televisi menjadi salah satu kegiatan rekreasi. Dengan kepuasan mendengarkan musik berangsur-angsur diarahkan terhadap aspek pemahaman kata yang diucapkan penyanyi. Keadaan ini telah mendorong untuk melatih memori atau daya ingat (Eni Hariyanti, dkk,1997:34).

2.5 Wahana *Family Fun Park*

2.5.1 Pengertian Wahana *Family Fun Park*

Wahana menurut kamus besar Bahasa Indonesia alat atau sarana untuk mencapai suatu tujuan (Depdikbud, 1990:1005). *Family fun park* apabila diterjemahkan dalam kamus terjemahan bahasa Inggris diartikan sebagai taman keluarga menyenangkan. Sehingga wahana *family fun park* mengandung

pengertian sebuah taman yang di dalamnya terdapat sarana yang digunakan untuk aktivitas olahraga rekreasi yang dapat dimanfaatkan bersama keluarga.

2.5.2 Macam-macam Wahana *Family Fun Park*

Macam-macam wahana di *family fun park* terbagi menjadi dua macam yaitu wahana *outbound* dan air. Wahana *outbound* berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan pada alam terbuka. Sedangkan wahana air berkaitan dengan rekreasi *outdoor* dimana sarana utamanya adalah air. Berikut ini penjelasan lebih mendalam dari wahana *outbound* dan air.

2.4.2.1 Wahana *Outbound*

Outbond dikenal sebagai kegiatan *outdoor* menyenangkan dengan konsep permainan bertujuan membangun kebersamaan, *team building* dan rasa percaya diri pada peserta. *Outbound* adalah setiap kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang tertentu terkait dengan alam berupa *training*, *tour*, permainan (*games*) ataupun motivasi bertujuan mengenal alam bersifat *fun* edukatif. (<http://www.sabdaalamoutbound.com/2014/05/apa-definisi-outbound-menurut-para-ahli.html> accessed 19/07/14) .

Sedangkan definisi *outbound* dari sudut pandang psikososial adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung di alam terbuka, dengan cakupan materi meliputi pendidikan lingkungan hidup seperti konservasi, pelatihan mengenai petualangan, terapi dan rekreasi di alam terbuka. (<http://dedypradipta.blogspot.com/2012/02/pengertian-outbond.html> accessed 19/07/14).

Kegiatan *outbound* biasanya dilakukan di alam terbuka seperti wisata alam, kebun, sungai, hutan bahkan lautan namun kini *outbound* telah mengalami

perluasan maknanya sehingga kegiatan tidak harus pada alam bebas melainkan dilakukan di dalam ruangan (*indoor*).

2.5.3 Wahana Air (*water park*)

Wahana air atau *water park* merupakan tempat bermain dan rekreasi *outdoor* luas untuk anak dan orang dewasa meliputi seluncuran/*slides*, air mancur, dan fasilitas rekreasi lainnya berkaitan dengan air (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/26973/3/Chapter%20II.pdf> accessed 19/07/2014).

Waterpark adalah sebuah wahana rekreasi yang sebagian besar wilayahnya adalah air seperti *slide* air, *spraygrounds* (permainan air), sungai malas, dan kolam berenang. *Water park* juga dapat dilengkapi dengan beberapa jenis area seluncur buatan atau *bodyboarding*, kolam arus atau *flow rider* (http://en.wikipedia.org/wiki/Water_park accessed 19/07/2014).

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian ilmiah selalu berdasarkan metode yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Penelitian ilmiah juga merupakan penyelidikan yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis tentang fenomena-fenomena alami dengan dipandu oleh teori-teori tentang hubungan yang dikira terdapat antara fenomena-fenomena itu. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2010:3).

Penelitian ilmiah digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Memahami berarti memperjelas suatu masalah atau informasi yang tidak diketahui dan selanjutnya menjadi tahu, memecahkan berarti meminimalkan atau menghilangkan masalah dan mengantisipasi berarti mengupayakan agar masalah tidak terjadi.

Berdasarkan uraian di atas metode penelitian sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang *valid* dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2010:5).

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan cara untuk memilih atau menentukan jenis pendekatan yang akan diambil oleh peneliti. Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan

kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Lexy J. Moleong, 2013:6).

Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian menuturkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data. Penelitian deskriptif tidak menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang sesuatu, variabel, gejala atau keadaan (Suharsimi Arikunto, 2009:234).

3.2. Lokasi Dan Sasaran Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* terletak 1 km dari Kota Salatiga, lebih tepatnya di Jalan Soekarno Hatta No. 303 Salatiga Jawa Tengah.



Gambar 3.1 Peta Wisata Kota Salatiga



Gambar 3.2 Lokasi Wahana Rekreasi *Atlantic Dreamland* Salatiga

3.2.2 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian yaitu keseluruhan elemen yang akan diteliti. Sasaran penelitian ini adalah manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga yang meliputi *planning, organizing, actuating* dan *controlling* serta pengunjung *Atlantic Dreamland* Salatiga.

3.3 Instrumen Penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009:101) instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah instrumen penelitian diwujudkan berupa angket, pedoman wawancara lembar pengamatan soal tes, skala, dan sebagainya.

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen penelitian atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti dalam penelitian kualitatif harus divalidasi meliputi pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya (Sugiyono, 2010:305)

Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2010:306).

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai *human instrument* yang terjun ke lokasi penelitian dengan berpartisipasi dalam perencanaan penelitian, pelaksana dalam pengumpulan data dengan memotret, merekam segala hal yang terjadi selama penelitian berlangsung menggunakan metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, penelusuran dokumen serta angket/kuesioner, kemudian menganalisis data, menafsirkan data dan akhirnya melaporkan hasil penelitian.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2013:203). Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan metode pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperanserta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2010:308).

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Adapun metode pengumpulan data penelitian yaitu : 1) observasi, 2) wawancara, 3) penelusuran dokumen, 4) dokumentasi dan 5) kuesioner yang dapat diuraikan sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan seluruh alat panca indra. (Suharsimi Arikunto, 2013:199). Dalam penelitian kualitatif, metode pengumpulan data melalui observasi menjadi hal yang sangat penting untuk mendapatkan data dari suatu penelitian.

Dari segi proses pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation* (observasi tidak langsung). *Participant observation* (observasi berperan serta) adalah dalam melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data sehingga diperoleh data yang lebih lengkap dan tajam. Sedangkan *non participant observation* (observasi tidak langsung) adalah peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas sumber data dan hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2010:204).

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan peneliti secara langsung terlibat atau *participant observation*. Observasi secara langsung dilakukan oleh peneliti dengan berperan sebagai pengunjung untuk mengetahui kelayakan wahana dan fasilitas yang ditawarkan sekaligus mengamati dari aspek pengelolaan wahana rekreasi serta pelaksanaan sistem manajerial di Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga.

3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*). Kelebihan pengumpulan data melalui wawancara, diantaranya peneliti dapat melakukan kontak langsung dengan narasumber sehingga data diperoleh secara

mendalam (Suharsimi Arikunto, 2009:155). Dalam penelitian kualitatif, peneliti menggabungkan teknik observasi partisipatif dengan wawancara secara mendalam (Sugiyono, 2010:319).

Wawancara dilakukan peneliti menggunakan pertanyaan bersifat terbuka yaitu pertanyaan yang memungkinkan narasumber memberikan jawaban secara terbuka dan luas. Narasumber dalam penelitian merupakan *general manager* dan *supervisor marketing* wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan informasi tentang manajemen pengelolaan wahana rekreasi, mekanisme manajerial, serta fasilitas yang ditawarkan kepada pengunjung.

3.4.3 Penelusuran Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian observasi atau wawancara akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh dokumen (Sugiyono, 2010:329).

Dalam mempelajari dokumen yang telah dimiliki digunakan teknik tertentu untuk mengetahui maksud dari dokumen tersebut melalui kajian isi atau *content analysis*. Kajian isi merupakan teknik yang digunakan untuk menarik kesimpulan dari sebuah dokumen (Lexy J. Moleong, 2013:220).

Penelusuran dokumen digunakan untuk menelusuri data atau catatan peristiwa yang sudah berlalu sebagai pelengkap data yang diperoleh dari metode observasi dan wawancara. Penelusuran dokumen yang telah dilakukan peneliti meliputi arsip-arsip yang berhubungan dengan manajemen pengelolaan wahana

yaitu arsip tentang visi misi berdirinya wahana rekreasi, struktur organisasi manajemen wahana rekreasi, harga tiket seluruh wahana, rekap jumlah pengunjung per bulan, daftar kerjasama yang pernah dilakukan dengan pemda dan pihak swasta, prestasi yang pernah diraih serta kegiatan *Coorporate Social Responsibility Atlantic Dreamland Salatiga*.

3.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen artinya catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi berbentuk gambar meliputi foto, gambar hidup (video), sketsa dan lain-lain. Hasil penelitian kualitatif akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang ada (Sugiyono, 2010:329).

Dokumentasi merupakan sumber stabil untuk pengujian dan sesuai dengan penelitian kualitatif. Adapun dokumentasi yang berkaitan dalam penelitian ini berupa foto-foto wahana dan fasilitas selama penelitian berlangsung dan video selama proses wawancara dengan pihak manajemen Wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland Salatiga*.

3.4.5 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010:199). Penelitian menggunakan tipe kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang pertanyaannya mengharapkan responden memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Tipe angket tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat serta memudahkan peneliti melakukan analisis data terhadap seluruh kuesioner yang telah terkumpul (Sugiyono, 2010:201).

Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling insidental*. *Sampling insidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan orang yang bertemu dengan peneliti untuk digunakan sebagai sampel. Jumlah sampel penelitian sebanyak 100 orang responden diambil dari rata-rata pengunjung wahana sebanyak 500 orang per bulan dengan tingkat kesalahan 10% (Sugiyono, 2010:128).

Kuesioner penelitian bertujuan untuk mengetahui persentase kemampuan manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga dalam menjalankan sistem manajerial wahana rekreasi yang mengutamakan pelayanan dan kepuasan terhadap pengunjung.

3.5 Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting dalam penelitian kualitatif, karena merupakan jaminan kepercayaan dalam pemecahan permasalahan yang diteliti. Pelaksanaan teknik pemeriksaan keabsahan data didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan dalam teknik pemeriksaan keabsahan data yaitu: 1) *credibility* (derajat kepercayaan), 2) *transferability* (derajat keteralihan), 3) *dependability* (derajat kebergantungan), dan 4) *confirmability* (derajat kepastian) (Lexy J. Moleong (2013:324).

3.5.1 Derajat kepercayaan (*credibility*)

Peneliti menggunakan empat teknik pengecekan kredibilitas data, yaitu 1) ketekunan pengamatan, 2) triangulasi, 3) diskusi teman sejawat, dan 4) pengecekan anggota yang dijelaskan sebagai berikut.

1) Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan yaitu melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan (Sugiyono, 2010:370). Peneliti meningkatkan

ketekunan pengamatan dengan mencermati kembali hasil penelitian (observasi, wawancara, dan angket) serta penelusuran dokumen-dokumen sehingga. Dengan mencermati kembali hasil penelitian, wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam sehingga dapat digunakan untuk memeriksa kebenaran data penelitian tersebut sudah benar atau belum sesuai. Sehingga dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis dengan apa yang diamati.

2) Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data melalui pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu (Sugiyono,2010:372). Dalam penelitian ini dilakukan triangulasi sumber dan teknik/metode. Peneliti melakukan triangulasi sumber dan teknik dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber yaitu: 1) membandingkan data hasil pengamatan (observasi) dengan data hasil wawancara, 2) membandingkan hasil wawancara dengan isi dari penelusuran dokumen yang berkaitan dengan sistem manajerial wahana rekreasi, 3) membandingkan hasil pengamatan (observasi) dengan hasil angket kepuasan pengunjung wahana, 4) membuat kesimpulan sementara dari hasil pengecekan data dari berbagai sumber dan teknik.

3) Diskusi sejawat

Diskusi sejawat adalah cara membicarakan data atau informasi dan temuan-temuan dalam penelitian dengan rekan-rekan sejawat untuk membicarakan keabsahan data berkaitan dengan fokus penelitian (Lexy J. Moleong, 2013:332). Diskusi teman sejawat dilakukan oleh peneliti dalam bentuk diskusi dengan *mereview* hasil penelitian, membahas kesimpulan

hasil penelitian sementara, dan bertukar pengalaman bersama rekan-rekan sejawat yang juga telah melaksanakan penelitian.

4) Pengecekan anggota (*member check*)

Pengecekan anggota adalah pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data (Sugiyono, 2010:375). Setelah menganalisis hasil penelitian, peneliti melaksanakan *member check* dengan melakukan diskusi bersama *general manager* dan *supervisor marketing*. Dalam diskusi kelompok tersebut terdapat penambahan dan perbaikan data sehingga pada akhirnya dihasilkan suatu kesepakatan bersama terhadap hasil penelitian. Setelah hasil penelitian disepakati, *general manager* memberikan bukti otentik berupa surat keterangan telah melakukan penelitian sebagai bukti peneliti telah melakukan *member check*.

3.5.2 Keteralihan (*Transferability*)

Transferability merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan diterapkannya hasil penelitian diterapkan atau digunakan dalam situasi lain (Sugiyono,2010:376). Peneliti menggunakan teknik *transferability* dengan membuat laporan secara terperinci, jelas, sistematis, dan dipercaya sesuai hasil penelitian, agar orang lain memahami penelitian kualitatif tersebut.

3.5.3 Kebergantungan (*Dependability*)

Dalam penelitian kualitatif, uji *dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian (Sugiyono, 2010:377). Peneliti telah melaksanakan *dependability* dengan arahan dosen pembimbing. Dalam penelitian ini, pembimbing mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti mulai dari menemukan masalah, menentukan fokus penelitian, mengkaji teori dari para ahli,

menentukan metode pengumpulan data penelitian, mempersiapkan instrumen penelitian, melaksanakan penelitian, menganalisis data, menguji keabsahan data sampai membuat kesimpulan.

3.5.4 Kepastian (*Confirmability*)

Confirmability berarti menguji hasil penelitian dikaitkan dengan proses yang dilakukan (Sugiyono, 2010:377). Dalam penelitian ini, uji *dependability* dan *confirmability* dilaksanakan secara bersamaan untuk menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan segala proses yang dilakukan sebelum hasil penelitian tersebut didapat.

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2010:335). Analisis data dalam penelitian berupa analisis kualitatif bersifat induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh dan dikembangkan pola hubungan tertentu menjadi hipotesis.

Analisis data kualitatif menurut Bogdan dan Biklen yaitu upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Lexy. J. Moleong, 2013:248).

Berkaitan dengan analisis data, adapun metode/teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.6.1 Teknik Analisis Kualitatif

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman bahwa aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas (Sugiyono,2010:337).

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Tahap-tahap yang dilakukan dalam analisis kualitatif ini adalah sebagai berikut:

1.6.1.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya (Sugiyono, 2010:338).

Menurut Lexy J. Moleong (2013: 288) reduksi data terdiri dari beberapa tahap berikut ini :

- a) Identifikasi satuan (unit) yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian.
- b) Koding berarti memberikan kode pada setiap satuan, agar supaya tetap dapat ditelusuri data/satuannya, berasal dari sumber mana.
- c) Kategorisasi adalah upaya memilah-milah setiap satuan ke dalam bagian-bagian yang memiliki kesamaan. Setiap kategori diberi nama atau label.
- d) Sintesisasi berarti mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya.

Reduksi data dilakukan peneliti dengan mereduksi data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui teknik wawancara dengan pihak manajemen pengelolaan wahana rekreasi *Atlantic Dreamland* mengenai empat pilar manajemen serta data hasil penelitian melalui teknik kuesioner tentang kepuasan pengunjung berdasarkan pelayanan yang diberikan oleh manajemen pengelola.

3.6.1.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya (Sugiyono, 2010:341).

Penyajian data dilakukan peneliti melalui deskripsi tentang empat aspek yang diteliti dalam penelitian yaitu tentang manajemen pengelolaan wahana rekreasi, mekanisme manajerial, fasilitas yang ditawarkan serta kepuasan pengunjung *Atlantic Dreamland*, kemudian data disajikan pula dalam bentuk tabel, bagan struktur organisasi manajemen pengelola, foto-foto berbagai wahana air atau *outbound*, serta peta lokasi *Atlantic Dreamland*.

3.6.1.3 Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi (*Data Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2010:345).

Dalam penelitian ini tahap terakhir yang menjadi inti dalam penelitian yaitu penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Penarikan kesimpulan hasil penelitian diungkapkan dengan kalimat yang singkat, padat, mudah dipahami, relevan serta konsisten terhadap judul, tujuan, dan perumusan masalah yang ada. Kesimpulan penelitian berupa kajian tentang manajemen pengelolaan wahana rekreasi, mekanisme manajerial, fasilitas yang ditawarkan serta kepuasan pengunjung *Atlantic Dreamland*.

3.6.2 Teknik Analisis Kuantitatif (Kuesioner dan Observasi)

Analisis data sangat penting artinya dalam suatu penelitian. Melalui analisis data nantinya dapat ditarik suatu kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam menganalisa data perlu diadakan suatu cara atau metode yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian.

Untuk mengetahui keberhasilan kinerja manajemen wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga dapat dilihat dari tingkat kepuasan pengunjung terhadap pelayanan yang diberikan. Tingkat kepuasan pengunjung terhadap kinerja manajemen wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga dapat diketahui melalui hasil angket/kuesioner dan observasi.

Analisis data pada penelitian berupa data yang didapat dari kuesioner dapat dilakukan melalui *statistic descriptif* yaitu teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono,2010:207).

Tahap-tahap analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase sebagai berikut.

1) Melakukan skoring data angket dan observasi ke dalam bentuk numerik menggunakan skala Likert.

- | | |
|----------------|---------------|
| a. Sangat baik | diberi skor 4 |
| b. Baik | diberi skor 3 |
| c. Cukup | diberi skor 2 |
| d. Kurang | diberi skor 1 |

2) Menganalisis hasil angket dan dokumentasi dengan analisis deskriptif persentase sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan : % = persentase

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

(Muhammad Ali, 1993:186)

3) Menghitung persentase hasil pengisian angket pengunjung dan observasi

Cara menentukan tingkat kriteria sebagai berikut:

a. Menentukan angka persentase tertinggi

$$\frac{\text{skor maksimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{40}{40} \times 100 \% = 100 \%$$

b. Menentukan angka persentase terendah

$$\frac{\text{skor minimal}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% = \frac{10}{40} \times 100 \% = 25 \%$$

c. Rentang persentase $100\% - 25\% = 75\%$

Interval kelas persentase : $75\% : 4 = 19 \%$

4) Hasil analisis deskriptif persentase diinterpretasikan dengan tabel kriteria deskriptif persentase, kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat

kualitatif. Hasil analisis deskriptif persentase tersebut dapat dilihat pada tabel 3.5 di bawah ini.

Tabel 3.1
Kriteria Analisis Deskriptif Persentase

No	Interval % Skor	Kriteria
1.	85 % - 100%	Sangat baik (SB)
2.	65 % - 84 %	Baik (B)
3.	45 % - 64 %	Cukup baik (C)
4.	25 % - 44 %	Kurang (K)

(Sumber: Muhammad Ali, 1993:186)

- 5) Menganalisis hasil observasi dan angket/kuesioner tingkat kepuasan pengunjung terhadap kinerja manajemen wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga secara deskriptif
- 6) Menarik kesimpulan dari hasil penelitian secara deskriptif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Manajemen pengelolaan wahana rekreasi *Atlantic Dreamland* kota Salatiga telah menjalankan aktivitas manajerial dengan menerapkan empat pilar manajemen yaitu perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*) dan pengawasan (*controlling*); sedangkan mekanisme manajerial berjalan efektif dan efisien di bawah komando dari *general manager* yang memegang kendali dalam mengarahkan manajemen pengelolaan wahana rekreasi mencapai tujuan yang telah ditetapkan; dan fasilitas yang ditawarkan dalam kondisi baik, terawat dan aman sesuai standar operasional sehingga nyaman untuk digunakan pengunjung dalam melakukan olahraga rekreasi, sehingga pengunjung antusias terhadap pelayanan yang diberikan pihak manajemen pengelolaan wahana rekreasi *Atlantic Dreamland* yang berpengaruh pada meningkatnya jumlah pengunjung setiap bulannya.
- 2) Pengelolaan yang terkait dengan manajemen, mekanisme, fasilitas, dan kepuasan pengunjung merupakan satu paket yang harus dilaksanakan sesuai dengan standar operasional dalam mengembangkan wahana rekreasi *Atlantic Dreamland* kota Salatiga yang memiliki pengunjung *representative*

5.2 Saran

Berorientasi pada simpulan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

- 1) Manajemen pengelola *Atlantic Dreamland* kota Salatiga hendaknya diinovasi untuk perkembangan wahana rekreasi, meningkatkan standarisasi operasional setiap wahana, dan mengedepankan pelayanan prima kepada pengunjung sehingga berpengaruh terhadap antusias pengunjung untuk selalu datang melakukan di wahana rekreasi dari waktu ke waktu.
- 2) *General manager* wahana rekreasi *Atlantic Dreamland* kota Salatiga hendaknya lebih meningkatkan koordinasi relasi luar, kerjasama, motivasi dan pengarahan langsung kepada divisi dan staff manajemen bawahannya dalam menjalankan kebijakan-kebijakan demi tercapainya tujuan manajemen pengelolaan wahana rekreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Eni Hariyanti, dkk. 1997. *Pedoman Penyelenggaraan dan Model Rekreasi Pendidikan bagi Guru Pembina Rekreasi Pendidikan di SLTP dan SLTA*. Jakarta: Depdiknas
- Ernie Tisnawati Sule dan Saefullah. 2010. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Fakultas Ilmu Keolahragaan. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang: UNNES Press
- Harsuki. 2012. *Pengantar Manajemen Olahraga*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Hasibuan, Malayu S.P. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Lexy J. Moleong. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhamad Ali. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Muhamad Murni dan Yudha M. 2000. *Pendidikan Rekreasi*. Depdiknas
- M. Sartika. *Pengertian Wahana Air*. Online
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/26973/3/Chapter%20II.pdf>.
 (accesed 19/07/14)
- Paturusi. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Pradipta. *Pengertian Outbound*. Online.
<http://dedypradipta.blogspot.com/2012/02/pengertian-outbond.html>
 (accesed 19/07/14)
- Sabda Alam. *Definisi Outbound*. Online.
<http://www.sabdaalamoutbound.com/2014/05/apa-definisi-outbound-menurut-para-ahli.html> (accesed 19/07/14)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

T. Hani Handoko. 2001. *Manajemen*. Yogyakarta: BPFE

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005. *Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: CV. Eko Jaya.

Wikipedia. *Pengertian Waterpark*. Online
http://en.wikipedia.org/wiki/Water_park (accessed 19/07/14)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 846/FIK/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 8 Juli 2014
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd
NIP : 198009072008121002
Pangkat/Golongan : III/B
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : AGUS SUPRIYADI
NIM : 6101410112
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : SURVEI MANAJEMEN WAHANA FAMILY FUN PARK ATLANTIC DREAMLAND KOTA SALATIGA TAHUN 2014
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Peninggal

6101410112

FN-01-AKD-24-R-00



DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 15 Juli 2014

DEKAN

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP 195910191985031001

Lampiran 2

SURAT IZIN OBSERVASI

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Kampus Sekeloa Gunungpati Semarang, Telp-Fax: 024-8508607
 Email : fk_unnes@telkom.net, Website: <http://fk.unnes.ac.id>

Nomor : 3397/UN37.1.6/LT/2014
 Hal : Ijin Observasi Skripsi

Yth. Pengelola Wahana Wisata Atlantic Dreamland
 di Kota Salatiga

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini ;

Nama : Agus Supriyadi
 NIM : 6101410112
 Jur / Prodi : PJKR / S1 FIK UNNES

Diperkenankan mengadakan Observasi sebagai sarana Studi Pendahuluan Skripsi untuk memenuhi tugas penulisan skripsi, di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 10 Agustus 2014
 Dekan
 Kepala Dekan Bidang Akademik,

 Drs. Pri Rustiadi, M.Kes
 NIP. 196410231990021001

Tembusan :
 1. Dekan
 2. Ketua Jurusan PJKR
 FIK Universitas Negeri Semarang

No. Dokumen FM-01-AKD-03

Lampiran 3

SURAT IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 4413/UN371.6/L.T/2014
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Pengelola Family Fun Park Atlantic Dreamland Kota Salatiga
 di Family Fun Park Atlantic Dreamland Kota Salatiga

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir
 oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : AGUS SUPRIYADI
 NIM : 6101410112
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : SURVEI MANAJEMEN WAHANA FAMILY FUN PARK ATLANTIC
 DREAMLAND KOTA SALATIGA TAHUN 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 22 September 2014

Dekan,

Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
 NIP. 195910191985031001

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**ATLANTIC DREAMLAND**

Jl. Soekarno - Hatta, Isep-isep, Salatiga
Telp: 0298 - 323014, 322157 / Fax: 0298 - 314695

Nomor : Salatiga, 21 Desember 2014
Lampiran :
Perihal : **Surat keterangan penelitian**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hanik Sulistiyanti, SE
Jabatan : General Manager
Obyek Wisata : Wahana wisata *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga

Menerangkan bahwa :

Nama : Agus Supriyadi
NIM : 6101410112
Jurusan/Prodi : PJKR

Benar-benar telah mengadakan penelitian dikawasan wisata *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga dengan judul:

SURVEI MANAJEMEN WAHANA FAMILY FUN PARK ATLANTIC DREAMLAND KOTA SALATIGA TAHUN 2014

Demikian surat ini di buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

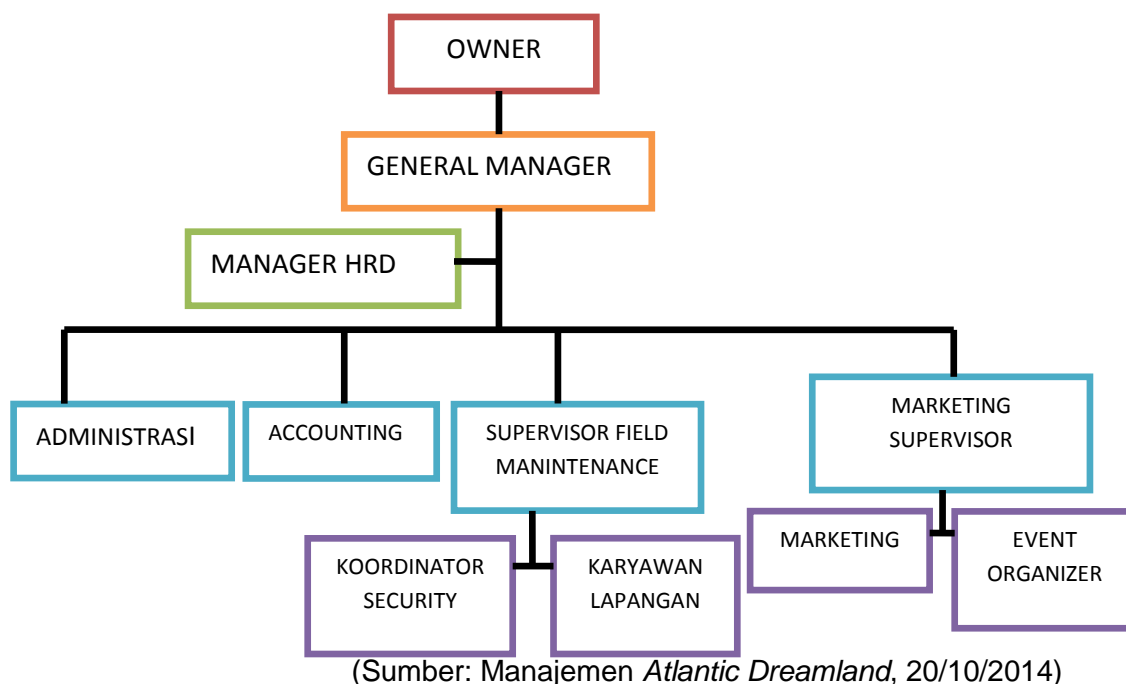
GENERAL MANAGER
OBJEK WISATA ATLANTIC DREAMLAND

HANIK SULISTIYANTI, SE

Tembusan :
Arsip

Lampiran 5

STRUKTUR ORGANISASI
WAHANA FAMILY FUN PARK ATLANTIC DREAMLAND
KOTA SALATIGA 2014

**Keterangan :**

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. GENERAL MANAGER | : HANIK SULISTİYANI, SE |
| 2. MANAGER HRD | : CAHYANINGRUM, SH |
| 3. MARKETING SUPERVISOR | : GADING SIMBARA, SH |
| 4. ADMIN | : NUR KHOLIDA KUSUMA H., A.md |
| 5. ACCOUNTING | : MAGDALENA MARTINA W, SE |
| 6. SUPERVISOR FIELD & MAINTENANCE | : SUYAMTO |
| 7. KOORDINATOR SECURITY | : DAWUD SETYAWAN |
| 8. MARKETING | : - YUS ZULKORNAEN
- MUHAMMAD ROFIQ
- YOHANES ANANG |
| 9. EVENT ORGANIZER | : VINO ANBRILLA, SURADJI |

Lampiran 6

Tabel
Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Variabel	Sub Variabel	Indikator Pertanyaan
Manajemen Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland Kota Salatiga</i>	<i>Planning</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latar belakang berdirinya wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga 2. Tujuan yang ingin dicapai (visi dan misi) wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga 3. Sistem perencanaan yang digunakan dalam wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga 4. Sumber daya yang dimanfaatkan dalam mencapai tujuan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota salatiga 5. Faktor intern dan ekstern yang menjadi kekuatan dan kelemahan manajemen mencapai tujuan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga 6. Rencana yang dikembangkan ke depannya untuk mencapai tujuan di wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga
	<i>Organizing</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembagian kerja dalam manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga 2. Peranan setiap divisi dalam manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga 3. Relasi tiap divisi dalam manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota salatiga 4. Koordinasi manajer dalam manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota salatiga 5. Bentuk kerjasama yang dilakukan manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota salatiga bersama

		pemerintah daerah dan pihak swasta
	<i>Actuating</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peranan <i>general manager</i> dalam melakukan koordinasi bersama staf-stafnya 2. Peranan <i>general manager</i> dalam memotivasi staff bawahannya untuk melaksanakan tugasnya sesuai peranannya 3. Kebijakan <i>general manager</i> dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam menjalankan program
	<i>Controlling</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penetapan standar pelayanan dalam manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga kepada para pengunjung 2. Pelaksanaan program perawatan berbagai wahana di <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga 3. Penilaian kinerja terhadap standarisasi pelayanan yang diberikan manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga 4. Tindakan koreksi atau evaluasi apabila kinerja tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga

Lampiran 7

**LEMBAR WAWANCARA GENERAL MANAJER DAN STAFF
SURVEI MANAJEMEN WAHANA FAMILY FUN PARK ATLANTIC
DREAMLAND KOTA SALATIGA TAHUN 2014**

NAMA NARASUMBER :
 JABATAN :
 HARI/TANGGAL :
 PUKUL :

Pertanyaan :

PERENCANAAN (PLANNING)
1. Bagaimanakah latar belakang berdirinya wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga?
2. Apakah tujuan yang ingin dicapai (visi dan misi) wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota salatiga?
3. Bagaimanakah sistem perencanaan yang digunakan dalam pembangunan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota salatiga?
4. Apa sajakah sumber daya yang dimanfaatkan manajemen pengelolaan dalam mencapai tujuan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota salatiga?
5. Apa saja faktor intern dan ekstern yang menjadi kekuatan dan kelemahan manajemen mencapai tujuan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga?
6. Sejauh ini, apakah inovasi yang dilakukan manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga?
PENGORGANISASIAN (ORGANIZING)
1. Apakah terdapat pembagian kerja dalam manajemen pengelolaan wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga?
2. Apakah peranan masing-masing bagian dalam struktur organisasi wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga?
3. Bagaimanakah relasi (hubungan) antar divisi dalam manajemen

pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga ?

4. Bagaimanakah peran dari manajer dalam mengkoordinasikan staff bawahannya dalam manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?
5. Bagaimanakah bentuk kerjasama yang dilakukan pihak manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga bersama pemerintah daerah dan pihak swasta?

PELAKSANAAN (ACTUATING)

1. Apa sajakah tugas-tugas *general manajer* wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga dalam melakukan koordinasi bersama staf-stafnya?
2. Bagaimanakah peranan *general manajer* dalam memotivasi staff bawahannya untuk melaksanakan tugas sesuai peranannya?
3. Apakah kebijakan *general manajer* dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam menjalankan program dalam manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?

PENGAWASAN (CONTROLLING)

1. Bagaimanakah standar pelayanan yang memadai dan aman bagi pengunjung wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?
2. Bagaimanakah program perawatan berbagai wahana di *Atlantic Dreamland* Salatiga?
3. Bagaimanakah penilaian keberhasilan kinerja manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?
4. Bagaimanakah tindakan evaluasi yang dilaksanakan oleh manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga agar senantiasa memberi kepuasan pengunjung?

Lampiran 8

**HASIL WAWANCARA GENERAL MANAGER
SURVEI MANAJEMEN WAHANA FAMILY FUN PARK ATLANTIC
DREAMLAND KOTA SALATIGA TAHUN 2014**

NAMA NARASUMBER : HANIK SULISTYOWATI, SE
 JABATAN : GENERAL MANAGER
 HARI/TANGGAL : 20 OKTOBER 2014
 PUKUL : 19.00 – SELESAI

Pertanyaan :

PERENCANAAN (PLANNING)

1. Bagaimanakah latar belakang berdirinya wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga?

Jawaban :

Wahana *Atlantic Dreamland* Salatiga didirikan atas dasar *owner* (pemilik) bahwa kota Salatiga membutuhkan *icon* khususnya di bidang pariwisata dengan harapan agar nantinya *icon* pariwisata tersebut dapat dinikmati oleh warga Salatiga serta warga dari daerah lain sebagai wahana rekreasi keluarga.

2. Apakah tujuan yang ingin dicapai (visi dan misi) wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga?

Jawaban :

Tujuan yang ingin dicapai yaitu menjadi wahana rekreasi keluarga terbesar dan terlengkap di Jawa Tengah, menambah wahana permainan dengan kualitas dan standar keamanan yang tinggi, bekerjasama dengan instansi terkait pengembangan pariwisata di Kota Salatiga dan menyediakan sarana dan prasarana sebagai tempat penyelenggaraan event di Kota Salatiga.

3. Bagaimanakah sistem perencanaan yang digunakan dalam pembangunan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga?

Jawaban :

Konsep pembangunan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga diawali dengan tahap perencanaan melalui melakukan proses observasi terlebih dahulu. Pada tahap observasi ini dilakukan dengan melihat

fasilitas yang mendukung, tingkat keamanan wahana, potensi dan kemampuan menarik pengunjung di setiap wahana rekreasi. Selanjutnya wahana tersebut dikelola dan menjadi tanggungjawab para staff ahli di bidangnya.

4. Apa sajakah sumber daya yang dimanfaatkan manajemen pengelolaan dalam mencapai tujuan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga?

Jawaban :

Sumber daya yang dimanfaatkan manajemen meliputi sumber daya manusia yang berasal dari staff manajemen, sumber daya dana berasal dari modal perseorangan Bapak Santoso selaku *owner* dari beberapa grup perusahaannya, sumber daya alam berasal dari *view* pegunungan yang mengelilingi *Atlantic Dreamland*.

5. Apa saja kekuatan dan kelemahan manajemen mencapai tujuan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Kota Salatiga?

Kekuatan wahana *Atlantic Dreamland* yaitu letaknya strategis di pinggir jalan Solo-Semarang, ada 19 macam yang terdiri dari wahana air dan outbound, wahana dapat dinikmati segala usia, fasilitas pendukung lengkap, dan senantiasa menyelenggarakan event-event kebudayaan. Kelemahannya yaitu beberapa wahana sepi pengunjung dan beberapa petugas kurang ramah.

6. Apakah tiap tahun terdapat inovasi terhadap pengembangan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga?

Inovasi dilakukan dalam hal penambahan jumlah wahana misalnya wahana *sunny train*, otoped, becak mini, dan becak air di tahun 2014 serta mengadakan *event-event* seni dan kebudayaan misalnya lomba drumblack dan lomba Reog se kota Salatiga.

PENGORGANISASIAN (ORGANIZING)

1. Apakah terdapat pembagian kerja dalam manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?

Ada pembagian kerja dan memiliki *job description* masing-masing.

2. Apakah tugas masing-masing bagian dalam struktur organisasi wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga?
- i) *Owner* merupakan pemilik *Atlantic Dreamland*.
 - j) *General Manager* bertanggung jawab membuat perencanaan, mengatur, dan mengendalikan pelaksanaan suatu organisasi

- g) *Manajer HRD* : mengurus perijinan, dan perjanjian antara *Atlantic Dreamland* dengan pihak kedua, memantau kerja karyawan baik di dalam kantor maupun di luar kantor, mengatur jadwal kerja karyawan, melakukan *recruitment*, wawancara terhadap calon karyawan *Atlantic Dreamland*.
- h) *Admin logistic* : *memanage* keluar masuknya barang *logistic*, memantau stok logistik disetiap kantor *Atlantik Dreamland*, membuat laporan pemasukan dan pengeluaran logistik tiap hari minggu dan bulanan.
- i) *Accounting* : mengurus pemasukan ataupun pengeluaran dana, membuat pembukuan berkala
- j) *Maintenance* : mengecek wahana secara berkala, menyediakan suku cadang wahana, bertanggung jawab penuh atas kondisi wahana.
- k) *Supervisor marketing* membuat jadwal kinerja staff, membuat laporan rombongan perbulan, membuat program satu tahun, bertanggung jawab atas *staff marketing*.
- l) *Marketing*: melaksanakan program kerja dari *supervisor marketing*. Menghendel rombongan pengunjung.

3. Bagaimanakah relasi (hubungan) antar divisi dalam manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga ?

Jawaban :

Setiap divisi seperti *marketing supervisor, field & maintenance supervicor, HRD, coordinator security, admin, dan accounting* bertanggung jawab penuh untuk selalu melaporkan kinerja dan kewajibannya setiap bulan kepada *manager*.

4. Bagaimanakah peran dari Anda (manajer) dalam mengkoordinasikan staff bawahannya dalam manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?

Jawaban :

Manajer mengkoordinasikan staff bawahannya dengan menentukan *job description* selama setahun dan senantiasa memberi arahan agar manajemen tetap solid

5. Bagaimanakah bentuk kerjasama yang dilakukan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga bersama pemerintah daerah dan swasta?

Jawaban :

Bentuk kerjasama *Atlantic Dreamland* bersama pemerintah daerah adalah

Pemda selaku fasilitator berbagai perijinan, ikut mendukung penyelenggaraan pemilihan duta wisata Salatiga, serta menyelenggarakan event kebudayaan seperti festival drumblek dan reog sedangkan kerjasama dengan pihak swasta sebagai mitra *sponsorship* seperti PT. Gudang Garam, Mister Burger, Air Mineral PRIMA, PT. SOSRO, PT. ABC, provider kartu selluler (XL, Telkomsel, dan Axis), Faber Castell Indonesia, Asuransi Jiwa, dan lain-lain.

PELAKSANAAN (*ACTUATING*)

1. Apa sajakah tugas-tugas *general manager* wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga?

Jawaban :

Tugas *general manager* yaitu : 1) merencanakan pekerjaan-pekerjaan untuk karyawan, 2) memberi arahan terhadap staf, 3) mengatur pendanaan, 4) mengambil kebijakan-kebijakan dalam bekerjasama dengan pihak lain, dan 5) pengambilan keputusan dan memiliki hak *veto*

2. Adakah kendala dalam menjalankan tugas selaku *general manager* ?

Jawaban :

Kendala yang dialami misalnya kurang maksimalnya pelaksanaan suatu program kerja oleh staff bawahannya tidak sejalan dengan kehendak manajer.

3. Apakah kebijakan *general manager* dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam menjalankan program dalam manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?

Jawaban :

Solusi mengatasi berbagai kendala adalah mengevaluasi permasalahan dalam forum rapat kemudian diajukan ke *owner*.

(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)

Lampiran 9

**HASIL WAWANCARA SUPERVISOR MARKETING
SURVEI MANAJEMEN WAHANA *FAMILY FUN PARK ATLANTIC*
DREAMLAND KOTA SALATIGA TAHUN 2014**

NAMA NARASUMBER : GADING SIMBARA, S.H.
 JABATAN : SUPERVISOR MARKETING & STAFF MARKETING
 HARI/TANGGAL : 20 OKTOBER 2014
 PUKUL : 20.00 – SELESAI

Pertanyaan :

PENGAWASAN (*CONTROLLING*)

1. Apakah ada standar pelayanan yang memadai dan aman bagi pengunjung wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* Salatiga?

Jawaban :

Standar pelayanan berupa wahana yang menarik sebanding dengan harga tiket, wahana serta fasilitas pendukung layak dan aman bagi pengunjung, senantiasa diadakan program perawatan wahana, evaluasi di setiap bulannya dan rencana pengembangan wahana setiap tahun.

2. Bagaimanakah program perawatan berbagai wahana di *Atlantic Dreamland* Salatiga?

Jawaban :

Program perawatan di *Atlantic Dreamland* Salatiga dilakukan secara berkala yaitu satu bulan sekali oleh pihak *maintenance*. Manajer yang berwenang untuk memutuskan wahana tersebut dilakukan perbaikan ataupun penggantian.

3. Bagaimanakah penilaian keberhasilan kinerja manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga?

Jawaban :

Keberhasilan dari kinerja manajemen dilihat dari jumlah pengunjung yang meningkat setiap bulannya baik pada saat *weekday* ataupun *weekend*.

4. Bagaimanakah tindakan evaluasi yang dilaksanakan oleh manajemen pengelolaan wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga agar senantiasa memberi kepuasan pengunjung?

Jawaban :

Evaluasi setiap bulannya dilaksanakan dalam forum rapat untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan, keamanan, dan kenyamanan wahana, apabila tidak sesuai dengan standar maka dilakukan perbaikan.

(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)

Lampiran 10

Tabel
Kisi Kisi Kuesioner (Angket)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
Manajemen Wahana <i>Family Fun Park</i> <i>Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	Fasilitas	Perawatan wahana	1	1
		Perawatan fasilitas pendukung	2	1
	Keamanan	Keamanan wahana	3	1
		Pelayanan keamanan oleh petugas	4	1
	Pendanaan	Keterjangkauan biaya tiket	5	1
		Kesesuaian pelayanan dan harga tiket	6	1
	Pelayanan	Kebersihan dan perawatan wahana	7	1
		Pelayanan manajemen	8	1
	Olahraga Rekreasi	Wahana pendidikan rekreasi	9	1
		Kepuasan pengunjung	10	1

Lampiran 11

KUESIONER**A. Identitas Responden**

Nama :

Tempat Tinggal :

Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

Umur :

Pekerjaan :

Asal :

B. Petunjuk

Selamat datang di *Atlantic Dreamland* Salatiga dan terima kasih atas kunjungan anda. Kuesioner penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang keberhasilan manajemen wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga tahun 2014 menjalankan roda organisasi melalui pandangan para pengunjung. Mohon saudara mengisi pertanyaan berikut ini dengan memberikan tanda silang atau "x" pada kolom yang telah disediakan.

Hormat saya,
Agus Supriyadi

Keterangan :

Jawaban	Skor
a. Sangat baik	4
b. Baik	3
c. Cukup	2
d. Kurang	1

C. Pertanyaan➤ **Fasilitas**

- 1) Menurut Anda apakah wahana di objek wisata *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga dalam kondisi baik dan terawat?
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup baik
 - d. Kurang baik
- 2) Menurut Anda apakah fasilitas pendukung seperti toilet, mushola, tempat bilas, kantin, dan lain-lain sudah memadai ?
 - a. Sangat memadai
 - b. Memadai
 - c. Cukup memadai
 - d. Kurang memadai

➤ **Keamanan**

- 3) Menurut Anda, apakah wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga sudah terjamin keamanannya untuk digunakan?
 - a. Sangat aman
 - b. Aman
 - c. Cukup aman
 - d. Kurang aman
- 4) Apakah petugas atau *life guard* wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga sudah baik dalam menjaga keamanan pengunjung?
 - a. Sangat baik
 - b. Baik
 - c. Cukup baik
 - d. Kurang baik

Lampiran 12

**TABEL ANALISIS ANGKET PENGUNJUNG WAHANA FAMILY FUN PARK
ATLANTIC DREAMLAND KOTA SALATIGA**

NO	K	NOMOR BUTIR SOAL										Σ	% Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	K-01	4	4	2	3	2	1	3	2	2	3	26	65%	B
2	K-02	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28	70%	B
3	K-03	3	3	4	4	2	2	4	1	3	4	30	75%	B
4	K-04	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	29	72.50%	B
5	K-05	2	4	4	4	3	2	3	3	3	4	32	80%	B
6	K-06	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27	67.50%	B
7	K-07	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	26	65%	B
8	K-08	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24	60%	C
9	K-09	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	34	85%	B
10	K-10	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28	70%	B
11	K-11	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32	80%	B
12	K-12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
13	K-13	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	28	70%	B
14	K-14	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	30	75%	B
15	K-15	3	2	4	4	2	3	3	3	3	2	29	72.50%	B
16	K-16	3	2	4	4	4	4	2	3	3	4	33	82.50%	B
17	K-17	3	2	3	3	2	2	4	3	3	4	29	72.50%	B
18	K-18	3	3	2	2	2	1	4	3	3	4	27	67.50%	B
19	K-19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
20	K-20	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72.50%	B
21	K-21	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	29	72.50%	B
22	K-22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
23	K-23	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	30	75%	B
24	K-24	3	2	3	3	3	2	3	2	4	4	29	72.50%	B
25	K-25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%	SB
26	K-26	2	2	4	4	2	3	3	4	4	4	32	80%	B
27	K-27	3	4	4	3	2	2	4	4	3	3	32	80%	B
28	K-28	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	27	67.50%	B
29	K-29	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	70%	B
30	K-30	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	29	72.50%	B
31	K-31	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	70%	B
32	K-32	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	29	72.50%	B
33	K-33	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77.50%	B
34	K-34	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70%	B

35	K-35	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	95%	SB
36	K-36	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	30	75%	B
37	K-37	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28	70%	B
38	K-38	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	28	70%	B
39	K-39	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77.50%	B
40	K-40	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	31	77.50%	B
41	K-41	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	35	87.50%	SB
42	K-42	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28	70%	C
43	K-43	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	36	90%	SB
44	K-44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
45	K-45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
46	K-46	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	72.50%	B
47	K-47	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	30	75%	B
48	K-48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
49	K-49	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72.50%	B
50	K-50	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	30	75%	B
51	K-51	3	4	2	4	4	4	3	2	2	2	30	75%	B
52	K-52	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72.50%	B
53	K-53	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	31	77.50%	B
54	K-54	4	4	3	3	4	2	3	4	3	2	32	80%	B
55	K-55	3	3	3	2	4	2	4	4	3	4	32	80%	B
56	K-56	4	4	2	3	4	3	2	3	3	3	31	77.50%	B
57	K-57	3	3	4	3	4	3	4	2	2	4	32	80%	B
58	K-58	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80%	B
59	K-59	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	32	80%	B
60	K-60	2	4	4	4	4	3	3	2	3	4	33	82.50%	B
61	K-61	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	32	80%	B
62	K-62	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	32	80%	B
63	K-63	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95%	SB
64	K-64	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
65	K-65	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	32	80%	B
66	K-66	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	31	77.50%	B
67	K-67	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	30	75%	B
68	K-68	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	32	75%	B
69	K-69	3	3	4	3	4	2	3	3	2	4	31	77.50%	B
70	K-70	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	30	75%	B
71	K-71	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	35	88%	SB
72	K-72	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	34	85%	B
73	K-73	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	30	75%	B
74	K-74	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%	SB
75	K-75	3	3	2	3	4	4	3	2	3	4	31	77.50%	B

76	K-76	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	82.50%	B
77	K-77	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32	80%	B
78	K-78	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	32	80%	B
79	K-79	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	34	85%	B
80	K-80	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75%	B
81	K-81	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	31	77.50%	B
82	K-82	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	30	75%	B
83	K-83	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	31	77.50%	B
84	K-84	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	33	82.50%	B
85	K-85	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	34	85%	SB
86	K-86	4	3	3	4	4	3	4	2	3	3	33	82.50%	B
87	K-87	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72.50%	B
88	K-88	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	34	85%	SB
89	K-89	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	33	82.50%	B
90	K-90	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	31	77.50%	B
91	K-91	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	32	80%	B
92	K-92	3	4	2	3	4	3	4	3	3	4	33	82.50%	B
93	K-93	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	33	82.50%	B
94	K-94	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	34	85%	SB
95	K-95	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	32	80%	B
96	K-96	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	82.50%	B
97	K-97	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	34	85%	SB
98	K-98	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	32	80%	B
99	K-99	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	33	82.50%	B
100	K-100	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	30	75%	B
JUMLAH SKOR												3104	7755%	
RATA-RATA JUMLAH SKOR												31.04	78%	
KRITERIA RATA-RATA												BAIK		
												(B)		

(Sumber: Hasil penelitian, 23/10/2014)

Lampiran 13

PANDUAN OBSERVASI**A. PETUNJUK**

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang diamati sesuai dengan fakta sebenarnya!

Keterangan :

Jawaban	Skor
a. Sangat baik	4
b. Baik	3
c. Cukup	2
d. Kurang	1

B. TABEL OBSERVASI

No	Indikator pengamatan	Deskriptor	Checklist (√)	Skor	Kriteria
1	Kondisi umum dan tingkat kelayakan seluruh Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Wahana dalam keadaan terawat, bersih dan layak digunakan			
		b. Wahana memenuhi standar keamanan			
		c. Wahana dapat digunakan sebagai sarana olahraga sekaligus rekreasi			
		d. Wahana memberikan kepuasan bagi pengunjung setelah menikmatinya			
2	Fasilitas pendukung Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Toilet dan kamar bilas yang bersih dan memadai			
		b. Ada pusat informasi, peta wahana dan papan penunjuk wahana yang jelas			
		c. Mushola yang terawat sebagai sarana beribadah			
		d. <i>Rest area</i> , kantin, dan parkir yang memadai			
3	Manajemen Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Pemahaman terhadap peran dan tugas sesuai bidangnya masing-masing			
		b. Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik			

		c. Memiliki pemikiran dan ide kreatif dalam menciptakan inovasi dalam pengembangan Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga			
		d. Keramahan terhadap relasi, karyawan, maupun pengunjung			
4	Pelayanan karyawan terhadap pengunjung Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Bertanggungjawab melaksanakan tugas masing-masing sebagai karyawan			
		b. Menjaga kenyamanan dan keamanan pengunjung			
		c. Disiplin menjaga kebersihan setiap wahana			
		d. Keramahan terhadap pengunjung wahana			
5	Perawatan dan pemeliharaan Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Diadakan perawatan dan pemeliharaan minimal 1 bulan sekali			
		b. Melakukan perbaikan ataupun penggantian apabila wahana mengalami kerusakan			
		c. Keamanan wahana selalu diperhatikan setiap kali difungsikan			
		d. Wahana selalu memiliki daya tarik untuk diminati segala rentang usia			
Total Skor					
Kriteria					

Lampiran 14

HASIL OBSERVASI**A. PETUNJUK**

Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang diamati sesuai dengan fakta sebenarnya!

Keterangan :

Jawaban	Skor	Kriteria
4 deskriptor tampak	4	Sangat Baik
3 deskriptor tampak	3	Baik
2 deskriptor tampak	2	Cukup
1 deskriptor tampak	1	Kurang

B. TABEL OBSERVASI

No	Indikator pengamatan	Deskriptor	Checklist (√)	Skor	Kriteria
1	Kondisi umum dan tingkat kelayakan seluruh Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Wahana dalam keadaan terawat, bersih dan layak digunakan	√	4	Sangat Baik
		b. Wahana memenuhi standar keamanan	√		
		c. Wahana dapat digunakan sebagai sarana olahraga sekaligus rekreasi	√		
		d. Wahana memberikan kepuasan bagi pengunjung setelah menikmatinya	√		
2	Fasilitas pendukung Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Toilet dan kamar bilas yang bersih dan memadai	√	4	Sangat Baik
		b. Ada pusat informasi, peta wahana dan papan penunjuk wahana yang jelas	√		
		c. Mushola yang terawat sebagai sarana beribadah	√		
		d. Rest area, kantin, dan parkir yang memadai	√		
3	Manajemen Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Pemahaman terhadap peran dan tugas sesuai bidangnya masing-masing	√	4	Sangat Baik
		b. Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik	√		
		c. Memiliki pemikiran dan ide kreatif dalam menciptakan	√		

		inovasi dalam pengembangan Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga			
		d. Keramahan terhadap relasi,karyawan, maupun pengunjung	√		
4	Pelayanan karyawan terhadap pengunjung Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Bertanggungjawab melaksanakan tugas masing-masing sebagai karyawan	√	3	Baik
		b. Menjaga kenyamanan dan keamanan pengunjung	√		
		c. Disiplin menjaga kebersihan setiap wahana	√		
		d. Keramahan terhadap pengunjung wahana			
5	Perawatan dan pemeliharaan Wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> Kota Salatiga	a. Diadakan perawatan dan pemeliharaan minimal 1 bulan sekali	√	3	Baik
		b. Melakukan perbaikan ataupun penggantian apabila wahana mengalami kerusakan	√		
		c. Keamanan wahana selalu diperhatikan setiap kali difungsikan	√		
		d. Wahana selalu memiliki daya tarik untuk diminati segala rentang usia			
Total Skor				18	
% Skor				90 %	
Kriteria				SB	

(Sumber: Hasil penelitian, 19/10/2014)

Tabel Penilaian Observasi

Interval Kelas	Interval % Skor	Kriteria
18 - 20	85% - 100%	Sangat Baik (SB)
13 - 17,5	65% - 84%	Baik (B)
9 - 12,5	45% - 64%	Cukup (C)
5 - 8,5	25% - 44%	Kurang (K)

Lampiran 15

PANDUAN PENELUSURAN DOKUMEN

Penelitian ini data yang akan diambil sebagai dokumen adalah:

1. Data-data tertulis mengenai pelaksanaan manajemen wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga tahun 2014
 - a. Sejarah berdirinya wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga
 - b. Visi dan misi serta tujuan berdirinya wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga
 - c. Daftar wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga
 - d. Daftar sarana dan prasarana di wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga
 - e. Arsip struktur organisasi di wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga
 - f. Arsip kerjasama dengan pihak luar wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota salatiga tiap tahunnya
 - g. Arsip harga tiket wahana *Atlantic Dreamland* Salatiga
 - h. Arsip penghargaan yang pernah diraih wahana *Atlantic Dreamland* Salatiga
 - i. Arsip keikutsertaan dalam *Coorporate Social Responsibility* oleh *Atlantic Dreamland* Salatiga
2. Data yang berupa foto:
 - a. Proses wawancara dengan *general manajer* dan *supervisor marketing* *Atlantic Dreamland* kota Salatiga
 - b. Proses pengisian angket (kuisisioner) oleh pengunjung wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014
 - c. Berbagai macam wahana dan fasilitas yang ditawarkan oleh wahana *Family Fun Park Atlantic Dreamland* kota Salatiga tahun 2014

Lampiran 16

TABEL CHECKLIST HASIL PENELUSURAN DOKUMEN

No	NAMA DOKUMEN	Ada (√)	Tidak
DOKUMEN TERTULIS			
1	Sejarah berdirinya wahana <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
2	Visi, misi, dan tujuan wahana <i>Atlantic dreamland</i> Salatiga	√	
3	Profil <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
4	Daftar seluruh wahana <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
5	Daftar sarana dan prasarana wahana <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
6	Arsip struktur organisasi wahana <i>Atlantic Dreamland Salatiga</i>	√	
7	Arsip kerjasama wahana <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
8	Arsip harga tiket wahana <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
9	Arsip penghargaan yang pernah diraih wahana <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
10	Arsip keikutsertaan dalam <i>Coorporate Social Responsibility</i> oleh <i>Atlantic Dreamland</i> Salatiga	√	
DOKUMEN FOTO			
11	Proses wawancara dengan <i>general manajer</i> dan <i>supervisor marketing Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga	√	
12	Proses pengisian angket (kuisisioner) oleh pengunjung wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga tahun 2014	√	
13	Berbagai macam wahana dan fasilitas yang ditawarkan oleh wahana <i>Family Fun Park Atlantic Dreamland</i> kota Salatiga tahun 2014	√	

Lampiran 17

INFORMASI HARGA TIKET “ATLANTIC DREAMLAND SALATIGA”
PER 1 OKTOBER 2014

1. INFORMASI JAM BUKA

- SENIN S/D JUM'AT : 09.00 – 17.00 WIB
- SABTU, MINGGU, LIBUR NASIONAL, DAN LIBURAN SEKOLAH : 08.30 – 17.30 WIB

2. TIKET TERUSAN SUDAH TERMASUK TIKET MASUK

- Tiket masuk = Rp. 5.000
- All day = Rp. 55.000 (termasuk tiket masuk)
- Paket Ibu & Anak = Rp. 80.000 (termasuk tiket masuk)
- Paket Ibu & Anak + 2 box Makan siang = Rp. 105.000 (termasuk tiket masuk)

Wahana Yang Bisa Diakses Dengan Tiket Terusan :

ANAK		DEWASA	
NO	WAHANA	NO	WAHANA
1	KOLAM RENANG	1	KOLAM RENANG
2	WATER BOOM	2	WATER BOOM
3	WATER TOYS	3	WATER TOYS
4	BOM-BOM CAR	4	BOM-BOM CAR
5	SOFTPLAY	5	FLYING FOX 1X MELUNCUR
6	FLYING FOX 1X MELUNCUR	6	CIRCULAR TRACK
7	CIRCULAR TRACK	7	MINI COASTER
8	MINI COASTER		
9	CAROUSEL		
10	BALON LONCAT		

3. DISCOUNT ROMBONGAN**TM:**

- 50 – 150 orang : 10 % dari tiket masuk
- ≥151 orang : 20 % dari tiket masuk

TT & TWA :

- ≥ 20 orang : 5% dari TT/TWA

Keterangan :

- Harga Berlaku Untuk Anak, Dan Dewasa (Usia 2 Th Tiket Penuh)
- Selain Flying Fox, wahana fasilitas tiket terusan dapat diakses secara berulang.

(TRANSFER DP KE BCA KCU SALATIGA No.Rek : 0130897151 a/n Mohammad Rofiq)

RESERVASI :

- Kantor Atlantic Dreamland Salatiga
Jl. Soekarno Hatta, isep-isep, Salatiga. Telp : (0298) 323014,322157
- OPICK (0821 3366 2096)
- YUZ (081 904 978 686)
- GADING (085 640 487 474)
- YOHANES (085 712 332 377)

NB :

- Harga Tidak Berlaku Pada Hari Libur Lebaran, Natal, Dan Tahun Baru

- Harga Dapat Berubah Sewaktu-Waktu Tanpa Pemberitahuan Lebih Dulu

4. TIKET MASUK PER WAHANA

SENIN S/D MINGGU		
NO	TIKET	HARGA
1	TIKET MASUK	Rp. 5.000
2	PARKIR RODA 2	Rp. 2.000
3	PARKIR RODA 4	Rp. 5.000
NO	TIKET	HARGA
1	BOM-BOM CAR	Rp. 15.000
2	CAROUSEL	Rp. 15.000
3	CIRCULAR TRACK	Rp. 15.000
4	JET COASTER	Rp. 15.000
5	BALON LONCAT	Rp. 15.000
6	SOFTPLAY	Rp. 15.000
7	BECAK AIRss	Rp. 20.000

SENIN S/D MINGGU		
NO	TIKET	HARGA
8	WAHANA AIR	Rp. 20.000
9	FLYING FOX PENDEK	Rp. 20.000
10	FLYING FOX PANJANG	Rp. 30.000
11	ATV	Rp. 25.000
12	KUDA PONY	Rp. 20.000
13	BATTERY CAR	Rp. 15.000 / coin
14	BIOSKOP 4 DIMENSI	Rp. 20.000
15	BECAK MINI	Rp. 15.000
16	PIRATES SHIP	Rp. 15.000
17	MINI TRAIN	Rp. 15.000
18	OTOPED	Rp. 15.000
19	SUNNY TRAIN	Rp. 15.000

5. DAFTAR MENU LUNCH BOX

- Pemesanan lunch box maximal H-5 kunjungan (minimal 20 box per paket)
- Dp Pemesanan Lunch Box 50%

NO	PAKET	MENU	
1	PAKET LUNCH BOX RP. 12.500	1. Nasi putih, Oseng bakso, Tahu bakso, Krupuk, Air mineral 2. Nasi putih, Soun jamur kuping Sosis kuah manis, Krupuk, Air mineral 3. Nasi putih, Rolade daging, dan sayuran, Krupuk, Air mineral 4. Nasi putih, Ca sayur, bakso sosis, ayam goreng tepung, Air mineral	5. Nasi putih, cap cay, ayam goreng krupuk, Air mineral 6. Nasi putih, sambel goreng ati, telur dadar, kering tempe, air mineral 7. Nasi putih, bakmi/bihun goreng, ayam goreng, krupuk, air mineral 8. Nasi goreng, telur dadar, sate ayam 3 tusuk, krupuk, air mineral
2	PAKET LUNCH BOX RP. 15.000	1. Nasi putih Ayam kampung bakar Lalapan, dan sambal Air mineral	2. Nasi putih Ayam goreng kremes (ayam kampung) Lalapan, dan sambal Air mineral

(Sumber: Manajemen Atlantic Dreamland, 20/10/2014)

Lampiran 18

**REKAPITULASI JUMLAH PENGUNJUNG
ATLANTIC DREAMLAND SALATIGA
BULAN JUNI 2014 HINGGA DESEMBER 2014**

NO	BULAN	JUMLAH PENGUNJUNG
1	JUNI	424 ORANG
2	JULI	437 ORANG
3	AGUSTUS	565 ORANG
4	SEPTEMBER	583 ORANG
5	OKTOBER	615 ORANG
6	NOVEMBER	662 ORANG
7	DESEMBER	847 ORANG


GENERAL MANAGER
PT. ATLANTIC DREAMLAND SALATIGA
HAMIK POLISTYANTI, SE

Lampiran 19

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN

Gambar 1 Wawancara dengan manajemen
Atlantic Dreamland Salatiga
(Sumber: Hasil penelitian, 19/10/2014)



Gambar 2 Pengisian angket pengunjung
(Sumber: Hasil penelitian, 19/10/2014)



Gambar 3 Pengisian angket
oleh pengunjung
(Sumber: Hasil penelitian, 19/10/2014)



Gambar 4 Pengisian angket
oleh pengunjung
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)



Gambar 5 Foto bersama manajemen
Atlantic Dreamland Salatiga
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)



Gambar 6 Foto bersama karyawan
Atlantic Dreamland Salatiga
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)

Lampiran 20

DOKUMENTASI WAHANA AIR



Gambar 7 KOLAM RENANG
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 8 WATER TOYS
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 9 WATER BOOM
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)

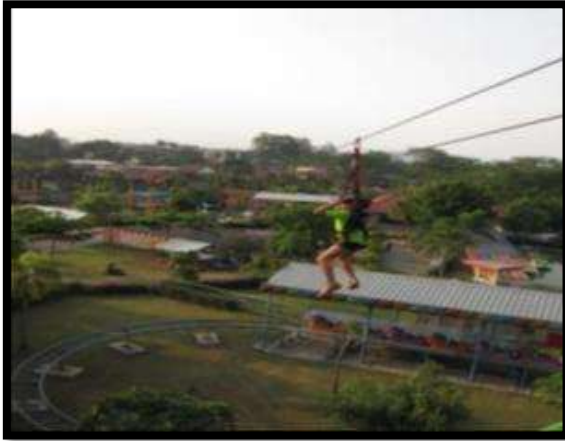


Gambar 10 BECAK AIR
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 11 WATER BALL
(Sumber: Hasil penelitian 20/06/2014)

Lampiran 21

DOKUMENTASI WAHANA *OUTBOUND*

Gambar 12 *FLYING FOX*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 13 *ATV*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 14 *SOFTPLAY*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 15 *BATTERY CAR*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 16 *OTOPED*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 17 *BERKUDA PONY*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)

Lampiran 22

DOKUMENTASI FASILITAS PENDUKUNG

Gambar 18 Toilet bersih dan nyaman
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 19 Ruang tunggu di wahana air
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 20 Mushola
(Sumber: Hasil penelitian, 20/06/2014)



Gambar 21 Ruang P3K
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)



Gambar 22 Kantin dan pusat jajanan
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)



Gambar 23 Area parkir
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)



Gambar 24 *Play ground*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)



Gambar 25 *Smoking Area*
(Sumber: Hasil penelitian, 20/10/2014)