

**ANALISA PERILAKU DAN PERSEPSI WISATAWAN TERHADAP
KAWASAN WISATA KALDERA TOBA DI ERA NEW NORMAL**

SKRIPSI

*Diajukan guna Memenuhi Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)
Program Studi Ekonomi Pembangunan*



Oleh :

Nama : **SINTHIYA FANNY ANANDA PANE**
NPM : **1705180021**
Program Studi : **EKONOMI PEMBANGUNAN**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA MEDAN
2021**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Panitia Ujian Strata -I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidang yang diselenggarakan pada hari Senin, 13 September 2021, pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang :

MEMUTUSKAN

Nama : SINTHIYA FANNY ANANDA PANE
NPM : 1705180021
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
Judul Skripsi : ANALISA PERILAKU DAN PERSEPSI WISATAWAN TERHADAP KAWASAN WISATA KALDERA TOBA DI ERA NEW NORMAL

DINYATAKAN : (B+) *Lulus Yudisium dan telah memenuhi persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*

Tim Penguji

Penguji I

(Dr. PRAWIDYA HARIANI RS)

Penguji II

(HASTINA FEBRIATY, S.E., M.Si)

Pembimbing

(ERI YANTI NASUTION, S.E., M.Ec)

Panitia Ujian

Ketua

(H. JANURI, S.E., M.M., M.Si)



Sekretaris

(Assoc. Prof. Dr. ADE GUNAWAN, S.E., M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini disusun oleh :

Nama Lengkap : SINTHIYA FANNY ANANDA PANE
NPM : 1705180021
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
Judul Skripsi : ANALISA PERILAKU DAN PERSEPSI WISATAWAN
TERHADAP KAWASAN WISATA KALDERA TOBA DI ERA
NEW NORMAL

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam Ujian Mempertahankan
Skripsi

Medan, September 2021

Pembimbing Skripsi

ERI YANTI NASUTION, S.E., M.Ec

Diketahui /Disetujui

Oleh :

Ketua Program Studi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU

Dr. PRAWIDYA HARIANI RS



Dekan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis

H. JANURI, S.E, M.M, M.Si

*Seindah hari ini terselimuti hangat akan kenangan
Kau temani dengan sepenuh hati buah hati nan lucu ini
Tersenyum menggoyahkan rasa yang berlabuh di jiwa
Tangisan terlihat bukan derita melainkan suka*

*Ayah dan ibu terimakasih sampai di hari ini
Engkau masih setia menemaniku
Dukungan dan kasih sayang seutuhnya terlabuhkan
Kehangatan rumah senantiasa larut dalam tawa
Harmonis terasa melebihi manisnya madu bunga*

*Ingin ku tuliskan di lembar-lembar buku terlampirkan
Nama agungmu terkenang selalu dalam ingatan
Dari kejauhan selalu aku rindu hangatnya pelukkanmu
Ayah dan ibu aku di sini sangat bangga dengan sosokmu*

*Terimakasih ayah dan ibu ...
Dengan sepenuh hati aku ingin sangat berbakti denganmu*

ABSTRAK

Para pelaku industri pariwisata atau wisatawan wajib menjalankan tujuh protokol terkait kesehatan, yaitu: modifikasi cara kerja, kemudian implementasi perilaku minim sentuhan atau touchless, lalu sanitasi yang harus diperbaiki dengan menyesuaikan protokol kesehatan dan wisatawan perlu menjalankan pemeriksaan kesehatan dan sertifikasi kesehatan bagi para pekerja di sektor pariwisata dengan melakukan rapid test yang biayanya tidak terlalu mahal. Yang paling penting adalah berbagi tanggung jawab atau share responsibilities antara pelaku bisnis dan wisatawan karena Wisatawan akan lebih memperhatikan protokol-protokol wisata, terutama yang terkait dengan kesehatan, keamanan, dan kenyamanan.

Penelitian ini merupakan sebuah mini riset kualitatif, penelitian ini menggunakan metode survey, yaitu suatu penelitian yang mengambil sampel dari populasi dan mengumpulkan data melalui kuesioner sebagai alat atau disebut penelitian deskriptif. Design sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonprobability sampling, pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Skala ini mudah dipakai untuk penelitian yang berfokus pada responden dan objek jadi penelitian dapat mempelajari bagaimana respon yang berbeda dari tiap-tiap responden.

Kata Kunci : Perilaku, Persepsi, dan Wisatawan.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Sang Pemilik semesta alam, tiada Tuhan selain Allah dan hanya kepada-Nya lah kita patut memohon dan berserah diri. Hanya karena nikmat kesehatan dan kesempatan dari Allah-lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Shalawat selalu kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak hal yang bertambah yaitu pengalaman, ilmu, dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banak kekurangan serta keterbatasan maupun kemampuan yang penulis miliki. Namun, penulis berusaha agar skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada para pembaca dan khalayak umum. Adapun ungkapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan cintai dan seluruh keluarga yang telah memberi semangat dari awal masuk kuliah hingga sampai penyusunan skripsi ini .
2. Bapak Dr. H. Agussani, MAP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak H. Januri S.E., M.M., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara.
4. Ibu Dr Prawidya Hariani RS, Selaku Ketua Jurusan Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu Roswita Hafni M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Prodi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Eriyanti Nasution S.E., M.Ec., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memotivasi dan memberi masukan kepada saya dengan penuh kesabaran membimbing dari awal mulai penulisan skripsi ini hingga ini akan selesai.
7. Seluruh Dosen mata kuliah Fakultas ekonomi dan Bisnis khususnya Prodi Ekonomi Pembangunan yang telah memberikan ilmunya yang bermanfaat, semoga menjadi amalan di akhirat kelak.
8. Kepada Saudara/saudari saya yaitu Yaka Devi Utami Pane, Dwinindy Arissa Pane, dan Danang Putra Pane yang telah memberi semangat dan dukungan kepada saya, hingga menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada Ridho Irawan yang telah membantu dan memberi semangat kepada saya, hingga menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Sintia Maharani yang telah membantu dan memberi semangat kepada saya, hingga menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada Teman-teman Kaldera, Melani Dwi Astuti dan Wahyu Ramadhani terima kasih telah memberi informasi mengenai perkuliahan, dan memberi semangat kepada saya, serta saling mendukung satu sama lain.
12. Kepada seluruh keluarga besar Ekonomi Pembangunan UMSU dari angkatan 2017.

13. Last but not least, I wanna thank me for believing in me, for doing all this work, for having no days off, for never quitting, and for just being me at all the times.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak dalam menerapkan ilmu. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini jauh dari kata kesempurnaan. Maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih , Wassamu'alaikum Wr.Wb.

Medan, September 2021

Penulis

Sinthiya Fanny Ananda Pane

1705180021

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	21
1.3 Batasan Masalah & Rumusan Masalah.....	21
1.3.1 Batasan Masalah	21
1.3.2 Rumusan Masalah.....	22
1.4 Tujuan Penelitian	22
1.5 Manfaat Penelitian	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
2.1 Landasan Teori.....	24
2.1.1 Teori Perilaku Konsumen	24
2.1.2 Teori Konsumsi.....	28
2.1.3 Teori Pendapatan Nasional	30
2.2 Persepsi	36
2.2.1 Pengertian Persepsi Wisatawan	37
2.2.2 Faktor dan Indikator Persepsi Wisatawan	37
2.3 Pariwisata	40
2.3.1 Definisi wisatawan	43
2.3.2 Pengertian Kawasan Wisata	44
2.4 Penelitian Terdahulu	45

2.5 Kerangka Konseptual	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Pendekatan Penelitian	50
3.2 Definisi Operasional.....	51
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	55
3.4 Jenis dan Sumber Data	53
3.5 Populasi dan Sampel	53
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.7 Pengolahan Analisis Data	55
3.8 Teknik Analisis Data.....	58
3.8.1 Analisa Deskriptif	59
3.8.2 Analisa Faktor	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Gambaran Umum Kawasan Kaldera Toba	62
4.1.1 Letak Geografis.....	64
4.1.2 Kondisi Iklim	66
4.1.3 Kondisi Topografi	66
4.2 Demografi	69
4.2.1 Jumlah Penduduk Kawasan Kaldera Toba	69
4.2.2 Tenaga Kerja	70
4.3 Kondisi Ekonomi	70
4.3.1 Nilai PDRB	70
4.4 Kondisi Sosial	72
4.4.1 Kemiskinan	72

4.4.2	Indeks Pembangunan Manusia (IPM).....	73
4.4.3	Gini Ratio.....	74
4.5	Objek Wisata Kawasan Kaldera Toba	75
4.6	Analisa Faktor	85
4.6.1	Deskriptif Data Profil Responden	85
4.6.2	Hasil Penelitian Analisis SEM-PLS	88
4.6.3	Pengujian Hipotesis Hasil Penelitian	98
4.7	Pembahasan.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		106
5.1	Kesimpulan	106
5.2	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	41
Tabel 3.1	Definisi Operasional.....	49
Tabel 4.1	Luas Daerah Menurut 7 Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba Tahun 2020	69
Tabel 4.2	Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin 7 Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba Tahun 2020.....	70
Tabel 4.3	Jumlah Penduduk Menurut Angkatan Kerja 7 Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba 2020	71
Tabel 4.4	Jumlah Penduduk Miskin & Luas Kemiskinan 7 Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba	72
Tabel 4.5	Indeks Pembangunan Manusia 7 Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba	73
Tabel 4.6	Gini Ratio 7 Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba.....	74
Tabel 4.7	Convergent Validity Pribadi Wisatawan.....	90
Tabel 4.8	Convergent Validity Psikologi Wisatawan	90
Tabel 4.9	Convergent Validity Sosial Wisatawan	91
Tabel 4.10	Convergent Validity Perilaku Wisatawan.....	91
Tabel 4.11	Convergent Validity Pribadi Wisatawan.....	93
Tabel 4.12	Convergent Validity Psikologi Wisatawan	94
Tabel 4.13	Convergent Validity Sosial Wisatawan	94
Tabel 4.14	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	95
Tabel 4.15	Composite Reliability	96

Tabel 4.16 R-square	97
Tabel 4.17 Uji Hipotesis	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Kunjungan Wisman ke Indonesia Tahun 2016-2020	3
Gambar 1.2 Kontribusi Pariwisata Terhadap PDB di Indonesia Tahun 2016-2020	4
Gambar 1.3 Kontribusi Pariwisata Terhadap Devisa di Indonesia Tahun 2016- 2020.....	4
Gambar 1.4 Kontribusi Pariwisata Terhadap Lapangan Kerja di Indonesia Tahun 2016-2020	5
Gambar 1.5 Perilaku Travelling saat New Normal Tahun 2020.....	9
Gambar 1.6 Jumlah Wisatawan Berbagai Negara Tahun 2017	13
Gambar 1.7 Jumlah Wisatawan Domestik di Kawasan Kaldera Toba Tahun 2016-2020	17
Gambar 2.1 Kurva Indiferen	25
Gambar 2.2 Model Analisa Faktor.....	48
Gambar 2.3 Tahapan Peneitian	49
Gambar 3.1 Grafik Kriteria Pengujian Hipotesis.....	58
Gambar 4.1 Peta Kawasan Kaldera Toba	59
Gambar 4.2 Peta Kondisi Topografi Kawasan Kaldera Toba.....	64
Gambar 4.3 The Kaldera Toba Nomadic Escape.....	75
Gambar 4.4 Kondisi di dalam The Kaldera	76
Gambar 4.5 UNESCO Global Geopark	77
Gambar 4.6 Pusuk Buhit	78
Gambar 4.7 Desa Tomok	79

Gambar 4.8 Bukit Holbung.....	80
Gambar 4.9 Rumah Pengasingan Soekarno.....	81
Gambar 4.10 Pantai Lumban Bulbul	81
Gambar 4.11 Huta Ginjang	82
Gambar 4.12 Air Terjun Sipiso-piso.....	83
Gambar 4.13 Taman Sipinsur	84
Gambar 4.14 Pohon Pinus.....	84
Gambar 4.15 Jenis Kelamin Responden	85
Gambar 4.16 Usia Responden.....	86
Gambar 4.17 Profesi Responden.....	87
Gambar 4.18 Pendapatan Responden.....	88
Gambar 4.19 First Outer Loading	89
Gambar 4.20 Second Outer Loading.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan sektor yang paling efektif untuk mendorong devisa Indonesia. Salah satu alasannya karena sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan pariwisata terdapat di dalam negeri. Selain sumber daya manusia (SDM), sumber daya yang dimaksud antara lain luas wilayah serta keragaman yang ada di tanah air. Sumber daya inilah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan mancanegara. Perkembangan pariwisata di Indonesia sekarang ini semakin pesat. Perkembangan sektor pariwisata menjanjikan dan memberikan manfaat kepada banyak pihak dari pemerintah, masyarakat maupun swasta. Hal ini dikarenakan pariwisata merupakan sektor yang dianggap menguntungkan untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang di gunakan sebagai sumber yang menjanjikan bagi pemerintah maupun masyarakat sekitar objek wisata. Terlebih saat ini, di Indonesia tersedia beragam destinasi eksotis dan memukau. Tidak hanya wisata alam yang kaya, wisata budaya serta sejarah di Indonesia juga tidak kalah menarik. Ini karena Indonesia memiliki ratusan suku yang tersebar dari Aceh (Sabang) hingga Papua (Merauke).

Untuk itu, bank Indonesia (BI) bersama pemerintah menargetkan mampu mengumpulkan devisa sebesar 20 miliar dollar AS atau setara Rp 2,8 triliun (1 dollar =Rp14.000). Target tersebut, lebih besar 3 miliar dollar AS dibandingkan

perolehan devisa dari pariwisata tahun 2018 yakni 17 miliar dollar AS atau Rp 2,3 triliun. Pemerintah pun menargetkan jumlah kunjungan wisman ke Indonesia pada 2019 mencapai 20 juta orang. Target tersebut, lebih besar dibandingkan jumlah wisman yang datang tahun lalu, yaitu lebih dari 16 juta orang. Jumlah tersebut jauh lebih besar dibandingkan perolehan sebelumnya pada 2013 yang hanya 8,8 juta orang. Di sisi lain pada 2018, sektor pariwisata Indonesia tercatat dengan pertumbuhan tertinggi peringkat ke-9 di dunia, versi The World Travel & Tourism Council (WTTC). Presiden Joko Widodo (Jokowi) pun melihat potensi besar pada pariwisata dan sektor industri yang terkaitnya. Karenanya, Jokowi berkomitmen untuk mengembangkan sektor pariwisata.

Lima destinasi pariwisata prioritas yang dikonsentrasikan untuk dibangun infrastruktur pendukungnya lebih dulu, yakni Mandalika, Danau Toba, Labuan Bajo, Likupang, dan Borobudur. Diyakini, dengan infrastruktur yang baik maka performa sektor pariwisata akan meningkat, sehingga masyarakat di sekitarnya merasakan langsung dampaknya. Contohnya seperti, kemudahan akses bagi transportasi yang secara langsung akan turut mendorong penambahan pembukaan Penginapan, Tur Wisata, dan Pedagang Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).

Pariwisata merupakan sektor paling bertumbuh dinamis dalam pembangunan Indonesia. Pariwisata adalah kontributor pada PDB, Devisa, dan lapangan kerja di Indonesia. Sektor ini merupakan sektor unggulan yang diproyeksikan penyumbang devisa terbesar bagi Indonesia dibandingkan dengan sumber daya alam tak terbarukan (minyak bumi, batu bara) dikarenakan sektor

pariwisata bersifat *suistandable*, tidak terbatas dan tidak akan pernah habis. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh UNWTO (2019) dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir tahun 2009-2019, pariwisata dunia terus mengalami peningkatan.

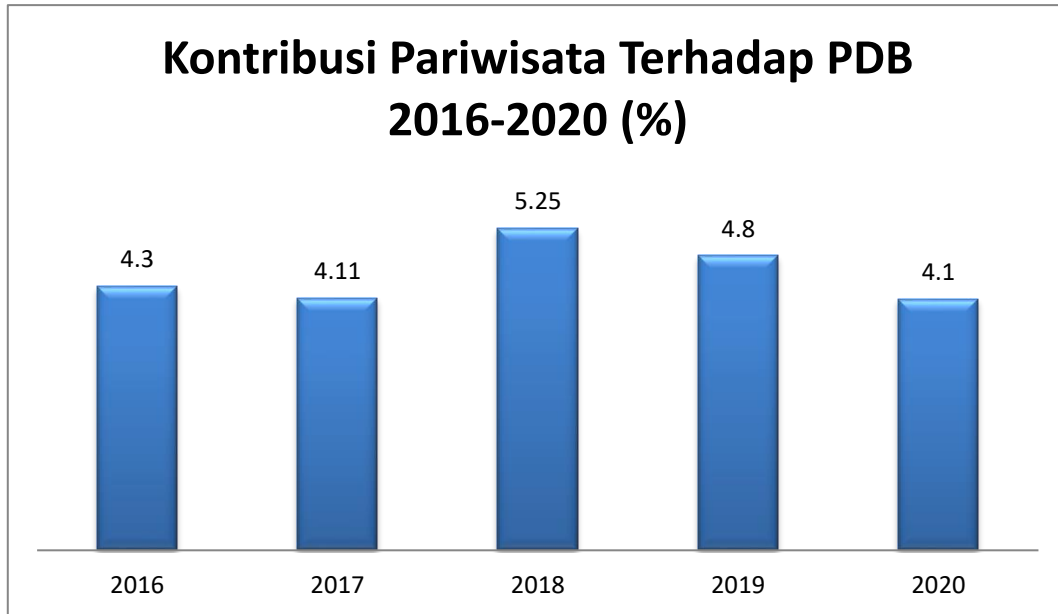
Indikator kinerja lain menunjukkan nilai strategis dari pariwisata dunia tahun 2019 antara lain: pertumbuhan 4%; satu dari sepuluh lapangan kerja di dunia diisi pekerja dari sektor pariwisata dan berkontribusi 7% dari ekspor global. Sampai akhir tahun 2019 kinerja pariwisata Indonesia terus meningkat sampai dengan munculnya pandemik covid yang berasal dari negeri Cina tepatnya provinsi Wuhan.

Gambar 1.1 Jumlah Kunjungan Wisman ke Indonesia (dalam juta)



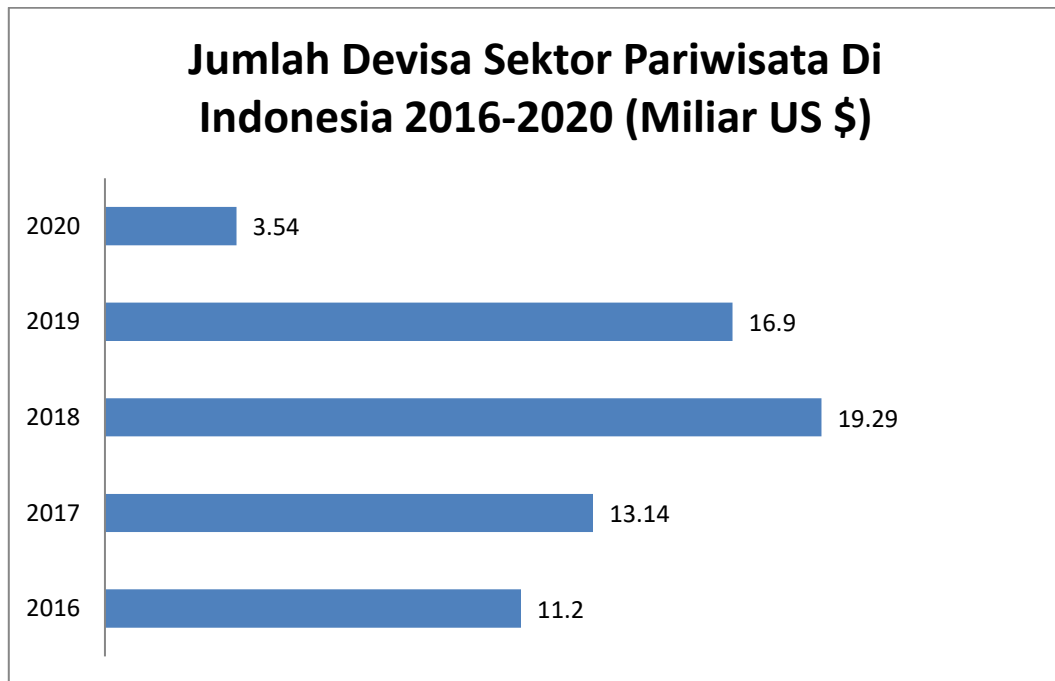
Sumber : <https://www.bps.go.id>

Gambar 1.2 kontribusi pariwisata terhadap PDB di Indonesia



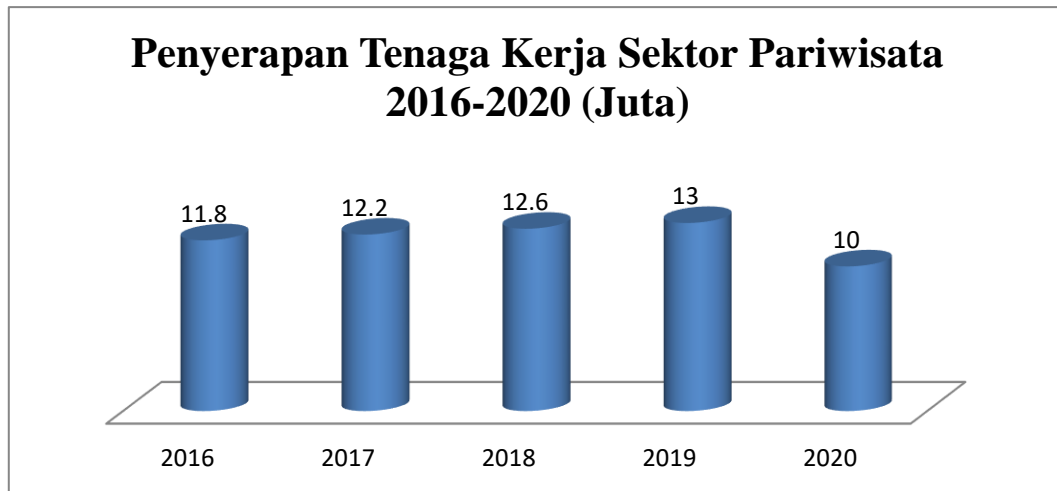
Sumber : <https://www.kemenpar.go.id/>

Gambar 1.3 kontribusi pariwisata terhadap Devisa di Indonesia



Sumber : <https://www.bps.go.id>

Gambar 1.4 kontribusi pariwisata terhadap Lapangan Kerja di Indonesia



Sumber : <https://www.kemenpar.go.id/>

Kontribusi sektor pariwisata terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) tahun ketahun mengalami peningkatan, namun pada tahun 2019 dan 2020 mengalami penurunan yaitu sebesar 4,8% dan 4,1%. Peningkatan kontribusi pariwisata ke PDB didorong oleh meningkatnya jumlah wisatawan mancanegara, wisatawan nusantara, dan investasi. Pada 2019, devisa sektor pariwisata mencapai US\$16,9 miliar. Namun, pada 2020 turun drastis menjadi US\$3,54 miliar. Lalu, jumlah tenaga kerja pariwisata juga mengalami penurunan, yakni menjadi 13,97 juta orang di 2020 dari sebelumnya 14,96 juta orang pada 2019.

Covid-19 adalah wabah global yang berdampak buruk pada dimensi manusia dan sosial. Setelah menyebar dari Cina, pandemi meluas dengan cepat ke 210 negara termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 adalah kejutan

besar bagi ekonomi global termasuk Indonesia. Ekonomi mengalami penurunan setidaknya untuk paruh pertama tahun ini dan mungkin lebih lama jika tindakan penahanan wabah Covid-19 tidak efektif. Pandemi Covid-19 menyebabkan gangguan pada rantai pasok global, dalam negeri, volatilitas pasar keuangan, guncangan permintaan konsumen dan dampak negatif di sektor-sektor utama seperti perjalanan dan pariwisata (Azman, 2021, hal. 65).

Pariwisata Indonesia segera dibuka saat memasuki masa new normal pandemi corona (Covid-19). Presiden Joko Widodo meminta pembukaan tidak tergesa-gesa. sektor pariwisata dapat beroperasi di suatu daerah jika R_0 (basic reproductive number, R_{nought}) atau potensi penularan Covid-19 tercatat di bawah 1. R_t yang dimaksud Jokowi adalah angka reproduksi setelah adanya kebijakan pemerintah seperti pembatasan sosial berskala besar (PSBB). sehingga betul-betul secara bertahap kita bisa membuka sektor pariwisata tetapi sekaligus dengan pengendalian protokol yang ketat. Para pelaku industri pariwisata atau wisatawan wajib menjalankan tujuh protokol terkait kesehatan, yaitu: modifikasi cara kerja, kemudian implementasi perilaku minim sentuhan atau touchless, lalu sanitasi yang harus diperbaiki dengan menyesuaikan protokol kesehatan dan wisatawan perlu menjalankan pemeriksaan kesehatan dan sertifikasi kesehatan bagi para pekerja di sektor pariwisata dengan melakukan rapid test yang biayanya tidak terlalu mahal, serta perlunya menerapkan praktek baru untuk akomodasi makanan dan minuman bagi keamanan serta kesehatan para pengunjung seperti penggunaan

wadah makanan atau piring sekali pakai. Yang paling penting adalah berbagi tanggung jawab atau share responsibilities antara pelaku bisnis dan wisatawan karena Wisatawan akan lebih memperhatikan protokol-protokol wisata, terutama yang terkait dengan kesehatan, keamanan, kenyamanan, sustainable and responsible tourism, dan authentic digital ecosystem. Hal ini agar industri pariwisata bisa beradaptasi dalam kondisi "New Normal" yang timbul dari pandemi Covid-19.

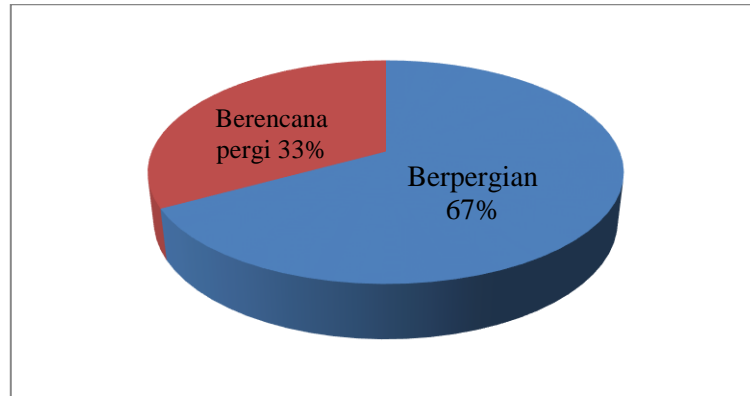
Pelemahan kunjungan wisatawan yang ditengarai dengan perubahan perilaku wisatawan dalam mengkonsumsi produk pariwisata ditengah ancaman penyebaran pandemi yang belum diketahui kapan akan berakhirnya ini, menjadi tantangan bagi industri pariwisata dan pemerintah untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan wisatawan dalam memenuhi kebutuhan berwisatanya. New normal ini dipastikan akan membawa perubahan besar terhadap minat wisatawan. Diperkirakan wisatawan nantinya akan lebih mengedepankan aspek keamanan dan kesehatan. Perubahan perilaku dalam berwisata harus dapat diantisipasi oleh seluruh pemangku kepentingan pariwisata dan juga ekonomi kreatif.

Ekonom Institute for Development of Economics and Finance (Indef) Aviliani mengungkapkan terjadi perubahan perilaku konsumen secara signifikan yang lebih mengutamakan kebutuhan primer yakni pangan plus menjaga kesehatan atau health care, karena orang-orang membutuhkan sabun cuci tangan dan masker. Pengeluaran itu jadi berubah dari yang awalnya

untuk kebutuhan sekunder menjadi kebutuhan primer, terutama kesehatan. Selain itu, ada upaya menjaga dan merawat kesehatan pada masa normal baru. Padahal, sebelum pandemi Covid-19 masyarakat mengutamakan kebutuhan pangan dan pariwisata atau jalan-jalan, di mana pengeluaran masyarakat untuk jalan-jalan atau pariwisata menduduki peringkat kedua. Namun ketika Covid-19 melanda justru sektor yang terkena duluan adalah sektor pariwisata. Pada era new normal, otomatis kebutuhan sekunder ini akan lama untuk bisa kembali pulih.

Berdasarkan hasil riset itu, sebanyak 67% orang Indonesia tertarik untuk bepergian di era new normal, sedangkan 33% sisanya belum merencanakan bepergian. Setelah situasi new normal diterapkan, sebanyak 73% orang berencana untuk bepergian dalam kurun waktu dua bulan ke depan. Dari hasil survei itu juga didapatkan mayoritas dari responden memilih keperluan keluarga (33%), disusul dengan traveling sebagai sarana refreshing (26%). Dalam riset tersebut juga diketahui bahwa sebanyak 47% orang Indonesia menjadikan harga atau biaya sebagai faktor terpenting untuk mendukung rencana bepergian di era new normal. Disusul dengan faktor kebersihan (29%) dan kemudahan untuk *reschedule* dan *refund* (18%).

Gambar 1.5 Perilaku Traveling Saat New Normal Tahun 2020



Sumber : <https://travel.detik.com>

Indonesia mengalami *lack of trust of destination* dari wisatawan mancanegara maupun domestik, sehingga kita harus berupaya mengembalikan kepercayaan wisatawan. Berdasarkan *Sprinklr Analytic* (social listening tools) sentimen sejumlah negara mulai terjadi peningkatan, tapi ini jangan lantas membuat kita cukup puas. Secara umum persepsi mereka masih sekitar 50 persen. Demi meningkatkan kembali kepercayaan wisatawan dan membangkitkan pariwisata nasional, Kemenparekraf/Baparekraf telah menyusun protokol *Cleanliness, Health, and Safety* (CHS) berbentuk video edukasi dan *handbook* untuk para pelaku usaha parekraf. Kementerian juga sudah melakukan simulasi dan uji coba penerapan protokol sekaligus mendokumentasikannya sebagai bahan *soft campaign* yang akan dipublikasikan kepada para pelaku wisata dan masyarakat domestik dan internasional melalui berbagai channel.

Karakteristik wisatawan domestik sosio demografi berhubungan dengan motivasi dan juga berhubungan dengan perilaku berwisata. Terdapat perbedaan maksud utama berwisata untuk jenis kelamin, umur, pendidikan, status perkawinan dan status pekerjaan yang berbeda. Wisatawan laki-laki melakukan perjalanan wisata rata-rata 4,7 kali setahun, sedangkan wisatawan perempuan rata-rata 2,4 kali setahun. Wisatawan laki-laki cenderung tidak terlalu peduli dengan perencanaan, sedangkan wisatawan perempuan melakukan perencanaan dengan lebih mendetail baik dari segi jadwal/waktu, perincian bina, akomodasi maupun tempat wisata yang dikunjungi. Wisatawan laki-laki cenderung mengunjungi obyek wisata outdoor non komersial seperti menjelajahi gunung, goa dan pantai yang masih asli dan alami, belum ramai pengunjung dan belum dikomersialkan. Mereka juga lebih berminat mengunjungi sejenis pameran/eksibisi jika tempat wisata komersial. Wisatawan perempuan lebih memilih obyek wisata indoor dan bersifat komersial, seperti wisata kuliner dan wisata belanja, serta lebih tertarik wisata budaya jika dilakukan di luar ruangan. Wisatawan laki-laki yang berpendidikan SMU ke bawah lebih memilih mengunjungi keluarga atau teman untuk menginap, sedangkan mereka dengan pendidikan D1 ke atas lebih merasa nyaman jika menginap hotel atau tempat penginapan komersial. Bertolak belakang halnya pada wisatawan perempuan yang berpendidikan SMU ke bawah justru lebih nyaman tinggal di penginapan komersial dibandingkan mereka dengan pendidikan D1 ke atas yang cenderung memilih menginap di tempat keluarga.

Sektor Pariwisata Sumatera Utara merupakan salah satu sektor yang sangat terpuuk dengan adanya Covid- 19 yang melanda dunia termasuk di Indonesia. Hal ini ditandai dengan banyaknya *Travel Agent* yang menerima pembatalan paket-paket wisata hingga bulan Juni 2020, serta tidak adanya permintaan untuk paket-paket wisata yang baru. Pembatalan ini tentunya dapat berkelanjutan apabila dampak penanganan Covid- 19 belum terselesaikan hingga akhir semester ini. Hal ini apabila terus berkelanjutan akan semakin banyak hotel yang tutup dan berdampak terhadap perekonomian masyarakat secara luas, tidak hanya pada sektor Pariwisata, mengingat sektor Pariwisata memiliki lintas sektor yang sangat tinggi. Oleh sebab itu, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif membagi 3 tahap pengelolaan mitigasi krisis Pariwisata dalam penanganan Covid-19 sesuai dengan standar World Tourism Organisation / UNWTO, yaitu :

1. Tahap Tanggap Darurat (Maret – 29 Mei 2020)
2. Tahap Pemulihan Paska Pandemi Covid- 19 (Juni – Desember 2020)
3. Tahap Normalisasi (Januari – Desember 2021)

Dewan Eksekutif *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menyepakati Kaldera Toba ditetapkan sebagai UNESCO Global Geopark pada Sidang ke-209 Dewan Eksekutif UNESCO di Paris. Anggota Dewan Eksekutif menetapkan 16 UNESCO Global Geopark baru, termasuk Kaldera Toba.

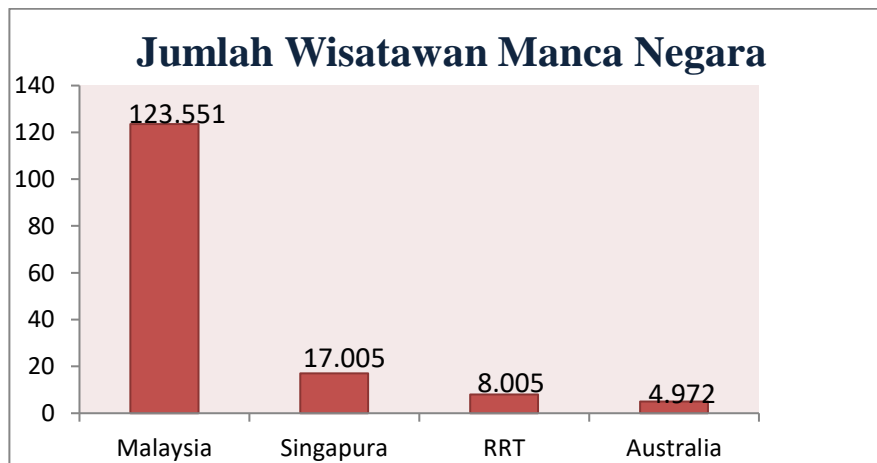
Melalui penetapan ini, Indonesia dapat mengembangkan geopark Kaldera Toba melalui jaringan Global Geoparks Network dan Asia Pacific Geoparks Network khususnya dalam kaitan pemberdayaan masyarakat lokal. Pemerintah Indonesia telah berhasil meyakinkan UNESCO bahwa Kaldera Toba memiliki kaitan geologis dan warisan tradisi yang tinggi dengan masyarakat lokal khususnya dalam hal budaya dan keanekaragaman hayati. Dalam konteks inilah, negara anggota UNESCO mendukung Kaldera Toba dilestarikan dan dilindungi sebagai bagian dari UNESCO Global Geopark.

Penetapan Kaldera Toba sebagai UNESCO Global Geopark, memberikan kesempatan dan sekaligus juga tanggung jawab bagi Indonesia, khususnya bagi masyarakat setempat. Penetapan ini dapat mendorong pengembangan perekonomian dan pembangunan berkelanjutan di Kawasan tersebut. Melalui pengembangan geo-pariwisata yang berkelanjutan, terbuka peluang bagi masyarakat setempat untuk promosi budaya, produk lokal serta penciptaan lapangan pekerjaan yang lebih luas. Pada saat yang sama, dengan adanya pengakuan dan perhatian dunia terhadap Kaldera Toba, Pemerintah dan masyarakat setempat berkewajiban untuk meningkatkan dan terus menjaga kelestarian lingkungan dan keutuhan dari Kawasan Kaldera Toba.

Kaldera Toba, Provinsi Sumatra Utara terbentuk dari ledakan super volkano 74.000 tahun lalu. Dasar kaldera tersebut dipenuhi dengan air dan

menjadi danau terbesar di Indonesia. Keindahan Kaldera Toba dan kekayaan budaya yang dimiliki menjadikan Danau Toba sebagai salah satu tujuan wisata andalan Indonesia yang masuk dalam daftar '10 Bali Baru'. Menurut Data BPS Sumatera Utara menyebutkan, kunjungan Wisatawan mancanegara ke Kaldera Toba sepanjang tahun 2017 mengalami peningkatan yang signifikan, yakni 12,02 persen dibandingkan periode sama 2016 menjadi 261.736 orang. Dimana wisatawan Malaysia pada tahun 2017 mencapai 123.551 orang atau naik 6,98 persen dari 2016. Sementara Singapura sebanyak 17.005, RRT 8.005 dan Australia 4.972 kunjungan.

Gambar 1.6 Jumlah Wisatawan Berbagai Negara



Sumber: <http://sumut.bps.go.id/>

Namun setelah diberlakukannya tatanan era baru (new normal) pasca diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) diseluruh kabupaten kota di Sumatera Utara, beberapa destinasi wisata

telah dibuka untuk umum termasuk Kawasan Kaldera Toba. Pembukaan destinasi wisata ini juga tetap mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan. Namun demikian berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan terhadap beberapa pelancong (di beberapa destinasi wisata di Kota Padang) menghasilkan kesimpulan bahwa keinginan yang kuat untuk refreshing sejenak dari kegiatan WFH (Work From Home) membuat mereka melakukan kunjungan wisata ke beberapa destinasi favorit walaupun masih ragu – ragu dengan resiko keamanan dan kesehatan yang dihadapi (Azman, 2020, hal. 66).

Pariwisata sangat sensitif dalam hal masalah keamanan. Perubahan yang rapuh terjadi di dunia dapat menyebabkan perubahan dalam perilaku pembelian wisatawan. Masalah keamanan memiliki masalah besar pengaruh pada perilaku pembelian dan proses pengambilan keputusan wisatawan. Wisatawan memilih tujuan yang akan memenuhi harapan mereka dengan cara terbaik, lebih bermanfaat dan yang berisiko rendah dan rendah biaya. Jika seorang turis tidak merasa aman di tujuannya, ini akan menghasilkan kesan negatif (Seabra, Dolnicar, Abrantes, & Kastenholz, 2013).

Jumlah Wisatawan Mancanegara (Wisman) yang berkunjung di Sumatera Utara melalui empat pintu masuk pada bulan Maret 2020 mencapai 7.832 kunjungan, mengalami penurunan 49,03 persen dibanding yang datang pada bulan Februari 2020 yang mencapai 15.367 kunjungan.

Demikian juga jika dibandingkan dengan bulan yang sama tahun 2019, jumlah wisman pada bulan Maret 2020 mengalami penurunan 63,73 persen, dari 21.594 kunjungan pada bulan Maret 2019 menjadi 7.832 kunjungan.

Penurunan jumlah wisman tertinggi pada bulan Maret 2020 dibanding bulan sebelumnya terjadi pada pintu masuk Pelabuhan Laut Belawan sebesar 66,67 persen, melalui pintu masuk Bandar Udara Silangit sebesar 60,90 persen, melalui pintu masuk Bandar Udara Kualanamu Internasional sebesar 48,66 persen dan melalui pintu masuk Pelabuhan Laut Tanjungbalai Asahan sebesar 16,89 persen. Selama Maret 2020 jumlah wisman yang berkunjung di Sumatera Utara turun 63,73 persen dibanding jumlah wisman pada periode yang sama tahun 2019. Penurunan jumlah wisman tertinggi terjadi pada pintu masuk Pelabuhan Laut Belawan dengan penurunan sebesar 85,71 persen, melalui pintu masuk Pelabuhan laut Tanjungbalai Asahan turun 72,73 persen dan melalui pintu masuk Bandar Udara Kualanamu Internasional turun sebesar 65,10 persen (Anita, 2020).

Kawasan Kaldera Toba memiliki beberapa destinasi dan ditetapkan sebagai warisan dunia kepada UNESCO pada September 2019, diantaranya adalah : Kawasan Kaldera Toba sebagai UNESCO Global Geopark (UGG) telah diajukan dua kali pada 2013 dan 2016. Pada tahun 2019 Kaldera Toba ditetapkan sebagai UGG pada acara *The 6th Asia*

Pacific Geopark Network (APGN). Pada tahun 2020 Kaldera Toba diharapkan menjadi anggota UNESCO Global Geopark. Meskipun *geosite* memiliki signifikansi yang tinggi, namun belum terdapat aturan dan kebijakan spesifik untuk perlindungannya. Pengembangan Geopark Kaldera Toba telah diharmonisasikan dalam Rencana Induk Pariwisata Terpadu (RIPT) Danau Toba, karena kriteria UGG sejalan dengan tujuan pengembangan pariwisata di Danau Toba.

Salah satu daya tarik utama di Danau Toba adalah alamnya yang membentang dari Timur ke Barat, dari Selatan ke Utara, dengan variasi bentangan dalam bentuk danau, sungai, perbukitan, pegunungan, air terjun, hutan, dll. Pemandangan luar biasa ini dapat dilihat dari berbagai sisi danau, yaitu dari titik tertentu sebagai *Panoramic View* sampai ke sepanjang jalur dalam bentuk *Scenic Road*. *Geosites* Kaldera Toba dimasukkan dalam kategori Daya Tarik Wisata (DTW) utama dengan tujuan agar pengembangannya dapat dilakukan secara menyeluruh dan terintegrasi, serta difokuskan pada kualitas *geopark*.

The Kaldera Toba Nomadic Escape merupakan tempat wisata yang menawarkan keindahan dengan konsep Glamorous Camping atau Glamping bagi wisatawan yang menginginkan kenyamanan, tetapi tetap merasakan langsung suasana alam. The Kaldera yang dikelola Badan Otoritas sudah memiliki fasilitas berbagai tenda, kabin, bahkan area parkir untuk caravan. The Kaldera Nomadic Escape berdiri di kawasan The Kaldera Resort

seluas 386,7 hektar. Sedangkan, untuk camping ground sendiri memiliki luas sebesar 2 hektar. Fasilitas yang diberikan pun cukup untuk menunjang wisatawan. Dengan suasana yang tenang ala Bohemian, satu tenda diisi oleh kasur berukuran Queen Bed, kaca, sofa dan meja kecil. Bukan cuma dengan tenda, traveler juga bisa menggunakan fasilitas glass house yang disewakan. Kamarnya kecil, namun terbuat dari kaca yang unik dan menghadap langsung ke Danau Toba yang cantik.

Berbagai fasilitas lain yang juga dapat digunakan bersama adalah kaldera stage, yang bisa diisi dengan berbagai pertunjukan seperti live music. Ditambah sejumlah fasilitas lain seperti ampitheatre yang dapat menampung hingga 300 orang. Cocok untuk milenial yang ingin berwisata bersama kerabat maupun teman terdekat. Ada juga ecopod, area parkir, Kaldera Stage dan Kaldera Hill. Cocok untuk traveler yang ingin mengadakan acara gathering, ataupun selebrasi lainnya. Ditambah, sejumlah atraksi seperti bus wisata sampai keliling Danau Toba naik helikopter.

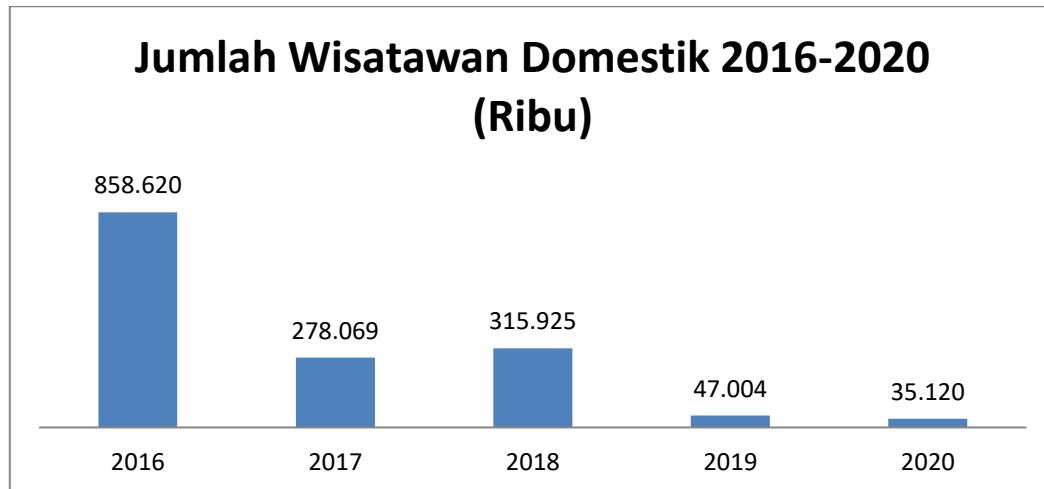
Selama libur Natal 2019 dan Tahun Baru 2020, kunjungan wisatawan ke Danau Toba meningkat. Bahkan selama 11 hari, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Samosir menembus angka 35.120 orang. Kunjungan terhitung sejak 20 Desember 2019 hingga 1 Januari 2020. Angka kunjungan itu juga berdampak pada Pendapatan Anggaran Daerah

(PAD). Tercatat, Samosir mendapat Rp 212.494.000 selama 11 hari. PAD didapat dari bea retribusi sejumlah destinasi di Samosir (Wijaya, 2020).

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa kepada hampir seluruh sektor industri. Salah satunya industri pariwisata. Misalnya saja destinasi wisata Danau Toba di Sumatera Utara. Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) ke Danau Toba tahun ini tidak memenuhi target pemerintah. Pada September 2020 untuk wisatawan asing mencapai 143.062, sementara target tahun ini 300.000 orang. Artinya, tidak lagi mungkin ini tercapai, jumlah wisatawan asing itu tidak mungkin tercapai (Indozone.id, 2020).

Tingkat kunjungan wisatawan ke Danau Toba, Kabupaten Samosir, sebanyak 858.620 wisatawan di tahun 2016 dan 315.925 wisatawan di tahun 2018 . Kunjungan tersebut meningkat dibanding tahun 2017 yang hanya 278.059 wisatawan. Namun, pada tahun 2019 kunjungan wisatawan menurun dikarenakan pandemik Covid-19 yaitu sebanyak 47.004 dan semakin menurun di tahun 2020 kunjungan wisatawan yaitu sebanyak 35.120 walaupun sudah ditetapkannya New Normal.

Gambar 1.7 Jumlah Wisatawan Domestik



Sumber : <https://katadata.co.id>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Baparekraf) mendukung penyelenggaraan wisata bersepeda bertajuk 'Geobike Kaldera Toba' untuk mempromosikan pariwisata Toba di era new normal. Yang diunggulkan di tingkat internasional sekaligus untuk memperkenalkan Toba Caldera UNESCO Global Geopark pada era adaptasi new normal. aktivitas wisata bersepeda di alam terbuka seperti kawasan geopark berpotensi besar untuk dikembangkan, karena sejalan dengan tren gaya hidup sehat yang saat ini digandrungi masyarakat. Hal itu juga diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung. Dengan terus mengkampanyekan gaya hidup sehat melalui program Clean, Health, Safety & Enviromental Sustainability bagi masyarakat, pengunjung, maupun pelaku pariwisata setempat untuk selalu mengedepankan protokol kesehatan.

Dan juga Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata Ekonomi Kreatif (Kemenkraf/Baparekraf) melalui Badan Pelaksana Otorita Danau Toba (BPODT) menggelar sosialisasi pemutakhiran informasi pramuwisata Geopark Kaldera Toba dalam mendukung Geopark Kaldera Toba sebagai warisan dunia menyambut era new normal, kegiatan ini bertujuan untuk mensosialisasikan kondisi dan pelayanan kepariwisataan kepada pramuwisata (HPI) selama pandemic Covid-19, agar pelayanan pariwisata tetap berlangsung sesuai protokol kesehatan berlaku.

The Kaldera Toba Nomadic Escape di Kabupaten Toba, Sumatra Utara akhirnya dibuka kembali untuk umum. Meskipun, harus ada beberapa persyaratan bagi pengunjung yang akan berwisata di sana. Setiap pengunjung yang akan datang ke The Kaldera, harus melakukan registrasi online di laman resmi. Setelah registrasi, calon pengunjung akan mendapatkan kode booking. Wisatawan juga harus menunjukkan identitas kependudukan di Sumatera Utara. Sebelum masuk, pengunjung akan dicek suhu tubuhnya. Pengunjung di atas 37,3 derajat celcius tidak diperkenankan masuk. Untuk menghindari kepadatan, pengelola juga membatasi kuota pengunjung. Pada hari biasa, pengunjung yang bisa masuk hanya 60 orang per hari. Pada akhir pekan dan libur nasional pengunjung yang boleh masuk sebanyak 90 orang, Meskipun sudah dibuka, pengelola belum memberikan layanan inap di fasilitas The Kaldera.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penulis melihat terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini yaitu:

1. Kurang berkembangnya fasilitas untuk para wisatawan yang berkunjung.
2. Kurangnya minat wisatawan untuk berkunjung juga disebabkan karena di Era New Normal ini para wisatawan dibatasi memasuki Kawasan Wisata Kaldera.
3. Tidak adanya akses Wisatawan Mancanegara untuk berkunjung ke Kawasan Wisata Kaldera Toba dikarenakan Pandemi Covid-19 walaupun sudah memasuki New Normal.
4. Dengan berbagai promosi yang dilakukan oleh pelaku usaha atau pemerintah juga tidak ada perkembangan jumlah wisatawan yang berkunjung.
5. Adanya faktor yang mempengaruhi namun tidak meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kawasan Kaldera Toba.

1.3 Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1.3.1 Batasan Masalah

Berdasarkan waktu dan kemampuan yang dimiliki, peneliti membatasi pada masalah Perilaku dan Persepsi Wisatawan Domestik Terhadap Kawasan Kaldera Toba Di Era New Normal.

1.3.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka perumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perkembangan jumlah kunjungan wisatawan di Kawasan wisata Kaldera Toba?.
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi perilaku kunjungan wisatawan domestik tentang Kawasan wisata Kaldera Toba di Era New Normal?.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Melakukan analisa ekonomi secara deskriptif tentang perkembangan jumlah kunjungan Wisatawan Domestik ke Kawasan wisata Kaldera Toba.
2. Melakukan analisa tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku terhadap jumlah kunjungan wisatawan saat New Normal di Kawasan Kaldera Toba.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

- a. Melatih mahasiswa jurusan ini untuk dapat menguraikan dan membahas suatu permasalahan secara ilmiah, teoritis, dan sistematis.
- b. Sebagai tambahan pembelajaran bagi mahasiswa yang tertarik dengan ekonomi pariwisata khususnya di Kawasan Kaldera Toba.
- c. Untuk meraih gelar Sarjana

2. Manfaat Non-Akademik

- a. Kiranya dapat digunakan sebagai referensi yang berguna dimasa yang akan datang terutama buat pemerintah.
- b. Dan kiranya dapat juga memberikan informasi yang sebenarnya pada masyarakat.
- c. Agar pelaku pariwisata dapat menjadikan ini sebagai bahan masukan yang berguna saat pengambilan keputusan yang akan datang.
- a. Dapat dijadikan penambahan pengetahuan bagi pelaku pariwisata.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Uraian Teoritis

2.1.1 Teori Perilaku Konsumen

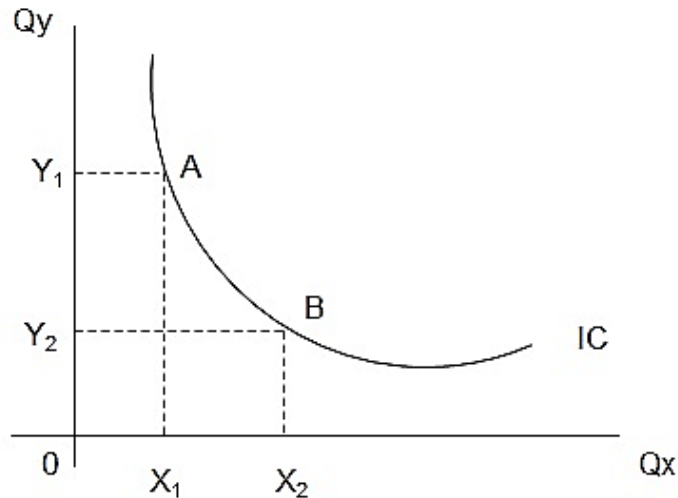
Konsumen tidak selalu membuat keputusan yang rasional. Terkadang, misalnya, mereka membeli secara impulsif, mengabaikan atau kurang mempertimbangkan kendala anggaran mereka (pada akhirnya berutang). Terkadang konsumen tidak yakin akan selera mereka atau terpengaruh oleh keputusan konsumsi teman dan tetangga, atau bahkan oleh perubahan suasana hati. Dan sekalipun konsumen berperilaku rasional, tidak selalu dimungkinkan bagi mereka untuk benar-benar mempertimbangkan beragam harga dan pilihan yang mereka hadapi sehari-hari.

Perilaku konsumen yang paling mudah dipahami melalui tiga langkah berikut (Pindyck & Rubinfeld, 2012) :

1. **Preferensi/Selera Konsumen:** Langkah pertama adalah mencari cara praktis untuk menggambarkan alasan orang-orang memilih satu produk ketimbang produk lain. Teori perilaku konsumen dimulai dengan tiga asumsi dasar mengenai preferensi individu atas satu keranjang belanja dibandingkan keranjang belanja lain, yaitu, **Kelengkapan** (memilih keranjang A ketimbang B, begitu sebaliknya), **Transitivitas** (memilih keranjang A ketimbang B, memilih keranjang

B ketimbang C), dan **Banyak lebih baik daripada sedikit** (makin banyak, makin baik, sekalipun hanya sedikit lebih baik).

Gambar 2.1 Kurva Indiferen



Sumber: Pindyck, 2012

2. **Kendala Anggaran:** Pada langkah kedua, konsumen memiliki batasan pendapatan yang membatasi kuantitas barang yang mereka beli. Dengan mengombinasikan preferensi konsumen dan kendala anggaran pada langkah ketiga.
3. **Pilihan Konsumen:** Dengan selera dan pendapatan terbatas yang ada, konsumen memilih untuk membeli kombinasi barang yang memaksimalkan kepuasan mereka. Kombinasi ini bergantung pada harga berbagai barang. Oleh karena itu, memahami pilihan konsumen akan membantu dalam memahami *permintaan* yaitu, berapa kuantitas barang yang konsumen pilih untuk dibeli bergantung pada harganya.

Menurut Kotler dan Keller (2009, p:166) Perilaku konsumen adalah studi tentang bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih, membeli, menggunakan dan bagaimana barang dan jasa, ide, atau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka. Menurut Kotler (2008, p:226) keputusan seseorang atas merek, kategori produk, tempat untuk didatangi, waktu pembelian, dan jumlah pembelian, merupakan hasil dari rangsangan (stimulasi) yang berasal dari luar dirinya.

2.1.1.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen (seperti wisatawan) dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti yang dikemukakan Kotler dan Keller (2009:190) yaitu, faktor budaya, faktor sosial, faktor personal dan faktor psikologi. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Budaya

Budaya, subbudaya dan kelas sosial merupakan faktor yang paling banyak mempengaruhi perilaku kunjungan pada wisatawan. Budaya merupakan sesuatu yang dasar dari keinginan dan kebutuhan seseorang. Masing-masing budaya terdiri dari bagian yang lebih kecil yaitu sub budaya yang mampu menyediakan identifikasi yang lebih spesifik dan sosialisasi bagi anggotanya. Sub budaya terdiri dari kebangsaan, kepercayaan, ras, dan area geografi.

2. Faktor Sosial

Faktor sosial sebagai tambahan dari faktor budaya, faktor sosial terdiri dari referensi keluarga, kelompok, dan aturan sosial dan status berdampak pada perilaku kunjungan.

3. Faktor Personal

Keputusan berkunjung juga dipengaruhi oleh karakteristik personal, yang termasuk dalam kategori ini adalah umur dan daur hidup, pekerjaan dan ekonomi, kepribadian dan konsep diri, dan gaya hidup dan nilai. Karena beberapa karakteristik ini memiliki dampak yang langsung dalam perilaku wisatawan, hal ini sangat penting untuk pemasaran dalam mendekati wisatawan.

4. Faktor Psikologi

Langkah utama dalam memahami perilaku wisatawan adalah model tanggapan rangsangan. Pemasaran dan lingkungan mempengaruhi untuk masuk dalam kesadaran wisatawan dan mengatur proses kejiwaannya yang menggabungkan dengan karakteristik keyakinan wisatawan untuk menghasilkan proses keputusan dan keputusan berkunjung. Tugas pemasaran adalah untuk memahami apa yang terjadi pada kesadaran wisatawan antara kedatangan stimuli pemasaran yang masuk dan keputusan berkunjung total. Terdapat empat kunci proses psikologi yaitu, motivasi, persepsi, pembelajaran dan memori yang merupakan hal dasar untuk mempengaruhi tanggapan wisatawan.

2.1.2 Teori Konsumsi

Teori konsumsi modern dikembangkan secara independen pada tahun 1950-an oleh Milton Friedman dari University of Chicago yang menyebutnya sebagai **teori konsumsi pendapatan permanen (permanent income theory of consumption)**, dan oleh Franco Modigliani dari MIT, yang menyebutnya **teori konsumsi siklus hidup (life cycle theory of consumption)**. Masing-masing memilih sebutan teorinya dengan hati-hati. “Pendapatan permanen” Friedman menekankan bahwa konsumen dapat melihat melampaui pendapatan saat ini. “Siklus hidup” Modigliani menekankan bahwa horizon atau rentang waktu perencanaan alami konsumen adalah seumur hidupnya.

Perilaku konsumen agregat telah menjadi bidang penelitian yang sangat diminati sejak saat itu karena dua alasan: Alasan pertama adalah besarnya tingkat konsumsi sebagai salah satu komponen GDP, sehingga kita perlu memahami pergerakan konsumsi. Alasan lain adalah meningkatnya ketersediaan survei penting terhadap konsumen individual, seperti Panel Study of Income Dynamics (PSID), yang dideskripsikan di kotak fokus, “Mengenal Lebih Dekat: Pembelajaran dari Rangkaian Data Panel”. Survei tersebut, yang belum tersedia ketika Friedman dan Modigliani mengembangkan teorinya, memungkinkan para ekonom untuk secara bertahap mengembangkan pemahamannya mengenai bagaimana sebenarnya konsumen berperilaku. (Blanchard & Johnson, 2017)

Konsumen yang Sangat Berpikir Panjang

Asumsi yang jelas-jelas akan-dan sepatutnya-sangat mengejutkan, tetapi akan berperan sebagai tolak ukur yang disebut sebagai *teori konsumen yang sangat berpikir panjang* melalui dua langkah :

- Pertama, ia akan menjumlahkan nilai saham dan obligasi miliknya nilai tabungan dan giro, nilai rumah ang bia milii dikurangi hipotek yang masih berlaku, dan seterusnya. Hal ini akan memberikannya ide mengenai **kekayaan financial (financial wealth)** dan **kekayaan rumah (tempat tinggal) (housing wealth)** yang dimilikinya.

Ia juga akan mengestimasi berapa pendapatan tenaga kerja setelah pajak yang mungkin akan diterima selama umur kerjanya dan menghitung nilai sekarang dari pendapatan tenaga kerja setelah pajak ang diharapkan. Hal ini akan memberikannya estimasi apa yang para ekonom sebut **kakayaan manusia (human wealth)** untuk menandingkannya dengtan **kekayaan non-manusia (nonhuman wealth)**, yang didefinisikan sebagai jumlah kekayaan financial dan kekayaan rumah.

- Dengan menambahkan kekayaan manusia dan kekayaan non-manusia, ia dapat mengestimasi **total kekayaan (total wealth)**. Ia akan memutuskan berapa banyak yang akan

dibelanjakan dari total kekayaannya. Asumsi yang masuk akal adalah bahwa ia akan memutuskan untuk menghabiskan sebagian dari total kekayaannya sedemikian rupa sehingga mempertahankan tingkat konsumsi yang kurang lebih sama setiap tahun selama hidupnya. Jika tingkat konsumsi lebih tinggi dari pendapatannya saat ini, ia kemudian akan meminjam kekurangannya. Jika tingkat konsumsi lebih rendah dari pendapatannya saat ini, ia akan menabung kelebihannya.

$$C_t = C(\text{total kekayaan}_t)$$

Dimana C_t adalah konsumsi pada waktu t , dan $(\text{total kekayaan}_t)$ adalah jumlah kekayaan non-manusia (kekayaan financial ditambah kekayaan rumah) dan kekayaan manusia pada waktu t (nilai sekarang yang diharapkan pada waktu t , dari pendapatan tenaga kerja setelah pajak saat ini dan di masa depan).

2.1.3 Teori Pendapatan Nasional

Perhitungan pendapatan nasional adalah berdasarkan ide bahwa belanja seseorang menjadi penerimaan orang yang lain. Ide bahwa belanja sama dengan penerimaan ini diungkapkan dalam sistem pembukuan *double-entry*, sehingga belanja pada output agregat dicatat pada satu sisi buku dan pendapatan dari sumber daya dicatat pada sisi

lainnya. GDP dapat diukur dengan belanja total pada produksi Amerika atau dengan pendapatan total yang diterima dari produksi tersebut. Pendekatan pengeluaran menjumlahkan seluruh pengeluaran agregat pada seluruh barang dan jasa akhir yang diproduksi selama satu tahun. Pendekatan pendapatan menjumlahkan seluruh pendapatan yang diterima selama satu tahun oleh mereka yang memproduksi output tersebut (Manurung, 2008).

Menjumlahkan seluruh pendapatan agregat yang diterima selama satu tahun oleh mereka yang memproduksi output tersebut. Pada paruh kedua abad ke-18, Francois Quesney adalah yang pertama kali mengukur aktivitas ekonomi atas dasar aliran. Pada tahun 1758 dia mempublikasikan *Tableau Economique*, yang membahas *circular flow* dari output dan pendapatan pada berbagai sektor dalam perekonomian. Pandangannya mungkin terinspirasi dari pengetahuannya tentang aliran memutar atau *circular flow* darah dalam tubuh – Quesney adalah dokter resmi bagi King Louis XV dari Prancis (Manurung, 2008).

Metode perhitungan pendapatan nasional merupakan salah satu cara untuk menentukan jumlah atau besar dari nilai pendapatan nasional tersebut. Selain untuk mengetahui jumlah pendapatan nasional suatu negara, metode perhitungan pendapatan nasional juga bisa dijadikan alat evaluasi. Di mana, Negara bisa menilai dan

mengevaluasi kinerja para sumber daya manusianya dan mengukur produktivitas negaranya.

Terdapat 3 (tiga) metode perhitungan yang bisa digunakan untuk mengetahui jumlah atau nilai dari pendapatan nasional, yaitu metode perhitungan pendapatan nasional dengan pendekatan produksi (*Production Approach*), pendekatan pengeluaran (*Expenditure Approach*), dan pendekatan pendapatan (*Income Approach*).

1. Pendekatan Produksi (*Production Approach*)

Kegiatan produksi adalah kegiatan yang menciptakan nilai tambah (value added). Jadi pada perhitungan pendekatan produksi, hanya mencakup perhitungan nilai tambah pada setiap sektor (lahan) produksi. Dengan pendekatan ini, pendapatan nasional dihitung dengan cara menjumlahkan nilai tambah (value added) dari seluruh sektor produksi selama satu periode tertentu (biasanya dalam satu tahun).

Nilai tambah yang dimaksud di sini adalah selisih antara nilai produksi (nilai output) dengan nilai biaya antara (nilai input), yang terdiri atas bahan yang terlibat dalam proses produksi termasuk bahan baku dan bahan penolong. ISIC (*International Standard Industrial Classification*) mengklasifikasikan perekonomian Indonesia menjadi beberapa sektor atau lapangan usaha yang terbagi dalam tiga kelompok, diantaranya:

1. Sektor Primer
Pertanian, peternakan, kehutanan, dan perikanan, pertambangan dan penggalian.
2. Sektor Sekunder
Industri pengolahan. listrik, air, dan gas.
3. Sektor Tersier
Perdagangan, hotel, dan restoran. Pengangkutan dan telekomunikasi.
4. Jasa lain-lain.

Rumus Pendekatan Produksi adalah sebagai berikut:

$$Y=(P_1 \times Q_1)+(P_2 \times Q_2)+\dots+(P_n \times Q_n)$$

Keterangan :

Y= Pendapatan nasional

P₁= harga barang ke-1 P_n= harga barang ke-n

Q₁= jenis barang ke-1 Q_n= jenis barang ke-n

2. Pendekatan Pendapatan (*Income Approach*)

Pendekatan pendapatan (*income approach*) adalah jenis pendekatan pendapatan nasional yang diperoleh dengan cara menjumlahkan pendapatan dari berbagai faktor produksi yang memberikan sumbangan terhadap proses produksi. Metode pendekatan

pendapatan merupakan pendapatan nasional hasil dari penjumlahan seluruh penerimaan yang diterima oleh pemilik faktor produksi dalam suatu negara selama satu periode atau satu tahun. Yang termasuk faktor produksi adalah tenaga kerja, modal, tanah, dan keahlian/kewirausahaan. Masing-masing dari faktor produksi akan menghasilkan pendapatan yang berbeda-beda, misalnya:

- Tenaga kerja dapat memperoleh gaji/upah
- Pemilik modal akan mendapat bunga
- Pemilik tanah dapat memperoleh sewa
- Keahlian atau skill dapat memperoleh laba.

Rumus pendekatan pendapatan adalah sebagai berikut:

$$Y = r + w + i + p$$

Keterangan :

Y = Pendapatan Nasional

r = Pendapatan dari upah, gaji, dan lainnyaw = Pendapatan bersih dari sewa

i = Pendapatan dari bunga

p = Pendapatan

3. Pendekatan Pengeluaran (*Expenditure Approach*)

Perhitungan dengan menggunakan pendekatan pengeluaran dilakukan dengan cara menjumlahkan seluruh pengeluaran berbagai sektor ekonomi, yaitu rumah tangga, pemerintah, perusahaan, dan masyarakat luar negeri suatu negara pada periode tertentu. Jenis pengeluaran dari masing-masing pelaku ekonomi terdiri dari

- Pengeluaran untuk konsumsi (C)
- Pengeluaran untuk investasi (I)
- Pengeluaran untuk pemerintah (G)
- Pengeluaran untuk ekspor (X), dan impor(M).

Sehingga diperoleh rumus pendekatan pengeluaran sebagai berikut:

$$Y = C + I + G + (X - M)$$

Keterangan :

Y = Pendapatan nasional

C = consumption (konsumsi rumah tangga)

I = investment (investasi)

G = government expenditure (pengeluaran pemerintah)

X = ekspor

M = impor

Dengan menggunakan 3 metode pendekatan pendapatan nasional yaitu produksi, pendapatan, dan pengeluaran dapat membantu suatu negara untuk menentukan jumlah atau besarnya pendapatan nasional. Karena besar kecilnya

pendapatan nasional suatu negara menentukan maju dan berkembangnya suatu negara karena berhubungan dengan laju perekonomian negara.

2.2 Persepsi

Persepsi merupakan sebuah aktivitas berupa mengindra, mengintegrasikan, serta memberikan penilaian pada objek-objek fisik ataupun sosial. Penginderaan tersebut biasanya tergantung dari stimulus fisik dan sosial yang berada di dalam lingkungannya. Sensari dari lingkungan ini lah yang akan diolah bersama sama dengan hal lainnya yang sudah dipelajari sebelumnya, baik berupa harapan, nilai, ingatan, sikap dan lainnya(Young dalam Adrian 2010:1).

Persepsi adalah proses bagaimana seorang individu memilih, ataupun mengorganisasikan serta juga bisa menginterpretasikan tentang masukan informasi untuk menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan fisik tetapi juga pada rangsangan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu yang bersangkutan (Setiadi dalam Fentri 2017:4)

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono (1983:89), Persepsi adalah kemampuan seseorang untuk mengorganisir suatu pengamatan, kemampuan tersebut antara lain: kemampuan untuk membedakan, kemampuan untuk mengelompokan, dan kemampuan untuk memfokuskan. Oleh karena itu

seseorang bisa saja memiliki persepsi yang berbeda, walaupun objeknya sama. Hal tersebut dimungkinkan karena adanya perbedaan dalam hal sistem nilai dan ciri kepribadian individu yang bersangkutan.

2.2.1 Pengertian Persepsi Wisatawan

Menurut Warpani dalam Fentri (2017) Persepsi wisatawan merupakan salah satu hal yang penting dalam pengembangan suatu destinasi pariwisata. Mengenai apa yang diminati, diinginkan, dan diharapkan oleh pengunjung ke suatu destinasi menjadi amat penting artinya dalam kaitan dengan pemasaran objek wisata. Sedangkan menurut Fentri (2017) Persepsi pengunjung adalah penilaian atau pandangan pengunjung terhadap sesuatu. Suatu objek wisata harus meningkatkan kualitas objek menjadi lebih baik guna mendapat persepsi positif. Persepsi dalam dunia pariwisata merupakan pendapat atau cara pandang pengunjung maupun wisatawan dalam memahami suatu destinasi wisata. Dalam industri pariwisata setiap wisatawan memiliki kepribadian masing-masing sehingga melihat fenomena yang ada mereka memiliki persepsi masing-masing.

2.2.2 Faktor dan Indikator Persepsi Wisatawan

Menurut Notoatmodjo (2015: 56), ada banyak faktor yang akan menyebabkan stimulus masuk dalam rentang perhatian seseorang. Faktor tersebut dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal adalah faktor yang melekat pada objeknya,

sedangkan faktor internal adalah faktor yang terdapat pada orang yang mempersepsikan stimulus tersebut.

1. Faktor Eksternal

a. Kontras

Cara termudah dalam menarik perhatian adalah dengan membuat kontras baik warna, ukuran, bentuk atau gerakan.

b. Perubahan Intensitas

Suara yang berubah dari pelan menjadi keras, atau cahaya yang berubah dengan intensitas tinggi akan menarik perhatian seseorang.

c. Pengulangan (*Repetition*)

Dengan pengulangan, walaupun pada mulanya stimulus tersebut tidak termasuk dalam rentang perhatian kita, maka akan mendapat perhatian kita.

d. Sesuatu Yang Baru (*Novelty*)

Suatu stimulus yang baru akan lebih menarik perhatian kita daripada sesuatu yang telah kita ketahui.

e. Sesuatu Yang Menjadi Perhatian Orang Banyak

Suatu stimulus yang menjadi perhatian orang banyak akan menarik perhatian seseorang.

2. Faktor Internal

a. Pengalaman atau Pengetahuan

Pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan faktor yang sangat berperan dalam menginterpretasikan stimulus yang kita peroleh. Pengalaman masa lalu atau apa yang telah dipelajari akan menyebabkan terjadinya perbedaan interpretasi.

b. Minat

Keinginan terhadap sesuatu.

c. Harapan (Expectation)

Harapan terhadap sesuatu akan mempengaruhi persepsi terhadap stimulus.

d. Kebutuhan

Kebutuhan akan menyebabkan seseorang menginterpretasikan stimulus secara berbeda.

e. Motivasi

Motivasi akan mempengaruhi persepsi seseorang. Seseorang yang termotivasi untuk menjaga kesehatannya akan menginterpretasikan rokok sebagai sesuatu yang negatif.

f. Emosi

Emosi seseorang akan mempengaruhi persepsinya terhadap stimulus yang ada. Misalnya seseorang yang sedang jatuh cinta akan mempersepsikan semuanya serba indah.

g. Budaya

Seseorang dengan latar belakang budaya yang sama akan menginterpretasikan orang-orang dalam kelompoknya secara berbeda, namun akan mempersepsikan orang-orang di luar kelompoknya sebagai sama saja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi itu ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi perasaan, emosi, pengetahuan dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi latar belakang keluarga, sesuatu yang baru, pengulangan, dsb.

2.3 Pariwisata

Parawista adalah salah satu Industri gaya baru yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain dalam suatu negara (Wahab, 2003). Perkembangan pariwisata bertujuan untuk memberikan keuntungan baik bagi para wisatan maupun bagi masyarakat setempat. Pariwisata dapat memberikan pemasukan taraf hidup yang besar kepada masyarakat setempat melalui keuntungan ekonomi yang diperoleh dari tempat tujuan wisata.

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ketempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah ditempat yang dikunjungi tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan hidup guna bertamasya dan rekreasi atau memenuhi keinginan yang beranekaragam (Yoeti 1996:108). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kenikmatan dan memenuhi hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga karena kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga untuk kesehatan, konvensi, keagamaan, dan keperluan usaha lainnya.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, menjelaskan beberapa pengertian istilah kepariwisataan, antara lain.

1. Wisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok mengunjungi suatu tempat dan bertujuan untuk rekreasi, pengembangan pribadi, atau untuk mempelajari keunikan daya tarik suatu tempat wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara.
2. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai layanan fasilitas yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.
3. Daerah tujuan wisata dapat disebut juga dengan destinasi pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah

administrasi yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan.

4. Usaha Sarana Pariwisata adalah bentuk usaha masyarakat yang memberikan sarana pelayanan tempat, alat, benda, bahan dengan segala sesuatunya yang dibutuhkan dan dikonsumsi oleh wisatawan meliputi jenis usaha sarana akomodasi, makan, minum, angkutan wisata, sarana wisata tirta dan kawasan pariwisata.
5. Industri pariwisata adalah kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.

Saleh (1988) menarik kesimpulan tentang pariwisata dengan meninjau beberapa unsur kesamaan yang terdapat dalam kegiatan pariwisata, yaitu :

1. Ada unsur gerak dari suatu tempat ke tempat lainnya.
2. Tinggal sementara waktu di tempat tujuan.
3. Walau motivasinya berbeda, ada unsur rekreasi di dalamnya.
4. Pelakunya bertindak sebagai konsumen.

Dengan demikian Saleh lalu mendefinisikan pariwisata sebagai suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tetapi semata-mata untuk

menikmati perjalanan tersebut guna bertamasya dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

2.3.1 Definisi Wisatawan

Seseorang atau sekelompok orang yang melakukan suatu perjalanan wisata disebut dengan wisatawan (*tourist*), jika lama tinggalnya sekurang-kurangnya 24 jam di daerah atau negara yang dikunjungi. Apabila mereka tinggal di daerah atau negara yang dikunjungi dengan waktu kurang dari 24 jam maka mereka disebut pelancong (*excursionist*). UIOTO (The international Union of Travel Organization) menggunakan batasan mengenai wisatawan secara umum. Pengunjung (*visitor*), yaitu setiap orang yang datang ke suatu negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun terkecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah. Ada dua kategori mengenai sebutan pengunjung, yakni : Wisatawan adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi. Menurut Nyoman (2003:14), wisatawan adalah “orang yang melakukan kegiatan wisata atau orang yang melakukan perjalanan untuk sementara waktu ke tempat atau daerah yang sama sekali masih asing baginya”. Menurut Yoeti jenis dan macam wisatawan, yaitu :

- a. Wisatawan asing
- b. *Domestic foreign tourist*
- c. *Destic Tourist*
- d. *Indigeneous Tourist*

e. *Transit Tourist*

f. *Bussines Tourist*

Dari penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa asal wisatawan yang melakukan wisata di Indonesia terdapat dua kelompok, yaitu wisatawan domestik (warga negara Indonesia) dan wisatawan asing (warga negara asing).

2.3.2 Pengertian Kawasan Wisata

Berdasarkan UU No.9 Tahun 1990 dijelaskan bahwa pengertian kawasan wisata adalah suatu kawasan yang mempunyai luas tertentu yang dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata. Apabila dikaitkan dengan pariwisata air, pengertian tersebut berarti suatu kawasan yang disediakan untuk kegiatan pariwisata dengan mengandalkan obyek atau daya tarik kawasan perairan. Pengertian kawasan pariwisata ini juga diungkapkan oleh seorang ahli yaitu Inskip (1991:77) sebagai area yang dikembangkan dengan penyediaan fasilitas dan pelayanan lengkap (untuk rekreasi/relaksasi, pendalaman suatu pengalaman/kesehatan).

Menurut Nyoman (1987:148), kawasan wisata adalah “sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat; atau sesuatu yang dapat menjadi daya tarik bagi seseorang atau wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata”.

2.4 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
PENELITIAN TERDAHULU

No	Judul Penelitian & Nama Peneliti	Model Estimasi	Variabel	Hasil Penelitian
1.	Analisa Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Sektor Industri Pariwisata Di Provinsi Sumatera Utara. Reka Anita (2020)	OLS (<i>Ordinary Least Square</i>)	OLS (<i>Ordinary Least Square</i>)	Analisa Dampak Pandemi Covid 19 terhadap Sektor Industri Pariwisata di Provinsi Sumatera Utara : 1. Pariwisata berpengaruh positif dan signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi. 2. Pertumbuhan ekonomi berpengaruh positif dan signifikan terhadap pariwisata. Faktor lain yang berpengaruh terhadap permintaan pariwisata adalah nilai tukar dan indeks harga konsumen.
2.	Persepsi Publik Tentang Destinasi Pariwisata Danau Toba Sebagai Global <i>Geopark Kaldera</i> UNESCO. Taufik Wal Hidayat, Irwan Nasution (2019)	Random Sampling	Persepsi publik, destinasi pariwisata danau toba sebagai global geopark kaldera	Dapat diperoleh data yang menunjukkan bahwa 43 (71,6%) responden sangat setuju bila Danau Toba menjadi <i>Geopark</i> (taman bumi) oleh UNESCO, sedangkan 16 (26,6%) responden setuju bila Danau Toba menjadi <i>Geopark</i> (taman bumi) oleh UNESCO dan hanya 1 (1,7%) responden kurang setuju bila Danau Toba menjadi <i>Geopark</i> (taman bumi) oleh UNESCO.

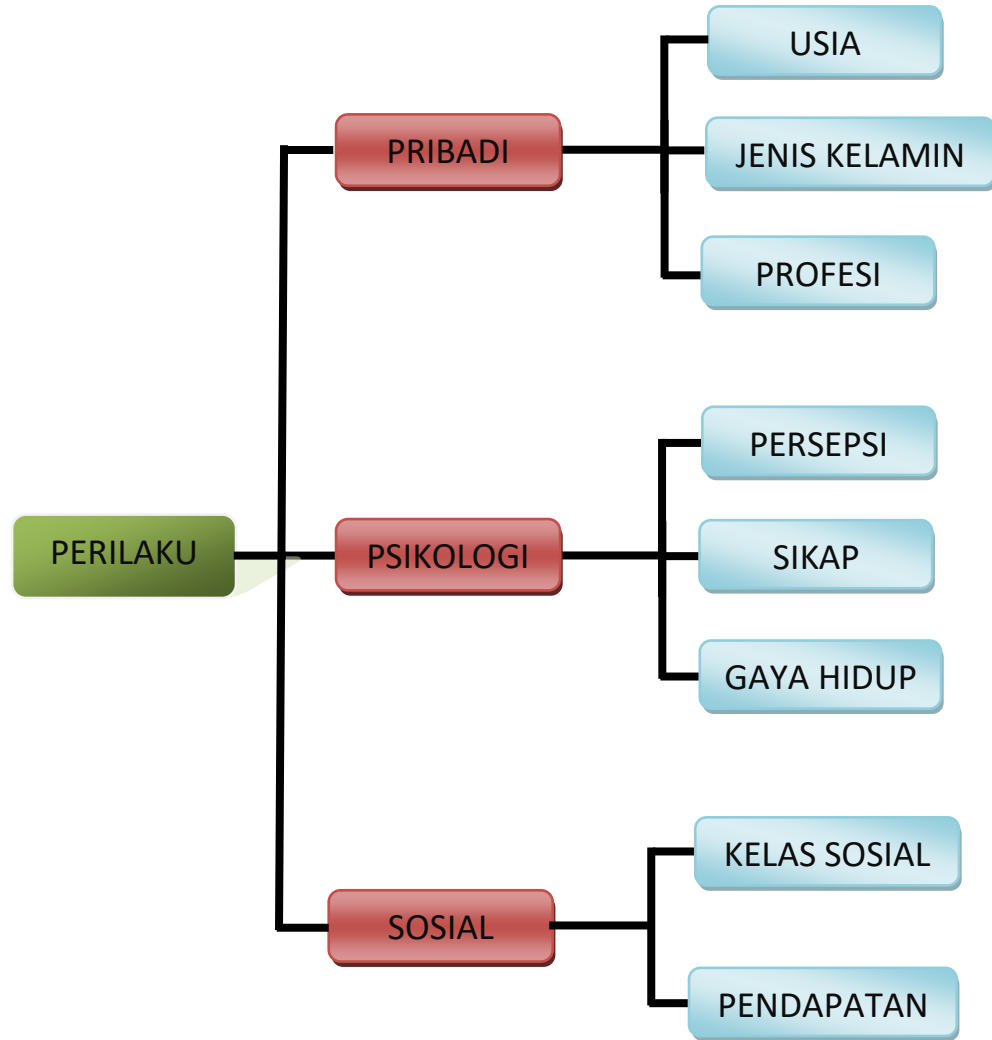
3.	Analisis Perilaku Konsumen Wisatawan Era Pandemi <i>Covid-19</i> (Studi Kasus Pariwisata di Nusa Tenggara Barat). Wiwik Suprihatin (2020)	Analisis konten (<i>content analysis</i>)	<i>Covid-19</i> sangat berpengaruh signifikan terhadap perubahan perilaku wisatawan	Dengan melakukan analisa perilaku konsumen wisatawan di era pandemi <i>Covid-19</i> , diperoleh hasil bahwa dengan memiliki pemahaman dan kepekaan yang baik terhadap motivasi konsumen wisatawan, akan memudahkan produsen untuk mengidentifikasi kebutuhan wisatawan.
4.	Persepsi Wisatawan Terhadap Niat Berkunjung Ulang ke Destinasi Wisata di Kota Padang Pasca Penerapan <i>New Normal</i> . Heru Aulia Azman (2021)			Persepsi resiko afektif tidak berpengaruh signifikan terhadap niat kunjungan berulang ke Kota padang pasca diberlakukannya peraturan new normal (kebiasaan baru). Adapun profil responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, 100 % berasal dari Indonesia, dimana paling banyak berasal dari Bukittinggi, dan hampir 50 % baru mengunjungi Padang 1 kali setelah diberlakukannya new era (peraturan normal baru).
5.	Rencana Induk Pariwisata Terpadu (Integrated Tourism Master Plan) Danau Toba Tahun 2020-2045			RIPT Danau Toba bertujuan mengkonsolidasikan partisipasi dan kontribusi para pemangku kepentingan dalam perencanaan pembangunan pariwisata di Danau Toba secara terintegrasi dan berkelanjutan, terutama

				di kawasan inti pariwisata (<i>key tourism areas/KTA</i>). RIPT Danau Toba akan menjadi dasar pembangunan fasilitas pariwisata, infrastruktur pendukung dan kegiatan lainnya dalam rangka: (i) merespon peluang dan hambatan lingkungan, sosial, ekonomi dan budaya dari destinasi wisata; dan (ii) menghindari degradasi sumber daya alam dan budaya.
--	--	--	--	--

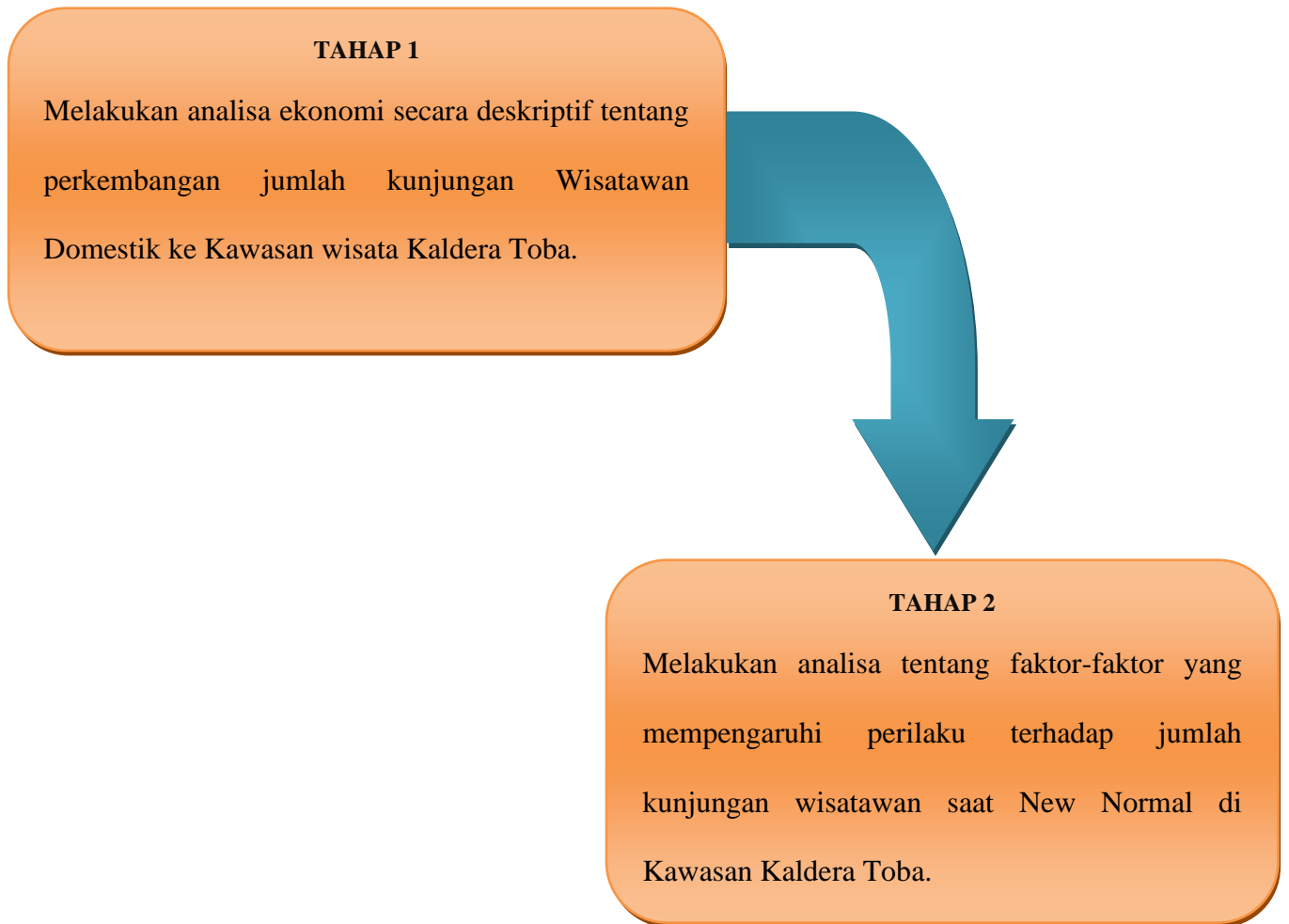
2.5 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu model yang menerangkan hubungan suatu teori dengan faktor-faktor yang penting dan telah diketahui dalam suatu masalah tertentu. Secara umum, terdapat beberapa indikator yang dianggap sangat mempengaruhi perkembangan pariwisata di Indonesia yaitu Sektor pariwisata dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah Pertumbuhan ekonomi, Nilai tukar kurs Rupiah terhadap Dollar Nilai tukar atau kurs merupakan salah satu satuan mata uang yang dipakai untuk melakukan transaksi dalam perdagangan internasional, (PDB) Produk Domestik Bruto Perkapita, Sarana/ Infrastruktur dan Arus wisatawan dari bandara. Penelitian ini memiliki kerangka konseptual yang akan dijelaskan pada gambar dibawah ini dan lebih jelasnya akan dijelaskan pada pembahasan selanjutnya.

Gambar 2.2 Model Analisa Faktor



Gambar 2.3 Tahapan Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, atau dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu. Menurut bidang, penelitian dapat dibedakan menjadi penelitian akademis, profesional dan institusional. Dari segi tujuan, penelitian dapat dibedakan menjadi penelitian murni dan terapan. Dari segi metode penelitian, dapat dibedakan menjadi penelitian survey, penelitian expofacto, eksperimen, naturalistik, policy research, evaluation research, action research, sejarah, dan Research and development. Dari level of expalanation dapat dibedakan menjadi penelitian deskriptif, komparatif dan asiosiatif. Dari segi waktu dapat dibedakan menjadi penelitian cross sectional dan longitudinal.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan merupakan cara berpikir yang diadopsi peneliti tentang bagaimana desain riset dibuat dan bagaimana penelitian akan dilakukan. Dalam riset sosial, pendekatan penelitian meliputi tiga jenis, yaitu kualitatif, kuantitatif, dan campuran atau gabungan yang juga dikenal dengan istilah mix method. Penelitian ini merupakan sebuah mini riset kualitatif, penelitian ini menggunakan metode survey, yaitu

suatu penelitian yang mengambil sampel dari populasi dan mengumpulkan data melalui kuesioner sebagai alat atau disebut penelitian deskriptif. Menurut Hidayat (2010), penelitian deskriptif ialah sebuah penelitian yang lebih luas dalam penggunaan data-datanya. Maksud “luas” dalam hal ini artinya lebih condong pada analisa yang panjang dari ujung awal sampai akhir. Penyelesaian dalam metode penelitian deskriptif inilah yang menyebabkan seseorang harus mempunyai komitmen yang kuat dari teori sampai ketika terjun di lapangan.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain dapat dihubungkan sehingga penelitian ini dapat disesuaikan dengan data yang diinginkan. Definisi operasional variabel adalah suatu dimensi yang diberikan pada suatu variabel dengan memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan atau membenarkan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut, Sugiyono (2014).

Adapun variabel laten yang terdapat dalam penelitian ini ialah: Pribadi, Psikologi, dan Sosial wisatawan sehingga definisi operasional dari penelitian ini ialah:

Tabel 3.1
Definisi Operasional

No	Variabel Laten	Indikator	Defenisi Operasional	Sumber Data
1.	Pribadi	Usia	Lama waktu hidup pengunjung sejak dilahirkan sampai dengan sekarang yang melakukan wisata	Kuesioner
		Jenis Kelamin	Istilah yang digunakan untuk menjelaskan perbedaan peran perempuan dan laki-laki yang bersifat bawaan sebagai ciptaan Tuhan.	
		Profesi	Macam kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh wisatawan untuk dapat mencukupi kebutuhannya.	
2.	Psikologi	Persepsi	Tanggapan atau penilaian pengunjung mengenai pengembangan objek wisata di masa yang akan datang seperti infrastuktur wisata, fasilitas umum, dan fasilitas sosial.	Kuesioner
		Sikap	Kecenderungan seseorang yang melakukan tindakan sesuai dengan keinginan diri sendiri.	
		Gaya Hidup	Pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya lewat penggunaan waktu, uang dan barang.	
3.	Sosial	Kelas Sosial	Pembagian kelas dalam suatu masyarakat berdasarkan tingkat pendapatan, pekerjaan dan tingkat perilaku yang sama di antara sesama kelas sosial yang dapat berpengaruh dalam pemilihan kunjungan wisata.	Kuesioner
		Pendapatan	Pendapatan bersih responden selama satu bulan. Penghasilan tidak hanya yang bersumber dari pekerjaan utama, namun total penghasilan keseluruhan yang diterima pengunjung.	

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilakukan di kawasan wisata Kaldera Toba, Kabupaten Toba Samosir, Sumatera Utara.

3.3.2 Waktu Penelitian

Waktu yang diperlukan peneliti untuk penelitian ini sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih dua bulan yaitu dari bulan Februari sampai dengan April 2021.

3.4 Jenis Dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer, merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli atau pihak pertama.

3.5 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018:80).

Dalam penelitian ini populasinya adalah penduduk Sumatera Utara yang menjadi wisatawan domestik yang mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba.

b. Sampel

Sampel adalah suatu himpunan (subset) dari unit populasi. Design sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability sampling*, pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dengan cara *Quota Sampling*. *Quota Sampling*, merupakan jenis kedua dari *Purposive Sampling*, metode ini digunakan untuk memastikan bahwa berbagai subgrup dalam populasi telah terwakili dengan berbagai karakteristik sampel sampai batas waktu tertentu seperti yang Ekonomi Pembangunan dikehendaki oleh peneliti. Dalam *quota sampling*, peneliti menentukan target *quota* yang dikehendaki. (Kuncoro, 2013)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *snowball sampling*. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian sampel ini disuruh memilih teman-temannya untuk dijadikan sampel begitu seterusnya sehingga jumlah sampel menjadi banyak. Ibarat bola

salju yang menggelinding semakin lama semakin besar. (Sugiyono:2010)

Penelitian menggunakan skala likert yang dikembangkan oleh Ransis linkert untuk mengukur Perilaku dan Persepsi Wisatawan terhadap Kawasan Wisata dengan menentukan skor pada setiap pertanyaan. Skala Likert merupakan skala yang dipakai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Skala ini banyak digunakan karena mudah dibuat, bebas memasukkan pertanyaan yang relevan, reabilitas yang tinggi dan aplikatif pada berbagai aplikasi. Penelitian ini menggunakan sebuah Steatment .

Sangat Setuju (SS) = 5 ; Setuju (S) = 4 ; Netral = 3; Tidak Setuju (TS) = 2 ; Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Skala ini mudah dipakai untuk penelitian yang berfokus pada responden dan objek jadi penelitian dapat mempelajari bagaimana respon yang berbeda dari tiap-tiap responden.

3.7 Pengolahan Analisis Data

3.7.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur (kuesioner) mengukur apa yang diinginkan diukur. Suatu instrument yang di anggap valid apabila mampu mengukur apa yang di inginkan, sedangkan validitas dan reliabilitas bertujuan untuk menguji apakah butir-butir pertanyaan dengan alat pengukur (kuesioner) benar-benar bisa mengukur

dan menunjukkan kehandalan suatu alat ukur tersebut. Rumus yang digunakan untuk mengukur uji validitas.

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r = korelasi antara x dan y

x = skor pertanyaan

y = skor total pertanyaan

n = jumlah responden

Uji Validitas untuk menghitung korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus korelasi *Produk Moment Person* pada tingkat kepercayaan 90% ($\alpha = 0,05$). Validitas dilihat dari nilai korelasi (r) antara skor total dengan skor masing-masing pertanyaan. Butir pertanyaan dinyatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r table pada tingkat signifikan ($\alpha = 0,05$).

Sedangkan untuk Uji Reliabilitas, dilakukan perhitungan tentang teknik *Cronbach alpha*. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila alat ukur tersebut memberi hasil yang tetap selama variabel yang di ukur tidak berubah. Secara umum, pertanyaan dinyatakan reliabel jika α lebih besar dari 0,6. Rumus dituliskan sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

K = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$ = jumlah ragam butir

σ_1^2 = jumlah ragam total

3.7.2 Uji Parsial (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (DBH, DAU, DAK fisik, DAK non fisik, DOK, DD) secara parsial terhadap variabel terikat (TK). Nilai t dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\alpha_i}{se.\alpha_i} \dots\dots\dots(3-3)$$

dimana: α_i = koefisien regresi,

se = Standar eror

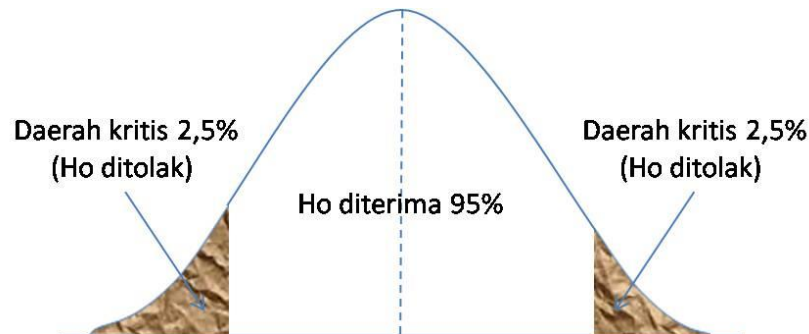
Dibandingkan dengan $t_{tabel} = \pm t (\alpha/2, n - 1)$

Kriteria Uji:

Terima H_0 jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < +t_{tabel}$, hal lain tolak H_0

Atau dalam distribusi kurva normal t dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 3.1
Grafik Kriteria Pengujian Hipotesis



Atau dalam olahan *software*, dikatakan signifikan jika nilai $\text{sig} < \alpha = 5\%$

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu analisis yang bersifat uraian dari hasil penelitian yang didukung teori, mengelompokkan dan menyimpulkan dari tanggapan responden.

Data yang diperoleh termasuk data kualitatif yaitu data yang tidak dapat diukur dengan skala numerik. Namun data ini dikuantitatifkan agar dapat di proses lebih lanjut. Jenis data kualitatif adalah data nominal, dimana data tersebut dinyatakan dalam bentuk katagori dan akan juga di deskripsikan dalam bentuk persentase grafik.

3.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif digunakan untuk membuat gambaran mengenai karakteristik responden untuk diketahui karakteristik responden nya yang diperoleh melalui kuesioner. Analisis deskriptif berfungsi untuk menemukan besarnya nilai perbedaan antara beberapa kelompok atau katagori yang diukur dari beberapa variabel penentu (*discriminator*), serta untuk menemukan besarnya nilai peranan (alokasi) tiap diskriminatornya pada tiap kategori.

3.8.2 Analisis Faktor

Analisa faktor merupakan metode analisis multivariat yang didasarkan pada korelasi antar variabel. Analisa faktor termasuk salah satu teknik statistika yang dapat digunakan untuk memberikan deskripsi yang relatif sederhana melalui reduksi jumlah variabel yang disebut faktor.

Analisa faktor merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mereduksi dan meringkas data. Analisa faktor dalam analisis multivariate tergolong analisis interdependensi (*interdependence technique*) dimana seluruh set hubungan yang interdependen diteliti. Variabel yang berada dalam satu kelompok akan memiliki korelasi yang tinggi sedangkan variabel yang berbeda kelompok akan memiliki korelasi yang rendah.

Analisis faktor dipergunakan dalam kondisi sebagai berikut :

1. Mengenali atau mengidentifikasi dimensi yang mendasari (*underlying dimensions*) atau faktor, yang menjelaskan korelasi antara suatu set variabel.
2. Mengenali atau mengidentifikasi suatu set variabel baru yang tidak berkorelasi (*independent*) yang lebih sedikit jumlahnya.
3. Menggantikan suatu set variabel asli yang saling berkorelasi di dalam analisis multivariat selanjutnya.
4. Mengenali atau mengidentifikasi suatu set variabel yang penting dari suatu set variabel yang lebih banyak jumlahnya untuk dipergunakan dalam analisis multivariat selanjutnya.

Jika vektor acak (*random vector*) $X = X_1, X_2, X_3, \dots, X_p$ mempunyai vektor rata-rata μ dan matriks ragam peragam Σ , secara linear bergantung pada sejumlah faktor yang tidak teramati $F_1, F_2, F_3, \dots, F_m$ yang disebut faktor umum (*common factor*) dan $\varepsilon_1, \varepsilon_2, \varepsilon_3, \dots, \varepsilon_p$ yang disebut faktor khusus (*specific factors*).

Maka model dari analisis faktor adalah :

$$X_1 - \mu_1 = l_{i1} F_1 + l_{i2} F_2 + \dots + l_{im} F_m + \varepsilon_i$$

$$X_2 - \mu_2 = l_{i2} F_1 + l_{i2} F_2 + \dots + l_{im} F_m + \varepsilon_i$$

Dan jika dituliskan kedalam notasi matriks, maka bentuknya

sebagai berikut :

$$X_{(px1)} - \mu = l_{(pxm)} F_{(mx1)} + \varepsilon_p$$

Keterangan :

X : vektor variabel asal

F : vektor faktor bersama

μ : vektor rata-rata variabel asal

ε : vektor faktor spesifik

l : matrik loading faktor

$$\text{Perilaku Wisatawan}_i = l_{i1} \text{Pribadi Wisatawan}_j + l_{i2} \text{Psikologi Wisatawan}_j + l_{i3} \text{Sosial Wisatawan}_j + \varepsilon_i$$

Dimana :

Perilaku Wisatawan : Vektor variabel asal yang memiliki p komponen pada pengamatan ke- i .

Pribadi Wisatawan $_j$: Faktor bersama (*common factor*) yang ke- j .

Psikologi Wisatawan $_j$: Faktor bersama (*common factor*) yang ke- j .

Sosial Wisatawan $_j$: Faktor bersama (*common factor*) yang ke- j .

l_{ij} : Bobot faktor (*factor loading*) dari peubah ke- i dan faktor ke- j .

ε_i : Sisaan atau *error* dari peubah ke- i (*specific factor*).

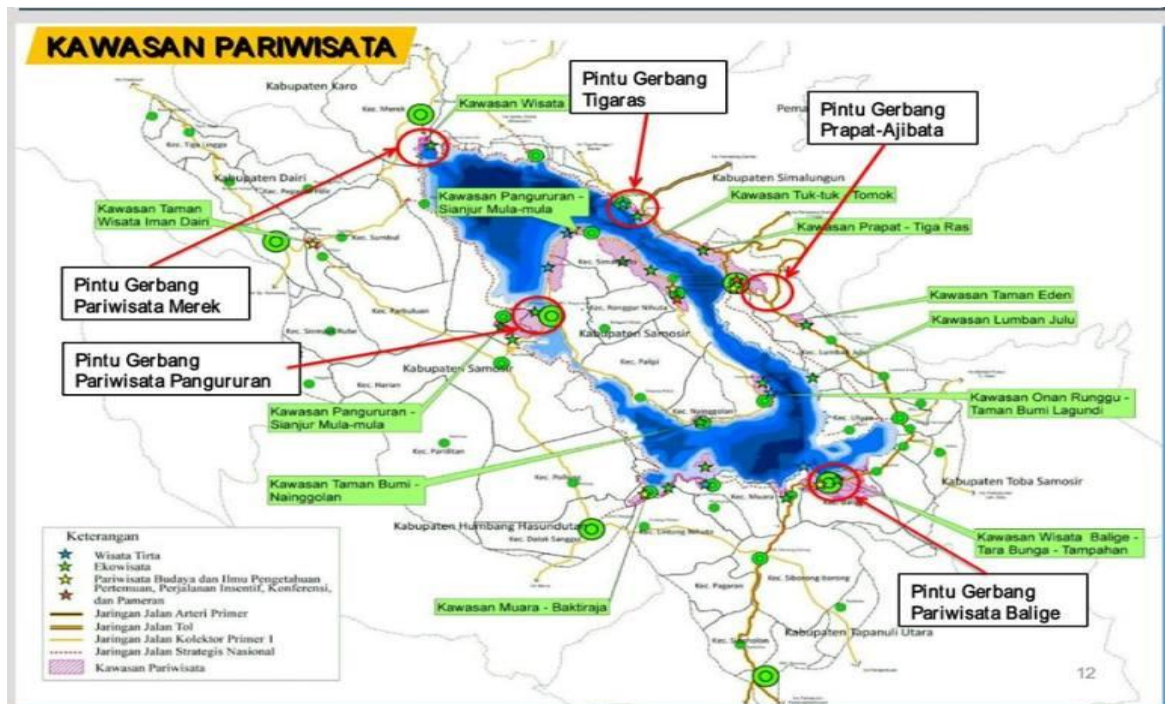
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kawasan Kaldera Toba

4.1.1 Letak Geografis

Geopark Kaldera Toba terletak pada $2,88^{\circ}$ N – $98,52^{\circ}$ E dan $2,35^{\circ}$ N – $99,1^{\circ}$ E, berada di wilayah Provinsi Sumatera Utara berjarak 176 km ke arah Barat Kota Medan sebagai ibukota Provinsi. Sebagai hasil *Super Volcano*, kawasan ini merupakan kawasan gunung api raksasa (Kaldera Volcano-tektonik) yang membentuk danau terluas di Indonesia berukuran sekitar $90 \times 30 \text{ km}^2$ berada pada ketinggian berjarak 904 mdpl dengan kedalaman danau terdalam 505 meter.

Gambar 4.1 Peta Kawasan Kaldera Toba



Sumber : Wikipedia

Secara administratif, Danau Toba dikelilingi oleh 7 wilayah administrasi Pemerintahan Kabupaten, yaitu kabupaten Samosir, kabupaten Toba Samosir, kabupaten Simalungun, kabupaten Karo, kabupaten Dairi, kabupaten Tapanuli Utara, dan kabupaten Humbang Hasundutan yang membagi wilayah perairan Danau Toba.

Tabel 4.1 Luas Daerah Menurut Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba Tahun 2020

No.	Kabupaten	Luas	Desa
1.	Simalungun	4.369,00	386
2.	Samosir	2.069,05	128
3.	Toba Samosir	2.328,89	231
4.	Karo	2.127,00	259
5.	Dairi	1.927,80	161
6.	Tapanuli Utara	3.791,64	241
7.	Humbang Hasundutan	2.335,35	153
	Kawasan Kaldera Toba	18.948,73	1.559

Sumber : Badan Pusat Statistik (www.Bps.go.id)

Berdasarkan luas daerah menurut Kabupaten di kawasan Kaldera Toba yang memiliki luas terbesar yaitu Kabupaten Simalungun dengan luas 4.369,00 km² dan jumlah desa sebanyak 386 desa, diikuti Kabupaten Tapanuli Utara dengan luas 3.791,64 km² dan jumlah desa sebanyak 241 desa. Sedangkan luas daerah terkecil yang berada di kawasan Kaldera Toba yaitu Kabupaten Dairi dengan luas 1.927,80 km² dan dengan jumlah desa sebanyak 161 desa, diikuti oleh Kabupaten Samosir dengan luas 2.069,05 km² dengan jumlah desa sebanyak 128 desa.

4.1.2 Iklim

Kondisi iklim (curah hujan, suhu udara, kelembapan udara dan evaporasi) sangat mempengaruhi neraca air danau. Suhu udara dan kelembapan akan menentukan besarnya laju evaporasi dari permukaan danau. Laju evapotranspirasi dari kawasan Danau Toba akan mempengaruhi jumlah air yang mampu di simpan di dalam tanah dan merupakan cadangan pasokan air ke dalam danau selama musim kemarau (periode tidak hujan).

Kondisi iklim dapat berubah sebagai akibat perubahan penutupan lahan dan penggunaan lahan pada kawasan. Peningkatan suhu pada Kawasan dapat meningkatkan suhu udara dan menurunkan kelembapan udara yang akhirnya akan meningkatkan laju evapotranspirasi dari daratan dalam kawasan maupun evaporasi dari permukaan danau. Kondisi iklim juga berpengaruh terhadap upaya pemanfaatan lahan, terutama untuk usaha pertanian, perikanan dan kehutanan. Peningkatan suhu akibat perubahan penggunaan lahan akan dapat merubah pola hujan sehingga akan mempengaruhi masukan air ke dalam danau.

1. Tipe Iklim

Menurut klasifikasi Iklim Oldeman maka Ekosistem Kawasan Danau tersebut termasuk ke dalam tipe B1, C1, C2, D2 dan E2. Dengan demikian, Bulan basah (curah hujan ≥ 200 mm/bulan) berturut-turut pada kawasan ini bervariasi antara kurang dari 3 bulan sampai dengan 7-9 bulan, sedangkan bulan kering (curah hujan ≤ 100 mm/bulan) berturut-turut antara 2-3 bulan.

Berdasarkan kalsifikasi iklim menurut Scmidth dan Ferguson, maka Ekosistem Kawasan Danau Toba ini termasuk ke dalam tipe iklim A, B dan B.

2. Curah Hujan

Dari tujuh stasiun penakar hujan yang terdapat di Ekosistem kawasan Danau Toba (Parapat, Sidamanik, Situnggaling, Balige, Siborong-borong, Dolok Sanggul dan Panguruan) diketahui bahwa curah hujan tahunan di kawasan Danau Toba berkisar antara 2.200 – 3.000 mm/tahun. Puncak musim hujan terjadi pada bulan November–Desember dengan curah hujan antara 190-320 mm/bulan. Sedangkan puncak musim kemarau terjadi selama bulan Juni-Juli dengan curah hujan berkisar antara 54-151 mm/bulan.

3. Suhu, Kelembaban Udara dan Evaporasi

Suhu Udara bulanan di Ekosistem Kawasan Danau Toba berkisar antara 18-19.7°C di Balige dan antara 20-21.0°C di Sidamanik. Suhu udara selama musim kemarau cenderung agak lebih tinggi dibandingkan dengan selama musim hujan. Sedangkan angka kelembaban tahunannya berkisar antara 79-95%. Pada bulan-bulan musim kemarau kelembaban udara cenderung agak rendah dibandingkan pada bulan-bulan musim hujan. Evaporasi bulanan di Ekosistem kawasan Danau Toba berkisar antara 74-88 mm/bulan. Angka Evaporasi selama musim-musim kemarau cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan musim hujan.

4.1.3 Kondisi Topografi

Kawasan dinding Kaldera Toba memiliki morfologi perbukitan bergelombang sampai terjal dan lembah-lembah membentuk morfologi dataran dengan batas *Caldera rim watershed* Danau Toba seluas daerah 3.658 km² dan luas permukaan danau 1.103 km². Daerah tangkapan air ini berbentuk perbukitan (43%), pegunungan (30%) dengan puncak ketinggian 2.000 mdpl dan dataran (27%) sebagai tempat masyarakat beraktifitas.

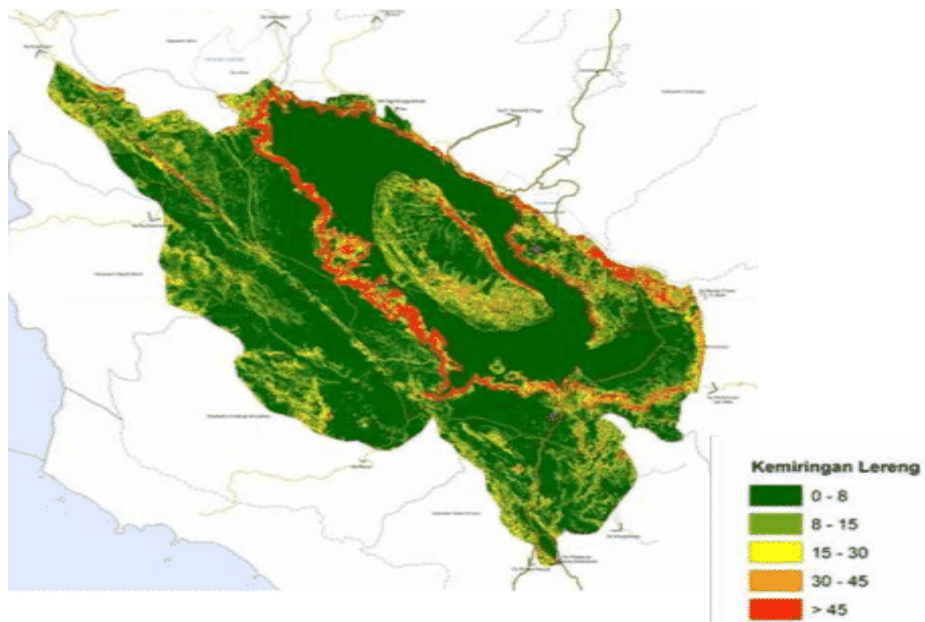
Kondisi kelerengan kawasan Kaldera Toba ini dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Pada bagian utara kawasan Danau Toba yakni wilayah yang merupakan bagian dari Tanah Karo, daerah tangkapan air (DTA) relatif sempit dan memiliki relief bergunung dengan releng terjal. Sedangkan arah tepi danau memiliki relief berombak hingga berbukit yang sebagian digunakan untuk budidaya pertanian. Pada wilayah yang terjal, kemiringannya mencapai >75%. Sedangkan pada daratan yang sempit, kemiringannya < 3%.
2. Ke arah Timur dan Tenggara di daerah Parapat-Porsea-Balige memiliki relief datar hingga bergunung. Di sisi Timur dan Tenggara ke arah batas DTA terdapat dataran yang relatif luas yang digarap oleh masyarakat setempat sebagai lahan sawah. Tepi batas DTA merupakan wilayah berbukit hingga bergunung dengan kemiringan lahan mencapai > 75%.
3. Bagian selatan Kawasan Danau Toba merupakan dataran hingga wilayah berbukit ke arah batas pada daerah yang datar dengan kemiringan lahan <3%,

diusahakan oleh masyarakat setempat sebagai lahan pertanian, sedangkan ke arah batas DTA memiliki kontus relief berbukit hingga bergunung.

4. Di bagian Barat hingga Utara merupakan dataran dan perbukitan hingga bergunung, dengan lereng terjal ke arah tepi danau, seperti di sekitar Tele, Silalahi, dan lereng terjal di wilayah ini mencapai kelerengan $>75\%$.
5. Pulau Samosir memiliki dataran yang relatif luas di sekeliling tepian Danau Toba dengan kemiringan $< 3\%$. Ke arah Tengah pulau reliefnya bergunung dan berlereng terjal dengan kemiringan lahan antara 30,5 hingga $>75\%$. Dataran yang terdapat dibagian Barat dan Selatan pulau ini relatif lebih luas dibanding di sisi Utara dan Timur.

Gambar 4.2 Peta Kondisi Topografi kawasan Kaldera Toba



Sumber : Wikipedia

Kondisi Topografi di kawasan Danau Toba mengakibatkan kawasan ini kurang dapat menyimpan air hujan karena aliran permukaan cenderung tinggi, laju erosi tinggi dan potensi longsor juga tinggi, terutama daerah-daerah yang sangat curam sampai terjal pada tebing-tebing pinggiran danau. Rendahnya potensi resapan/menyimpan air kawasan ini telah di indikasikan oleh banyaknya sungai-sungai kecil yang mengalir pada kawasan yang bersifat *intermittent*, dimana sungai-sungai ini mengalir pada waktu hujan dan mengering ketika tidak turun hujan.

Indikasi dari tingginya laju erosi pada kawasan ini adalah dengan banyaknya lahan yang mempunyai lapisan yang sangat tipis terutama pada daerah-daerah perbukitan dengan lereng yang curam, bahkan di beberapa lokasi yang muncul dipermukaan hanya berupa batuan pembentuk tanah tanpa adanya lapisan tanah. Keberadaan semak belukar dan alang-alang/padang rumput yang cukup luas pada kawasan ini juga merupakan indikasi dari tingginya laju erosi sehingga lahan yang telah terbuka sulit untuk dapat membentuk formasi hutan alam kembali karena lapisan tanahnya relatif tipis. Proses pembentukan lapisan tanah secara alamiah yang terjadi tidak mampu mengimbangi proses penipisan lapisan tanah karena proses erosi.

4.2 Demografi

4.2.1 Jumlah Penduduk Kawasan Kaldera Toba

Kawasan Kaldera Toba sebagian besar penduduknya dihuni oleh suku Batak. Berikut jumlah penduduk menurut jenis kelamin di kawasan kaldera toba.

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk menurut jenis kelamin, Rasio jenis kelamin 7 Kabupaten Kawasan Kaldera Toba (jiwa) 2020

Kabupaten	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Rasio Jenis Kelamin
Simalungun	497.314	492.932	990.246	100,89
Samosir	67.957	68.484	136.441	99,23
Toba Samosir	102.850	103.349	206.199	99,52
Karo	200.247	204.751	404.998	97,80
Dairi	154.628	154.136	308.764	100,32
Tapanuli Utara	156.176	156.582	312.758	99,74
Humbang Hasundutan	98.958	98.793	197.751	100,17
Kawasan Kaldera Toba	1.278.130	1.279.027	2.557.157	697,67

Sumber : BPS Sumut (www.bps.sumut.com)

Dari data diatas menunjukkan bahwa jumlah penduduk di Kawasan Kaldera Toba pada tahun 2020 tercatat 2.557.157 jiwa dengan rincian 1.278.130 jiwa penduduk laki-laki dan 1.279.027 jiwa penduduk perempuan. Jumlah penduduk terbesar berada pada Kabupaten Simalungun sebanyak 990.246 jiwa, diikuti dengan Kabupaten Karo sebanyak 404.998 jiwa. Sedangkan jumlah penduduk paling sedikit berada pada Kabupaten Humbang Hasundutan sebanyak 197.751 jiwa. Rasio jenis kelamin laki-laki dan perempuan di 7 Kabupaten kawasan Kaldera Toba mencapai 697,67 jiwa.

4.2.2 Tenaga Kerja

Tabel 4.2 Jumlah Angkatan Kerja Menurut Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba(jiwa) Tahun 2020

No.	Kabupaten	Jumlah
1.	Simalungun	460.319
2.	Samosir	45.588
3.	Toba Samosir	104.719
4.	Dairi	135.573
5.	Karo	262.029
6.	Tapanuli Utara	172.493
7.	Humbang Hasundutan	112.029
	Kawasan Kaldera Toba	1.292.750

Sumber : Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa jumlah angkatan kerja di Kawasan Kaldera Toba Tahun 2020 sebesar 1.292.750 jiwa. Kabupaten dengan jumlah angkatan kerja terbesar yaitu Kabupaten Simalungun sebesar 460.319 jiwa, diikuti dengan Kabupaten Karo sebesar 262.029 jiwa. Sedangkan Kabupaten dengan jumlah angkatan kerja paling sedikit yaitu Kabupaten Samosir sebesar 45.588 jiwa dan diikuti oleh Kabupaten Toba Samosir sebesar 104.719 jiwa.

4.3 Kondisi Ekonomi

4.3.1 Nilai PDRB

Pertumbuhan ekonomi adalah suatu proses perubahan kondisi perekonomian suatu negara secara berkesinambungan menuju keadaan yang lebih baik selama periode tertentu. Perkembangan ekonomi suatu daerah dapat dilihat dari laju pertumbuhan PDRB atas dasar harga konstan daerah tersebut, terjadinya pertumbuhan PDRB suatu daerah dapat disebabkan dari meningkatnya kontribusi

salah satu subsektor yang ada di daerah tersebut. Berikut ini tabel PDRB menurut Kabupaten di Kawasan Kaldera Toba.

Tabel 4.3 PDRB Menurut Lapangan Usaha Atas Dasar Harga Berlaku di Kawasan Kaldera Toba(trilyun) Tahun 2020

No.	Kabupaten	PDRB atas dasar harga berlaku	PDRB atas dasar harga konstan
1.	Simalungun	39,44	27,62
2.	Samosir	4,54	3,08
3.	Toba Samosir	7,84	5,48
4.	Dairi	9,32	6,51
5.	Karo	20,97	14,26
6.	Tapanuli Utara	8,27	5,85
7.	Humbang Hasundutan	6,12	4,13
	Kawasan Kaldera Toba	96,5	66,93

Sumber : Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat perekonomian di Kawasan Kaldera Toba yang diukur berdasarkan PDRB atas dasar harga berlaku pada tahun 2020 mencapai Rp. 96,5 trilyun, sedangkan berdasarkan atas dasar harga konstan mencapai Rp. 66,93 trilyun. Penyumbang PDRB terbesar di Kawasan Kaldera Toba yaitu Kabupaten Simalungun sebesar Rp. 39,44 trilyun yang di dominasi tiga lapangan usaha yaitu : pertanian, kehutanan dan perikanan sebesar 49,99 persen, perdagangan besar dan eceran dan reperasi mobil dan sepeda motor sebesar 16,44% serta industri pengolahan sebesar 11,54%. Peranan ketiga lapangan usaha tersebut mencapai 77,97% terhadap total PDRB Simalungun. Sedangkan penyumbang PDRB paling sedikit di Kawasan Kaldera Toba yaitu Kabupaten Samosir sebesar Rp. 4,54 trilyun yang didominasi Empat kategori utama yang masih mendominasi struktur perekonomian Kabupaten Samosir pada tahun 2020 yaitu Kategori Pertanian, Kehutanan dan Perikanan sebesar 50,87 persen, Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib sebesar 11,62 persen, Konstruksi sebesar 11,12 persen serta Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil

dan Sepeda Motor sebesar 10,84 persen. Peranan keempat kategori tersebut mencapai 84,45 persen terhadap total PDRB Samosir.

4.4 Kondisi Sosial

4.4.1 Kemiskinan

Tabel 4.4 Jumlah Penduduk Miskin dan Garis Kemiskinan di Kawasan Kaldera Toba Tahun 2020

No.	Kabupaten	Jumlah Penduduk Miskin (ribu jiwa)	Garis Kemiskinan (Rp/Kapita/Bulan)
1.	Simalungun	73,64	Rp. 387.549
2.	Samosir	15,80	Rp. 341.843
3.	Toba Samosir	20,61	Rp. 352.280
4.	Dairi	22,93	Rp. 380.275
5.	Karo	36,57	Rp. 500.921
6.	Tapanuli Utara	33,20	Rp. 324.841
7.	Humbang Hasundutan	17,92	Rp. 374.768
	Kawasan Kaldera Toba	220,67	Rp. 2.662.477

Sumber : Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa jumlah penduduk miskin di kawasan Kaldera Toba tahun 2020 sebesar 220,67 ribu jiwa dan Garis Kemiskinan di kawasan Kaldera Toba sebesar Rp. 2.662.477 perkapita. Jumlah penduduk miskin terbesar berada pada Kabupaten Simalungun sebanyak 73,64 ribu jiwa diikuti dengan Kabupaten Karo sebanyak 36,57 ribu jiwa dan Kabupaten Tapanuli Utara sebanyak 33,20 ribu jiwa. Sedangkan jumlah penduduk miskin paling sedikit yaitu Kabupaten Samosir sebesar 15,80 ribu jiwa diikuti dengan Kabupaten Humbang Hasundutan sebesar 17,92 ribu jiwa dan Kabupaten Toba Samosir sebesar 20,61 ribu jiwa.

Garis Kemiskinan terbesar dikawasan Kaldera Toba berada pada Kabupaten Karo sebesar Rp. 500.921 perkapita diikuti dengan Kabupaten Simalungun sebesar Rp. 387.549 perkapita. Sedangkan garis kemiskinan terkecil berada pada Kabupaten Tapanuli Utara sebesar Rp. 324.841 perkapita diikuti dengan Kabupaten Samosir sebesar Rp. 341.841 perkapita.

4.4.2 Indeks Pembangunan Manusia (IPM)

Tabel 4.5 Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Kawasan Kaldera Toba Tahun 2020

No.	Kabupaten	Jumlah (%)
1.	Simalungun	73,25
2.	Samosir	70,63
3.	Toba Samosir	74,92
4.	Dairi	71,42
5.	Karo	74,43
6.	Tapanuli Utara	73,47
7.	Humbang Hasundutan	68,87
	Kawasan Kaldera Toba	506,99

Sumber : Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Kawasan Kaldera Toba pada tahun 2020 sebesar 506,99 persen. Kabupaten dengan jumlah Indeks Pembangunan Manusia (IPM) terbesar yaitu Kabupaten Toba Samosir sebesar 74,43 persen, diikuti dengan Kabupaten Karo dengan jumlah Indeks Pembangunan Manusia (IPM) sebesar 74,43 persen dan Kabupaten Tapanuli Utara dengan jumlah Indeks Pembangunan Manusia (IPM) sebesar 73,47 persen. Sedangkan Kabupaten dengan jumlah Indeks Pembangunan

Manusia (IPM) terkecil yaitu Kabupaten Humbang Hasundutan sebesar 68,87 persen, diikuti dengan Kabupaten Samosir dengan jumlah Indeks Pembangunan Manusia (IPM) sebesar 70,63 persen dan Kabupaten Dairi dengan jumlah Indeks Pembangunan Manusia (IPM) sebesar 71,42 persen.

4.4.3 Gini Ratio

Tabel 4.6 Gini Ratio Kawasan Kaldera Toba Tahun 2020

No.	Kabupaten	Jumlah
1.	Simalungun	0,295
2.	Samosir	0,318
3.	Toba Samosir	0,290
4.	Dairi	0,271
5.	Karo	0,271
6.	Tapanuli Utara	0,287
7.	Humbang Hasundutan	0,246
	Kawasan Kaldera Toba	1,978

Sumber : Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id)

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa jumlah *Gini Ratio* dikawasan Kaldera Toba pada tahun 2020 sebesar 1,978. Kabupaten dengan jumlah *Gini Ratio* terbesar yaitu Kabupaten Samosir sebesar 0,318 diikuti dengan Kabupaten Simalungun dengan *Gini Ratio* sebesar 0,295 dan Kabupaten Toba Samosir dengan *Gini Ratio* sebesar 0,290. Sedangkan Kabupaten dengan *Gini Ratio* terkecil yaitu Kabupaten Humbang Hasundutan sebesar 0,246 diikuti dengan Kabupaten Dairi dan Kabupaten Karo dengan *Gini Ratio* sebesar 0,271.

4.5 Objek Wisata Kawasan Kaldera Toba

Berikut ini ada beberapa objek wisata yang menjadi spot atau menarik di Kawasan Kaldera Toba untuk dikunjungi :

1. The Kaldera Toba Nomadic Escape

The Kaldera terletak di kawasan Danau Toba, Sibisa, Kecamatan Ajibata, Kabupaten Toba Samosir, Sumut. Jika ditempuh dari Bandara Silangit, lokasinya 2 jam perjalanan darat. The Kaldera Nomadic Escape berdiri di kawasan The Kaldera Resort seluas 386,7 hektar. Sedangkan, untuk camping ground sendiri memiliki luas sebesar 2 hektar. Fasilitas yang diberikan pun cukup untuk menunjang wisatawan. Dengan suasana yang tenang ala Bohemian, satu tenda diisi oleh kasur berukuran Queen Bed, kaca, sofa dan meja kecil. Bukan cuma dengan tenda, traveler juga bisa menggunakan fasilitas glass house yang disewakan. Kamarnya kecil, namun terbuat dari kaca yang unik dan menghadap langsung ke Danau Toba yang cantik.

Gambar 4.3 The Kaldera Toba Nomadic Escape



Berbagai fasilitas lain yang juga dapat digunakan bersama adalah kaldera stage, yang bisa diisi dengan berbagai pertunjukan seperti live music. Ditambah sejumlah fasilitas lain seperti ampitheatre yang dapat menampung hingga 300 orang. Cocok untuk milenial yang ingin berwisata bersama kerabat maupun teman terdekat. Ada juga ecopod, area parkir, Kaldera Stage dan Kaldera Hill. Cocok untuk traveler yang ingin mengadakan acara gathering, ataupun selebrasi lainnya. Ditambah, sejumlah atraksi seperti bus wisata sampai keliling Danau Toba naik helikopter.

Gambar 4.4 kondisi di dalam The Kaldera Toba



2. Geopark Kaldera Toba

Geopark ini merupakan salah satu ikon pariwisata di Sumatera Utara yang memadukan keragaman geologi, hayati, dan budaya. Pemerintah Indonesia telah berhasil meyakinkan UNESCO bahwa Kaldera Toba memiliki

kaitan geologis dan warisan tradisi yang tinggi dengan masyarakat lokal, khususnya dalam hal budaya dan keanekaragaman hayati. Dalam konteks inilah 77 negara anggota UNESCO mendukung Kaldera Toba dilestarikan dan dilindungi sebagai bagian dari UNESCO Global Geopark. Melalui penetapan ini, Indonesia dapat mengembangkan Geopark Kaldera Toba melalui jaringan Global Geoparks Network dan Asia Pacific Geoparks Network khususnya dalam kaitan pemberdayaan masyarakat lokal.

Diketahui bahwa penetapan Kaldera Toba dapat mendorong pengembangan perekonomian dan pembangunan berkelanjutan di Kawasan tersebut. Sehingga terbuka peluang bagi masyarakat setempat untuk mempromosikan budaya, produk lokal, serta penciptaan lapangan pekerjaan yang lebih luas. Setelah geopark Kaldera Toba diakui UNESCO maka akan memberikan citra dan kepercayaan dari masyarakat luar sehingga jumlah kunjungan wisatawan asing akan meningkat.

Gambar 4.5 UNESCO Global Geopark



3. Pusuk Buhit

Tak cuma memiliki nuansa alami yang menyegarkan, destinasi tempat wisata di Samosir selanjutnya ini memiliki kisah legenda yang sangat menarik. Daerah perbukitan yang dikenal dengan nama Pusuk Buhit ini dipercaya sebagai tempat asal muasal orang-orang Batak yang ada sekarang. Berkunjung ke tempat wisata di Pulau Samosir ini bisa menemukan artefak kuno seperti totem-totem dan ukiran patung-patung yang menceritakan mengenai sejarah dari orang Batak.

Gambar 4.6 Pusuk Buhit



4. Desa Tomok

Untuk mengenal lebih dalam budaya Batak, selain Pusuk Buhit Toppers bisa juga mengunjungi Desa Tomok yang berada di jalur masuk dari Pulau Samosir. Di Desa Wisata ini, Toppers masih bisa mengunjungi rumah-

rumah adat khas Batak yang dilengkapi dekorasi boneka sigale-gale. Pada saat-saat tertentu juga bisa menyaksikan pertunjukan dan juga upacara khas Batak di tempat wisata Samosir ini. Selain itu, di Desa Tomok bisa menemukan berbagai obyek wisata menarik lainnya seperti Museum Batak dan juga kompleks pemakanan raja-raja Batak kuno.

Gambar 4.7 Desa Tomok



5. Bukit Holbung

Berlokasi di Desa Janji Marhatan, Pulau Samosir, Bukit Holbung merupakan salah satu destinasi wisata di Samosir yang paling tepat untuk menikmati keindahan alam Danau Toba dari ketinggian. Dari bukit nan asri ini, Toppers bisa melihat aktivitas nelayan yang tengah mencari ikan di perairan Danau Toba ataupun eksotisme bentang alam di Samosir dan sekitarnya. Ketika memasuki musim penghujan, obyek wisata Samosir ini

akan dipenuhi rerumputan hijau yang menyegarkan sehingga tak jarang jika tempat wisata ini juga dijuluki “Bukit Teletubbies”-nya Pulau Samosir.

Gambar 4.8 Bukit Holbung



6. Rumah Pengasingan Soekarno

Berlokasi di Kota Parapat, sebuah tempat yang mennyuguhkan keindahan alam yang mempesona. Sukarno diasingkan di sebuah rumah Belanda yang dibangun tahun 1820. Dari ornamennya memang tampak bergaya Eropa, dikelilingi taman. Kini rumah pengasingan itu jadi tempat yang selalu disinggahi wisatawan jika berkunjung ke Parapat. Apalagi barang-barangnya masih lengkap. Mulai dari tempat tidur Sukarno, perabotan hingga koleksi foto dan buku-buku presiden pertama RI ini. Kota yang juga merupakan saksi sejarah dari perjuangan Sukarno dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia sebelum dipindahkan ke Pulau Bangka kala itu.

Gambar 4.9 Rumah Pengasingan Soekarno



7. Pantai Lumban Bulbul

Di Kabupaten Karo, ada Pantai Lumban Bulbul, Balige yang berada tepat di pesisir Danau Toba. Saking luasnya Danau Toba, tepian danau ini terasa seperti pantai karena berpasir putih dengan perairan yang tenang. Wisatawan yang datang ke Pantai Bulbul umumnya rombongan keluarga dengan anak kecil yang mengajak bermain di air. Tersedia berbagai sarana bermain, seperti *banana boat*, perahu atau solu-solu yang dapat disewa untuk berkeliling Danau Toba, papan loncat, ayunan, dan lainnya.

Gambar 4.10 Pantai Lumban Bulbul



8. Huta Ginjang Landform Panoramic View

Berasal dari Bahasa Batak 'huta' berarti kampung dan 'ginjang' berarti atas, Huta Ginjang menawarkan pemandangan Danau Toba dari ketinggian 1.555 meter di atas permukaan laut (mdpl). Huta Ginjang di Kecamatan Muara, Kabupaten Tapanuli Utara, Sumatera Utara, merupakan salah satu tempat wisata untuk menikmati pemandangan Danau Toba.

Gambar 4.11 Huta Ginjang Landform Panoramic View



9. Air Terjun Sipiso-piso

Salah satu destinasi wisata di Karo yang wajib dikunjungi adalah Air Terjun Sipiso-piso. Tak hanya mengalir megah dengan ketinggian kurang lebih 120 meter, bentang alam yang mengelilingi objek wisata di Karo satu ini juga sangat mempesona dengan hamparan persawahan, lembah dan hijau, dan perbukitan yang menawan. Air terjun Sipiso-piso berada di bibir kaldera raksasa Danau Toba serta terbentuk pada aliran Sungai Pajanabolon yang

merupakan salah satu sungai menyuplai air ke Danau Toba. Mengunjungi destinasi wisata di Karo satu ini, dijamin kamu takkan berhenti dibuat berdecak kagum akan keindahan alam yang ditawarkannya.

Gambar 4.12 Air Terjun Sipiso-piso



10. Taman Sipinsur

Taman Sipinsur merupakan salah satu lokasi wisata terbaik yang ada di Kabupaten Humbang Hasundutan, Sumatera Utara (Sumut). Di lokasi ini, wisatawan bisa melihat langsung luasnya Danau Toba. Lokasi Taman Sipinsur ini merupakan bagian dari dataran tinggi Humbang Hasundutan dengan panorama Danau Toba. Luas areanya sekitar 2 hektar dan berada pada ketinggian mencapai 1.213 mdpl.

Selain melihat panorama Danau Toba, Taman Sipinsur ini juga ditanami pohon pinus. Lokasi ini juga cocok untuk berkemping. Bila tertutup kabut, Danau Toba tidak dapat terlihat. Lokasi bermain juga ada di taman ini.

Akses jalan menuju Taman Sipinsur cukup baik. Apalagi, lokasinya tidak terlalu jauh dengan Bandara Silangit.

Gambar 4.13 Taman Sipinsur



Gambar 4.14 Pohon Pinus



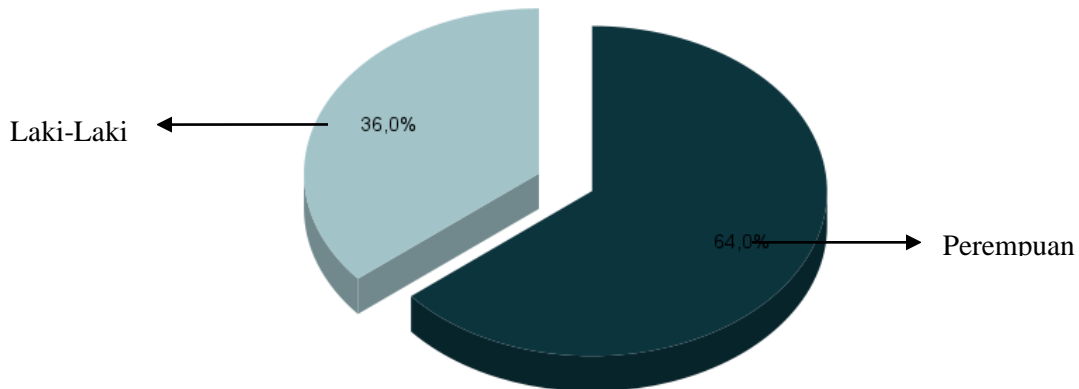
4.6 Hasil Penelitian dan Analisis Data

4.6.1 Deskripsi Profil Responden

Dalam analisis deskriptif mengenai profil responden yang dijadikan sebagai subjek penelitian di analisis dari aspek jenis kelamin, usia, profesi, dan pendapatan. Adapun hasil analisis data deskripsi dari profil responden dapat dikemukakan sebagai berikut:

4.6.1.1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

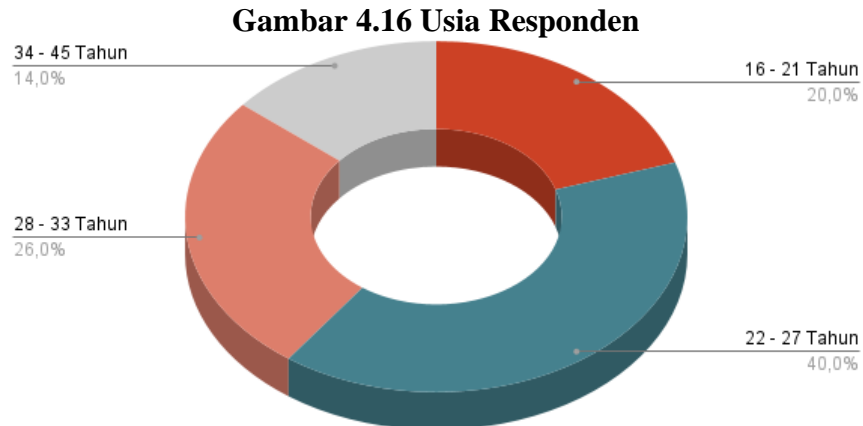
Gambar 4.15 Jenis Kelamin Responden



Sumber: Data diolah, 2021

Gambar 4.15 dapat dijelaskan bahwa responden pada penelitian ini terdiri dari 50 orang. Dimana responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 18 orang (36%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 32 orang (64%). Maka dapat disimpulkan, wisatawan yang mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba di Era New Normal mayoritas berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 32 orang atau sebesar 64%.

4.6.1.2 Profil Responden Berdasarkan Usia

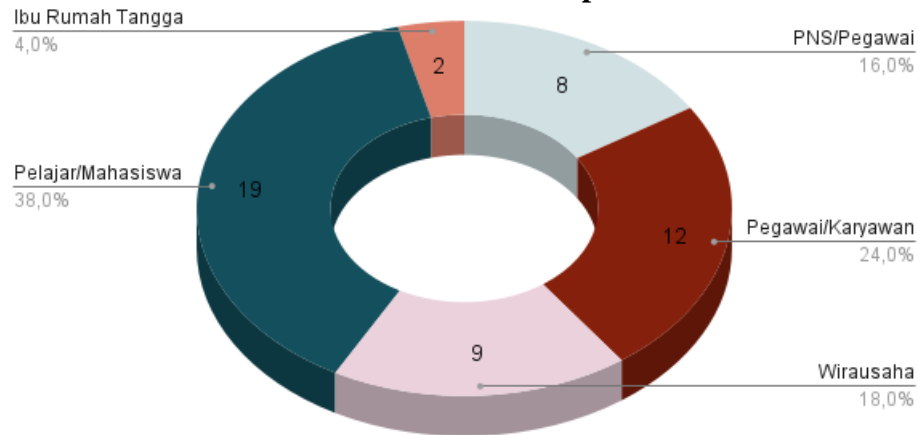


Sumber: Data diolah, 2021

Gambar 4.16 dapat dijelaskan bahwa responden pada penelitian ini terdiri dari 50 orang. Dimana responden pada kelompok usia 16-21 Tahun berjumlah 10 orang (20%), kelompok usia 22-27 Tahun berjumlah 20 orang (40%), kelompok usia 28-33 Tahun berjumlah 13 orang (26%), dan kelompok usia 34-45 Tahun berjumlah 7 orang (14%). Maka dapat disimpulkan, mayoritas wisatawan yang mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba di Era New Normal berada pada kelompok usia 22-27 Tahun sebesar 40%.

4.6.1.3 Profil Responden Berdasarkan Profesi

Gambar 4.17 Profesi Responden

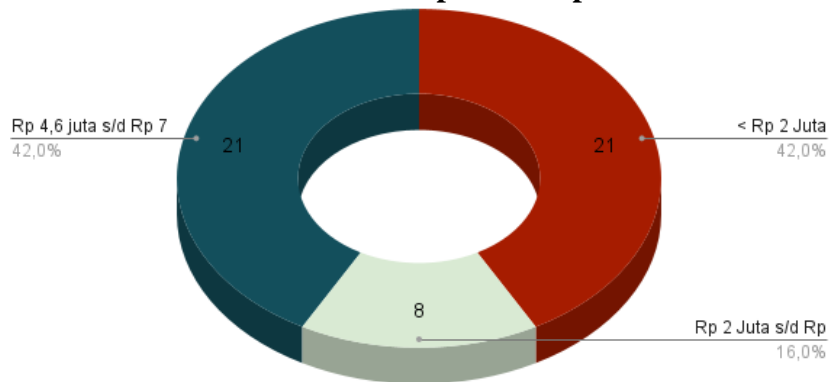


Sumber: Data diolah sendiri

Gambar 4.17 dapat dijelaskan bahwa responden pada penelitian ini terdiri dari 50 orang. Dimana responden yang berprofesi sebagai PNS/Pegawai BUMN,BUMD berjumlah 8 orang (16%), profesi sebagai Pegawai/Karyawan swasta berjumlah 12 orang (24%), profesi sebagai Wirausaha berjumlah 9 orang (18%), sebagai Pelajar/Mahasiswa berjumlah 19 orang (38%), dan sebagai Ibu Rumah Tangga berjumlah 2 orang (4%). Maka dapat disimpulkan, Pelajar/Mahasiswa merupakan mayoritas wisatawan yang mengunjungi mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba di Era New Normal.

4.6.1.4 Profil Responden Berdasarkan Pendapatan

Gambar 4.18 Pendapatan Responden



Sumber: Data diolah

Gambar 4.18 dapat dijelaskan bahwa responden pada penelitian ini terdiri dari 50 orang. Dimana responden yang berprofesi sebagai PNS/Pegawai BUMN,BUMD berjumlah 8 orang (16%), profesi sebagai Pegawai/Karyawan swasta berjumlah 12 orang (24%), profesi sebagai Wirausaha berjumlah 9 orang (18%), sebagai Pelajar/Mahasiswa berjumlah 19 orang (38%), dan sebagai Ibu Rumah Tangga berjumlah 2 orang (4%). Maka dapat disimpulkan, Pelajar/Mahasiswa merupakan mayoritas wisatawan yang mengunjungi mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba di Era New Normal.

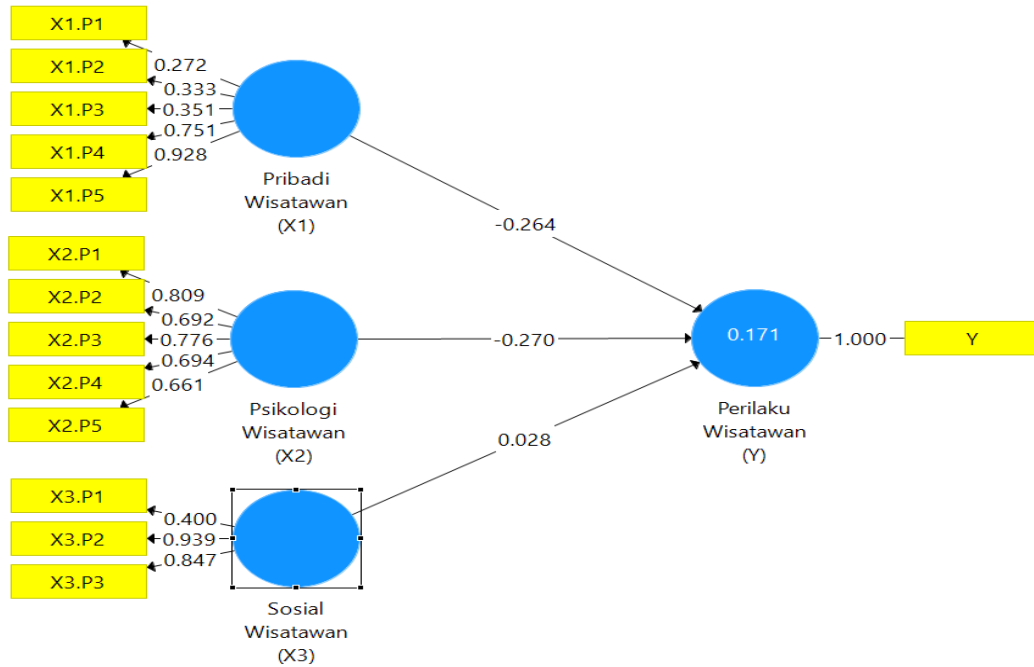
4.6.2 Hasil Penelitian Analisis SEM-PLS

4.6.2.1 *Convergent Validity*

Convergent validity merupakan pengukuran model pada indikator yang bersifat reflektif. Dimana dilihat dari skor butir pertanyaan dengan skor kontruknya atau melalui *loading factor* pada masing-masing indikator konstruk. Berikut hasil

evaluasi model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk dari convergent validity melalui loading factor dapat juga dikemukakan pada gambar dibawah ini :

Gambar 4.19 First Outer Loading



Adapun parameter dalam menetapkan bahwa nilai *convergent validity* layak/terpenuhi dapat dilakukan dengan melihat nilai *rule of thumb*, dimana nilai *loading factor* lebih besar dari 0,60 – 0,70, namun dapat juga diterima rentang *loading factor* lebih besar dari 0,50 – 0,60 (Ghozali dan Latan, 2012:74). Berdasarkan hasil analisis data pada *convergent validity* pada indikator-indikator pada masing-masing variabel, dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. *Convergent Validity* Pada Pribadi Wisatawan

Indikator konstruk pada variabel Pribadi berjumlah 5 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7

Convergent Validity Pribadi Wisatawan

Indikator	Loading Factor	Rule Of Thumb	Keterangan
X1.P1	0.272	0.70	Tidak memenuhi
X2.P2	0.333	0.70	Tidak memenuhi
X1.P3	0.351	0.70	Tidak memenuhi
X1.P4	0.757	0.70	Memenuhi
X1.P5	0.928	0.70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

2. *Convergent Validity* Pada Psikologi Wisatawan

Indikator konstruk pada variabel Psikologi berjumlah 5 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8

Convergent Validity Psikologi Wisatawan

Indikator	Loading Factor	Rule Of Thumb	Keterangan
X2.P1	0.809	0.70	Memenuhi
X2.P2	0.692	0.70	Tidak Memenuhi
X2.P3	0.776	0.70	Memenuhi
X2.P4	0.694	0.70	Tidak Memenuhi
X2.P5	0.661	0.70	Tidak Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

3. *Convergent Validity* Pada Sosial Wisatawan

Indikator konstruk pada variabel Sosial Wisatawan berjumlah 3 indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.9

Convergent Validity Sosial Wisatawan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X3.P1	0.400	0,70	Tidak Memenuhi
X3.P2	0.939	0,70	Memenuhi
X3.P3	0.847	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

4. *Convergent Validity* Pada Perilaku Wisatawan

Indikator konstruk pada variabel Perilaku Wisatawan berjumlah 1 (satu) indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.10

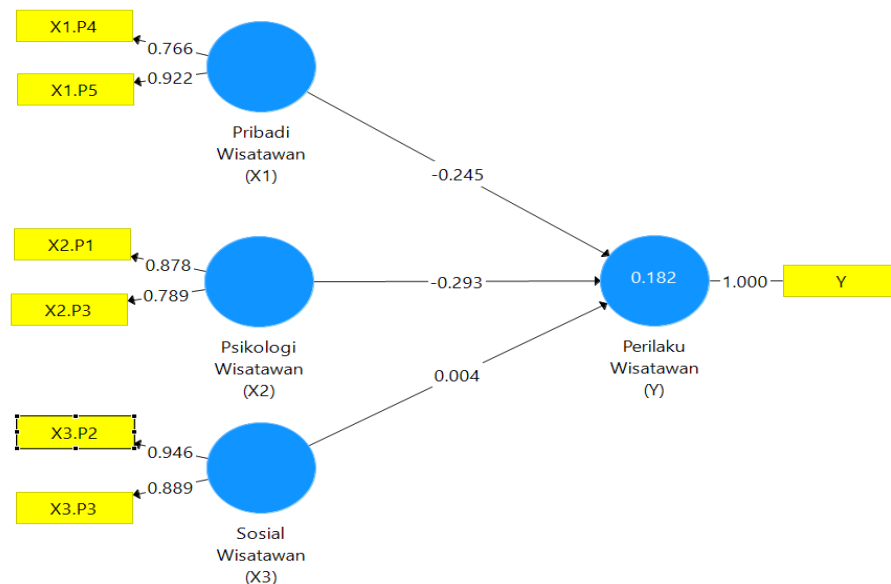
Convergent Validity Perilaku Wisatawan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
Y	1,000	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Berdasarkan tabel convergent validity indikator konstruk pada masing-masing variabel, maka dapat di kemukakan bahwa untuk indikator konstruk pada variabel Pribadi Wisatawan yang tidak memenuhi nilai loading factor adalah indikator konstruk X1.P1, X1.P2, dan X1.P3. Variabel Psikologi Wisatawan yang tidak memenuhi nilai loading factor adalah indikator konstruk X2.P2, X2.P4, dan X2.P5. Variabel Sosial Wisatawan yang tidak memenuhi nilai loading factor adalah indikator konstruk X3.P1. Variabel Perilaku Wisatawan seluruh indikator konstruk memenuhi nilai loading factor. Ketentuan dalam analisis convergent validity, jika nilai loading factor tidak terpenuhi maka indikator konstruk dibuang dan dilakukan analisis convergent validity kembali. Adapun hasil analisis convergent validity setelah indikator-indikator konstruk yang tidak memenuhi nilai loading factor dibuang dapat dikemukakan pada gambar dibawah ini :

Gambar 4.20 Second Outer Loading



Hasil model pengukuran menggunakan convergent validity pada tahap kedua pada indikator konstruk pada masing-masing variabel dapat dikemukakan pada tabel dibawah ini :

1. *Convergent Validity* Pada Pribadi Wisatawan

Indikator konstruk pada variabel Pribadi Wisatawan setelah indikator konstruk yang tidak memenuhi nilai *loading factor* dibuang, maka berjumlah 2 (dua) indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.11

Convergent Validity Pribadi Wisatawan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X1.P4	0.766	0,70	Memenuhi
X1.P5	0.922	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

2. *Convergent Validity* Pada Psikologi Wisatawan

Indikator konstruk pada variabel Psikologi Wisatawan setelah indikator konstruk yang tidak memenuhi nilai *loading factor* dibuang, maka berjumlah 2 (dua) indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.12

Convergent Validity Psikologi Wisatawan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X2.P1	0.878	0,70	Memenuhi
X2.P3	0.789	0.70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

3. *Convergent Validity Pada Sosial Wisatawan*

Indikator konstruk pada variabel Sosial Wisatawan setelah indikator konstruk yang tidak memenuhi nilai *loading factor* dibuang, maka berjumlah (dua) indikator konstruk. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *convergent validity* melalui *loading factor* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.13

Convergent Validity Sosial Wisatawan

Indikator	<i>Loading Factor</i>	<i>Rule Of Thumb</i>	Keterangan
X3.P2	0.946	0,70	Memenuhi
X3.P3	0.889	0,70	Memenuhi

Sumber : Data Hasil Pengolahan PLS

Adapun hasil analisis *discriminant validity* pada nilai *average variance extracted* setelah masing-masing indikator konstruk yang paling rendah dikeluarkan (Lihat perbandingan Gambar 4.19 *First Outer Loading* dengan Gambar 4.20 *Second Outer Loading*), maka terjadi kenaikan nilai AVE, hal ini dapat dikemukakan pada tabel di bawah ini:

4.6.2.2 *Discriminante Validity*

Dalam analisis *discriminant validity* dimana model pengukuran pada masing-masing indikator konstruk bersifat reflektif dilakukan dengan cara melihat nilai *cross loading* pada masing-masing variabel. Dalam pengujian

discriminant validity menggunakan *Average Variance Extracted* (AVE). Adapun parameter *cross loading* dalam menilai nilai *average variance extracted* untuk mengetahui tingkat validitas dari masing-masing indikator konstruk pada setiap variabel direkomendasikan lebih besar dari 0,50 ($> 0,50$) (Ghozali dan Latan, 2012: 75). Hasil analisis *discriminant validity* dapat dikemukakan pada tabel di bawah ini:

Table 4.14
Analysis Discriminant Validity
Pada Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Nilai
Pribadi	0.898
Psikologi	0.835
Sosial	0.918
Perilaku	1.000

Sumber: Data Hasil Pengolahan PLS 3.0, 2021

Tabel 4.14 memperlihatkan bahwa nilai *average variance extracted* pada masing-masing variabel tidak memenuhi kriteria dalam *discriminant validity*, hal ini disebabkan nilai *average variance extracted* pada masing-masing variabel $< 0,50$, maka untuk memenuhi persyaratan dalam *discriminant validity* dimana nilai AVE lebih besar dari 0,50, maka indikator-indikator konstruk yang memiliki nilai *loading factor* paling rendah/kecil dikeluarkan dalam model pengukuran. Berdasarkan hasil analisis dimana nilai *loading factor* pada indikator konstruk paling rendah pada variabel pribadi wisatawan adalah X1.P4, variabel psikologi wisatawan adalah

X2.P3, dan sosial wisatawan adalah X3.P3, sedangkan pada variabel perilaku wisatawan nilai loading factor sempurna.

4.6.2.3 *Composite Reliabilitas*

Dalam melakukan uji reliabilitas bertujuan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrument dalam mengukur konstruk. Penggunaan *composite reliability* dilakukan untuk menguji reliabilitas suatu konstruk (Ghozali dan Latan, 2012: 75). Adapun dalam melakukan penilaian terhadap *composite reliability* melalui *rule of thumb*, dimana *nilai composite reliability* harus lebih besar dari 0,70 ($> 0,70$). Pengujian reliabilitas pada setiap konstruk juga dapat dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*, ketentuan dari penilaian dilakukan melalui *rule of thumb*, dimana nilai *Cronbach's Alpha* harus lebih besar dari 0,70 ($> 0,70$). Hasil dari analisis data memperlihatkan sebagai berikut:

Tabel 4.15
Composite Reliability

Variabel	Nilai	Keterangan
Pribadi	0.835	Reliabel
Psikologi	0.821	Reliabel
Sosial	0.915	Reliabel
Perilaku	1.000	Reliabel

Sumber: Data Hasil Pengolahan PLS 3.0, 2021

Tabel 4.15 memperlihatkan bahwa nilai *composite reliability* pada variabel, masing-masing sebesar 0,835; 0,821; 0,915; dan 1,000. Seluruh nilai *reliability construct* > 0,70. Maka dalam hal ini keberadaan variabel memenuhi syarat untuk digunakan dalam analisis selanjutnya.

4.6.2.4 Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Pengujian pada model struktural (*inner model*) pada dasarnya bertujuan untuk melihat hubungan antara variable. Adapun pengukuran dilakukan dengan melihat nilai *R-Square*. Dimana nantinya dapat diketahui tingkat *varianceterhadap* perubahan variable independent (perencanaan anggaran, kompetensi sumber daya manusia dan komitmen organisasi) terhadap variable dependent (penyerapan anggaran). Hasil analisis *R-Square* dapat dikemukakan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.16
R-Square

	<i>R-Square</i>
Perilaku Wisatawan	0.182

Sumber: Data Hasil Pengolahan PLS 3.0, 2021

Tabel 4.16 memperlihatkan nilai *R-Square* pada variabel Perilaku Wisatawan sebesar 0,182. Maka dapat dijelaskan bahwa variance pada variabel Pribadi Wisatawan, Psikologi Wisatawan, Sosial Wisatawan, dan Perilaku Wisatawan sebesar 0,182. Berdasarkan pendapat Chin (Ghozali dan Latan, 2015) mengemukakan kriteria *R-Square* jika *Rule of Thumb* sebesar

0,67 maka model penelitian dalam kategori kuat, 0,33 model penelitian dalam kategori moderat, 0,19 model penelitian dalam kategori lemah. Berdasarkan temuan penelitian dimana nilai R-Square sebesar 0,182. Maka model penelitian dalam kategori lemah.

4.6.3 Pengujian Hipotesis Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data pada Gambar 4.16 menggunakan SEM-PLS dalam uji hipotesis, maka dapat dikemukakan tabel sebagai berikut:

Table 4.17
Uji Hipotesis

	Original Sample	T Statistic	P Values	Keputusan
X1 → Y	-0.245	2.313	0.021	H0 Ditolak
X2 → Y	-0.293	2.247	0.025	H0 Ditolak
X3 → Y	0.004	0.036	0.971	H0 Diterima

Sumber: Data Hasil Pengolahan PLS 3.0, 2021

Tabel 4.17 dapat dijelaskan bahwa ketentuan dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai original sample sebagai nilai *coefficient* atau disebut juga nilai beta. Dalam menetapkan penerimaan atau penolakan pada H0 dalam pengujian hipotesis, dapat dilihat dari nilai pada kolom T Statistic dan nilai pada kolom P Values. Adapun ketentuannya adalah jika nilai t statistic lebih besar dari nilai t table (t statistic > t tabel) pada taraf signifikansi 5 % (t table dilihat dari jumlah sampel, dimana sampel pada penelitian ini berjumlah 50 orang) atau menggunakan nilai P Value dengan ketentuan jika < 0,05, dimana kesimpulannya tolak H0,

denga demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan, begitu juga sebaliknya.

4.6.3.1 Analisa Faktor Pribadi Wisatawan Terhadap Perilaku Wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal ($X_1 \rightarrow Y$)

Hasil uji hipotesis berhubungan dengan Analisa Faktor Pribadi Wisatawan Terhadap Perilaku Wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal Tabel 4.17 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistik sebesar 2,313 sementara t tabel pada taraf signifikansi 5 % diperoleh sebesar 1,675 berdasarkan jumlah sampel sebesar 50 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa $t \text{ statistic} > t \text{ table}$ ($2,313 > 1,675$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan nilai *P Value*, dengan ketentuan $P \text{ Value} < 0,05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0,021 < 0,05$. Ketentuannya tolak H_0 , maka disimpulkan bahwa faktor pribadi wisatawan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan kawasan Kaldera Toba di Era New Normal. Adapun nilai *original sample* (beta) pada faktor pribadi wisatawan adalah negatif sebesar -0,245, nilai ini menunjukkan bahwa faktor pribadi wisatawan (X_1) berpengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal tetapi tidak meningkatkan jumlah wisatawan tersebut.

4.6.3.2 Analisa Faktor Psikologi Wisatawan Terhadap Perilaku Wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal (X2 → Y)

Hasil uji hipotesis berhubungan dengan Analisa Faktor Psikologi Wisatawan Terhadap Perilaku Wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal Tabel 4.17 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistik sebesar 2,247 sementara t tabel pada taraf signifikansi 5 % diperoleh sebesar 1,675 berdasarkan jumlah sampel sebesar 50 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa $t \text{ statistic} > t \text{ table}$ ($2,247 > 1,675$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan nilai *P Value*, dengan ketentuan $P \text{ Value} < 0,05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0,025 < 0,05$. Ketentuannya tolak H_0 , maka disimpulkan bahwa faktor psikologi wisatawan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan kawasan Kaldera Toba di Era New Normal. Adapun nilai *original sample* (beta) pada faktor psikologi wisatawan adalah negatif sebesar -0,293, nilai ini menunjukkan bahwa faktor psikologi wisatawan (X2) berpengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal tetapi tidak meningkatkan jumlah wisatawan tersebut.

4.6.3.3 Analisa Fakor Sosial Wisatawan Terhadap Perilaku Wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal (X3 → Y)

Hasil uji hipotesis berhubungan dengan Analisa Faktor Sosial Wisatawan Terhadap Perilaku Wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal Tabel 4.17 memperlihatkan bahwa diperoleh nilai t statistik sebesar

0,036 sementara t tabel pada taraf signifikansi 5 % diperoleh sebesar 1,675 berdasarkan jumlah sampel sebesar 50 responden. Maka dapat disimpulkan bahwa $t \text{ statistic} > t \text{ table}$ ($0,036 < 1,675$), untuk menguatkan hasil analisis ini dapat juga menggunakan nilai *P Value*, dengan ketentuan $P \text{ Value} < 0,05$, berdasarkan hasil analisis data memperlihatkan nilai $0,971 > 0,05$. Ketentuannya terima H_0 , maka disimpulkan bahwa faktor sosial wisatawan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal. Adapun nilai *original sample* (beta) pada sosial wisatawan adalah positif sebesar 0,004, nilai ini menunjukkan bahwa jika faktor sosial wisatawan (X3) ditingkatkan maka akan dapat meningkatkan Jumlah Wisatawan tersebut.

4.7 Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya berhubungan dengan analisa faktor pribadi wisatawan, psikologi wisatawan, dan sosial wisatawan terhadap perilaku wisatawan memperlihatkan bahwa antara variabel independent dan variabel dependent terdapat pengaruh dan tidak berpengaruh. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku wisatawan Kawasan Kladera Toba di Era New Normal yang dalam hal ini merupakan wisatawan Domestik adalah Faktor Pribadi dan Psikologi.

Hasil penelitian ($X1 \rightarrow Y$) menyimpulkan bahwa faktor pribadi wisatawan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan dengan nilai *p value* sebesar $0,021 < 0,05$. Maka hasil temuan ini disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a1 diterima. Sehingga variabel pribadi wisatawan signifikan terhadap perilaku wisatawan. Tetapi, terdapat nilai *original sample* (beta) pada faktor pribadi wisatawan adalah negatif sebesar $-0,245$, dimana nilai ini menunjukkan bahwa faktor pribadi wisatawan ($X1$) berpengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal tetapi tidak meningkatkan jumlah wisatawan tersebut.

Berdasarkan Tabel 4.15 dimana nilai masing-masing *outer loading* dari kedua indikator konstruk pada variabel pribadi wisatawan, ditemukan nilai *outer loading* tertinggi terdapat pada indikator berhubungan dengan pernyataan, *Wisatawan perlu mendukung inisiatif pengelolaan infrastruktur pariwisata berkelanjutan di Era New Normal* sebesar $0,922$, sedangkan nilai *outer loading* terendah terdapat pada indikator berhubungan dengan pernyataan, *Meningkatkan spot Foto sebagai daya tarik Wisatawan yang berkunjung di Kawasan Wisata Kaldera Toba* sebesar $0,766$.

Hasil penelitian ($X2 \rightarrow Y$) menyimpulkan bahwa faktor psikologi wisatawan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan dengan nilai *p value* sebesar $0,025 < 0,05$. Maka hasil temuan ini disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau H_a1 diterima. Sehingga variabel psikologi wisatawan signifikan terhadap perilaku wisatawan. Tetapi, terdapat nilai *original sample* (beta) pada

faktor psikologi wisatawan adalah negatif sebesar -0,293, dimana nilai ini menunjukkan bahwa faktor psikologi wisatawan (X2) berpengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal tetapi tidak meningkatkan jumlah wisatawan tersebut.

Berdasarkan Tabel 4.16 dimana nilai masing-masing *outer loading* dari kedua indikator konstruk pada variabel pribadi wisatawan, ditemukan nilai *outer loading* tertinggi terdapat pada indikator berhubungan dengan pernyataan, *Saya lebih memilih pergi ke tempat wisata daripada ke tempat lainnya untuk melepas lelah* sebesar 0,878, sedangkan nilai *outer loading* terendah terdapat pada indikator berhubungan dengan pernyataan, *Saya lebih menyukai suasana yang ada di Kawasan Wisata Kaldera Toba daripada tempat lain* sebesar 0,789.

Temuan penelitian ini yang menyatakan psikologi wisatawan memberikan pengaruh secara signifikan terhadap perilaku wisatawan, sejalan dengan penelitian yang dilakukan Suprihatin, *dkk.*, (2020) pada Pariwisata di Nusa Tenggara Barat dan Azman, *dkk.*, (2021) pada Destinasi Wisata di Kota Padang yang menyatakan bahwa faktor psikologi pada indikator persepsi tidak berpengaruh signifikan terhadap niat kunjungan berulang atau tidak meningkatnya jumlah wisatawan ke Kota Padang pasca diberlakukannya peraturan new normal (kebiasaan baru).

Kondisi ini tentu memperlihatkan bahwa psikologi wisatawan yang mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba masih rendah jika dilihat dari minat berkunjung. Sebab kualifikasi minat berkunjung pada dasarnya akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan ekonomi pariwisata. Sehingga Ali Hasan (2008:129) mengemukakan bahwa respon psikologis yang kompleks muncul dalam bentuk perilaku atau tindakan yang khas secara perseorangan yang langsung terlibat dalam usaha memperoleh dan menggunakan produk serta menentukan proses pengambilan keputusan dalam melakukan pembelian produk termasuk dalam melakukan pembelian produk ulang, yang dimaksud adalah wisatawan berkunjung ke daerah tujuan wisata, membeli souvenir, dan suatu saat wisatawan tersebut kembali berkunjung karena merasa nyaman dan percaya. Oleh sebab itu, upaya dalam peningkatan jumlah wisatawan untuk mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba khususnya pada faktor psikologi wisatawan dari aspek minat berkunjung maupun minat berkunjung kembali di Era New Normal.

Hasil penelitian ($X_3 \rightarrow Y$) menyimpulkan bahwa faktor sosial wisatawan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan dengan nilai *p value* sebesar $0,971 > 0,05$. Maka hasil temuan ini disimpulkan bahwa H_0 diterima atau H_{a1} ditolak. Sehingga variabel sosial wisatawan tidak signifikan terhadap perilaku wisatawan. Tetapi, terdapat nilai *original sample* (beta) pada faktor sosial wisatawan adalah positif sebesar 0,004, dimana nilai ini menunjukkan bahwa faktor sosial wisatawan (X_3) ditingkatkan maka akan dapat meningkatkan Jumlah Wisatawan tersebut.

Berdasarkan Tabel 4.17 dimana nilai masing-masing *outer loading* dari kedua indikator pada variabel pribadi wisatawan, ditemukan nilai *outer loading* tertinggi terdapat pada indikator berhubungan dengan pernyataan, *Saya akan menginap di penginapan yang murah namun dekat ke tempat wisata daripada di hotel namun jauh* sebesar 0,946, sedangkan nilai *outer loading* terendah terdapat pada indikator berhubungan dengan pernyataan, *Saya akan menginap di penginapan yang murah namun dekat ke tempat makan daripada di hotel namun jauh* sebesar 0,889.

Temuan penelitian ini yang menyatakan sosial wisatawan tidak memberikan pengaruh secara signifikan terhadap perilaku wisatawan namun bisa meningkatkan jumlah wisatawan untuk berkunjung, sehingga kondisi ini tentu memperlihatkan bahwa sosial wisatawan yang mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba tinggi tetapi tidak berpengaruh terhadap perilaku wisatawan tersebut. Sebab kualifikasi tingkat kunjungan wisatawan pada dasarnya akan memberikan kontribusi terhadap peningkatan ekonomi pariwisata. Oleh sebab itu, jika sosial wisatawan ditingkatkan akan dapat meningkatkan jumlah wisatawan untuk mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba di Era New Normal, maka akan memberikan peningkatan ekonomi pariwisata juga.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat kesimpulan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Analisa Faktor Pribadi Wisatawan (X1) Terhadap Perilaku Wisatawan (Y)
Hasil penelitian menyimpulkan bahwa faktor pribadi wisatawan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan dengan nilai p value sebesar $0,021 < 0,05$. Tetapi, terdapat nilai original sample (beta) pada faktor pribadi wisatawan adalah negatif sebesar $-0,245$, dimana nilai ini menunjukkan bahwa faktor pribadi wisatawan (X1) berpengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku wisatawan Kawasan Kaldera Toba di Era New Normal tetapi tidak meningkatkan jumlah wisatawan tersebut.
2. Analisa Faktor Psikologi Wisatawan (X2) Terhadap Perilaku Wisatawan (Y)
Hasil penelitian menyimpulkan bahwa faktor psikologi wisatawan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan dengan nilai p value sebesar $0,025 < 0,05$. Tetapi, terdapat nilai original sample (beta) pada faktor psikologi wisatawan adalah negatif sebesar $-0,293$, dimana nilai ini menunjukkan bahwa faktor psikologi wisatawan (X2) berpengaruh signifikan dan negatif terhadap perilaku wisatawan Kawasan

Kaldera Toba di Era New Normal tetapi tidak meningkatkan jumlah wisatawan tersebut. Oleh sebab itu, upaya dalam peningkatan jumlah wisatawan untuk mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba khususnya pada faktor psikologi wisatawan dari aspek minat berkunjung maupun minat berkunjung kembali di Era New Normal.

3. Analisa Faktor Sosial Wisatawan (X3) Terhadap Perilaku Wisatawan (Y)
Hasil penelitian menyimpulkan bahwa faktor sosial wisatawan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku wisatawan dengan nilai p value sebesar $0,971 > 0,05$. Tetapi, terdapat nilai original sample (beta) pada faktor sosial wisatawan adalah positif sebesar 0,004, dimana nilai ini menunjukkan bahwa faktor sosial wisatawan (X3) ditingkatkan maka akan dapat meningkatkan Jumlah Wisatawan tersebut. Oleh sebab itu, jika sosial wisatawan ditingkatkan akan dapat meningkatkan jumlah wisatawan untuk mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba di Era New Normal, maka akan memberikan peningkatan ekonomi pariwisata juga.

5.2 Saran

Saran yang diajukan untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Pemerintah harus membuat kebijakan khususnya sektor pariwisata dimasa pandemi Covid-19 ini untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.

2. Jika jumlah kunjungan wisatawan meningkat maka ekonomi pariwisata juga meningkat apalagi di Era New Normal ini banyaknya pelaku usaha yang pengasilannya menurun akibat pandemi Covid-19.
3. Sebaiknya pemerintah dan pelaku usaha lebih menekankan protokol kesehatan pada wisatawan yang berkunjung agar industri pariwisata bisa beradaptasi dalam kondisi New Normal yang timbul dari pandemi Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

Anita, (2020). *ANALISA DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP SEKTOR INDUSTRI PARIWISATA DI PROVINSI SUMATERA UTARA*, Jurnal Ekonomi Pembangunan, 2020

Azman, (2021). *PERSEPSI WISATAWAN TERHADAP NIAT BERKUNJUNG ULANG KE DESTINASI WISATA DI KOTA PADANG PASCA PENERAPAN NEW NORMAL*, Jurnal Ekonomi dan Bisnis Dharma Andalas, Volume 23, No.1, 2021

Badan Pusat Statistik. *indeks pembangunan desa 2018*. Retrieved from www.bps.go.id: <http://www.bps.go.id>

Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Utara. (2020). Retrieved from www.bps.sumut.go.id.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Simalungun. (2020). Retrieved from www.simalungunkab.bps.go.id

Badan Pusat Statistik Kabupaten Samosir. (2020). Retrieved from www.samosirkab.bps.go.id.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Toba Samosir. (2020). Retrieved from www.tobasakab.bps.go.id.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Dairi. (2020). Retrieved from www.dairikab.bps.go.id.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Karo. (2020). Retrieved from www.karokab.bps.go.id.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Tapanuli Utara. (2020). Retrieved from www.tapanuliutarakab.bps.go.id.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Humbang Hasundutan. (2020). Retrieved from www.humbanghasundutankab.bps.go.id.

Hidayat, Nasution, (2019). *PERSEPSI PUBLIK TENTANG DESTINASI
PARIWISATA DANAU TOBA SEBAGAI GLOBAL GEOPARK KALDERA
UNESCO*, Jurnal Administrasi Publik, 2019

Husain, U. (2003). *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: Gramedia
Pustaka Utama.

[https://analisadaily.com/berita/baca/2020/09/09/1009303/geobike-kaldera-toba-
promosikan-pariwisata-toba-di-era-new-normal/](https://analisadaily.com/berita/baca/2020/09/09/1009303/geobike-kaldera-toba-promosikan-pariwisata-toba-di-era-new-normal/)

<https://eprints.uny.ac.id/53258/2/BAB%201%2013413244005.pdf>

<https://etabloidfbi.com/pramuwisata-geopark-kaldera-toba-di-era-new-normal/>

[https://republika.co.id/berita/qbqxaz328/siapkah-indonesia-hadapi-perubahan-
perilaku-wisatawan](https://republika.co.id/berita/qbqxaz328/siapkah-indonesia-hadapi-perubahan-perilaku-wisatawan)

[https://sumut.idntimes.com/news/sumut/prayugo-utomo-1/the-kaldera-toba-
nomadic-escape-dibuka-pengunjung-dibatasi/3](https://sumut.idntimes.com/news/sumut/prayugo-utomo-1/the-kaldera-toba-nomadic-escape-dibuka-pengunjung-dibatasi/3)

[https://www.suarasurabaya.net/senggang/2020/kepercayaan-wisatawan-kunci-
pemulihan-pariwisata-di-era-new-normal/](https://www.suarasurabaya.net/senggang/2020/kepercayaan-wisatawan-kunci-pemulihan-pariwisata-di-era-new-normal/)

*journal.bappenas.go.id Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor
Pariwisata*

Latan, I. G. (n.d.). *Partial Least Squares Konsep Teknik dan Aplikasi dengan
Program Smart PLS 3.0*. Semarang: Universitas Diponegoro

Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 "*Tentang Rencana Induk
Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025*".

Suprihatin (2020). *ANALISIS PERILAKU KONSUMEN WISATAWAN ERA PANDEMI COVID-19*, Jurnal Bestari, Volume 1, No.1, 2020

UNWTO (2020). “*AN INCLUSIVE RESPONSE FOR VULNERABLE GROUPS*”, available at: www.unwto.org/covid-19inclusive-response-vulnerable-groups (accessed 24 April 2020).

LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

ANALISA PERILAKU DAN PERSEPSI WISATAWAN TERHADAP KAWASAN WISATA KALDERA TOBA DI ERA NEW NORMAL

Responden yang terhormat,

Saya, Sinthiya Fanny Ananda Pane mahasiswa program studi S1 Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sedang melakukan penelitian mengenai **Analisa Perilaku Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Kawasan Wisata Kaldera Toba Di Era New Normal**.

Kuesioner Penelitian ini semata-mata bagian dari skripsi yang saya kerjakan. Anda merupakan responden yang tepat, sehingga saya sangat mengharapkan partisipasi Anda dengan mengisi kuesioner penelitian ini dan memberikan jawaban atas pertanyaan maupun pernyataan yang diajukan secara lengkap dan benar. Saya mengucapkan banyak terima kasih atas ketersediaan dan partisipasi Anda dalam penelitian ini.

I. DATA RESPONDEN

1. Nama : _____
2. JenisKelamin : Laki-Laki Perempuan
3. Usia : tahun.
4. Profesi : PNS/PegawaiBUMN,BUMD Pelajar/Mahasiswa
 Pegawai/Karyawansawsta Ibu Rumah Tangga
 Wirausaha Lainnya
5. Pendapatan : < Rp 2 juta Rp 4,6 juta s/d Rp 7 Juta
 < Rp 7 juta Rp 2 juta s/d Rp 4,5 Juta

6. Sudah berapa kali mengunjungi Kawasan Wisata Kaldera Toba?
Jawab :
7. Daerah mana saja yang pernah Anda kunjungi?
Jawab :
8. Faktor apa saja yang mendorong Anda untuk berkunjung ke tempat wisata?
9. Jawab :
10. Darimana Anda mengetahui adanya objek wisata tersebut?
Jawab :

Petunjuk pengisian:

Petunjuk pengisian: Anda dimohon untuk mengisi sesuai pendapat Anda atas kesetujuan atau ketidaksetujuan dengan memberikan tanda centang (√) pada kotak yang tersedia. Keterangan untuk skala Penilaian : STS : Sangat Tidak Setuju TS : Tidak Setuju N : Netral S : Setuju SS : Sangat Setuju

II. Psikologi Wisatawan

a. Persepsi kunjungan wisatawan

NO	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1	Keindahan alam dan kesegaran udara di Kawasan Wisata Kaldera Toba merupakan suatu hal yang disukai pengunjung.					
2	Kawasan Kaldera Toba menyediakan panorama wisata sangat bagus untuk para wisatawan yang berkunjung.					
3	Tersedianya tempat istirahat untuk Wisatawan yang berkunjung di Kawasan Wisata Kaldera Toba.					
4	Meningkatkan spot Foto sebagai daya tarik Wisatawan yang berkunjung di Kawasan Wisata Kaldera Toba.					
5	Wisatawan perlu mendukung inisiatif pengelolaan infrastruktur pariwisata berkelanjutan.					

b. Sikap dan Gaya Hidup

NO	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1	Saya lebih memilih pergi ke tempat wisata daripada ke tempat lainnya untuk melepas lelah.					
2	Saya merasa sudah melakukan hal yang tepat dengan memutuskan untuk berkunjung ke Kawasan Wisata Kaldera Toba dalam menghabiskan waktu liburan saya.					
3	Saya lebih menyukai suasana yang ada di Kawasan Wisata Kaldera Toba daripada tempat lain.					
4	Saya mengumpulkan uang agar bisa mengunjungi tempat wisata di Kawasan Wisata Kaldera Toba.					
5	Memiliki minat untuk melakukan kunjungan kembali ke Kawasan Wisata Kaldera Toba.					

III. Kelas Sosial Wisatawan

NO	PERNYATAAN	STS	TS	N	S	SS
1	Saya lebih memilih menginap di hotel yang ada di Kawasan Wisata Kaldera Toba daripada melakukan perjalanan satu hari.					
2	Saya akan menginap di penginapan yang murah namun dekat ke tempat wisata daripada di hotel namun jauh.					
3	Saya akan menginap di penginapan yang murah namun dekat ke tempat makan daripada di hotel namun jauh.					



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3, Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

PERMOHONAN JUDUL PENELITIAN

No. Agenda: 187/JDL/SKR/EP/FEB/UMSU/4/3/2021

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di Medan

Medan, 4/3/2021

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sinthiya Fanny Ananda Pane
NPM : 1705180021
Program Studi : Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi : Keuangan dan Perbankan

Dalam rangka proses penyusunan skripsi, saya bermohon untuk mengajukan judul penelitian berikut ini:

Identifikasi Masalah : Persepsi/perilaku wisatawan domestik
Rencana Judul :
1. Analisa Perilaku Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Kawasan Wisata Kaldera Toba di Era New Normal
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Wisatawan Domestik Berbelanja di Pasar Oleh-oleh Tradisional Kaldera Toba
3. Analisis Faktor Keputusan Wisata Budaya, Sejarah, dan Alam Kaldera Toba : Persepsi Wisatawan Domestik

Objek/Lokasi Penelitian : Wisatawan

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya
Pemohon

(Sinthiya Fanny Ananda Pane)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3. Medan, Telp. 061-6624567, Kode Pos 20238

PERSETUJUAN JUDUL PENELITIAN

Nomor Agenda 187/JDL/SKR/EP/FEB/UMSU/4/3/2021

Nama Mahasiswa : Sinthiya Fanny Ananda Pane

NPM : 1705180021

Program Studi : Ekonomi Pembangunan

Konsentrasi : Keuangan dan Perbankan

Tanggal Pengajuan Judul : 4/3/2021

Nama Dosen pembimbing* : Eriyanti Hasupur

Judul** : Analisa Perilaku Dan Persepsi Wirausaha Terhadap
Kawasan Wisata Kabara Toba di Era New
Normal.

Disahkan oleh
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan

(Dr. Prawidya Hariani RS., SE., M.Si.)

Medan,

Dosen Pembimbing

(Eriyanti Hasupur, SE., M.Ec.)

Keterangan

*): Data oleh Pimpinan Program Studi

**): Data oleh Dosen Pembimbing

Setelah disahkan oleh Pihak dan Dosen pembimbing, scan foto dan uploadlah lembar ke-2 ini pada form online "Upload Pengajuan Judul Ilmiah"



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapri Muchtar Basri No. 3 ☎ (061) 6624567 Ext. 304 Medan 20238

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL JURUSAN EKONOMI PEMBANGUNAN

Pada hari ini **Rabu, 02 Juni 2021** telah diselenggarakan seminar Proposal Program Studi Ekonomi Pembangunan menerangkan bahwa :

N a m a : Sinthiya Fanny Ananda Pane
N . P . M . : 1705180021
Tempat / Tgl.Lahir : Aek Nabara, 16 September 1999
Alamat Rumah : Jalan Ampera VII, Kost RG-49, Kec. Medan Timur
JudulProposal : Analisa Perilaku Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Kawasan Wisata Kaldera Toba Di Era New Normal

Disetujui / tidak disetujui *)

Item	Komentar
Judul	Analisa Perilaku Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Kawasan Wisata Kaldera Toba Di Era New Normal
Bab I	Tambahan Latar Belakang
Bab II	Memperbaiki Grand Theory
Bab III	Definisi Operasional dan Metode Analisis Faktor
Lainnya	
Kesimpulan	<input checked="" type="checkbox"/> Lulus <input type="checkbox"/> Tidak Lulus

Medan, Rabu, 02 Juni 2021

TIM SEMINAR

Ketua

Dr.Prawidya Hariani Rs, SE., M.Si.

Pembimbing

Eri Yanti Nasution, SE, M.Ec

Sekretaris

Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.

Pembanding

Dr. Prawidya Hariani RS, SE., M.Si.



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jl. Kapl. Mukhtar Basri No. 3 Tel (061) 6624567 Ext. 304 Medan 220238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan hasil Seminar proposal Program Studi Ekonomi Pembangunan yang diselenggarakan pada hari Rabu, 02 Juni 2021 menerangkan bahwa:

Nama : Sinthiya Fanny Ananda Pane
N.P.M. : 1705180021
Tempat / Tgl.Lahir : Aek Nabara, 16 September 1999
Alamat Rumah : Jalan Ampera VII, Kost RG-49, Kec. Medan Timur
JudulProposal : Analisa Perilaku Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Kawasan Wisata Kaldera Toba Di Era New Normal

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi Syarat untuk menulis Skripsi dengan pembimbing : Eri Yanti Nasution, SE, M.Ec

Medan, Rabu, 02 Juni 2021

TIM SEMINAR

Ketua

Dr.Prawidya Hariani Rs, SE., M.Si.

Sekretaris

Dra.Hj.Roswita Hafni, M.Si.

Pembimbing

Eri Yanti Nasution, SE, M.Ec

Pembanding

Dr. Prawidya Hariani RS, SE.,M.Si.

Diketahui / Disetujui

A.n. Dekan
Wakil Dekan - I

Assoc.Prof.Dr.ADE GUNAWAN, S.E., M.Si.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : SINTIYA FANNY ANANDA PANE
N.P.M : 1705180021
Program Studi : EKONOMI PEMBANGUNAN
Judul Skripsi : ANALISA PERILAKU DAN PERSEPSI WISATAWAN
TERHADAP KAWASAN WISATA KALDERA TOBA DI ERA
NEW NORMAL

Tanggal	Deskripsi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
17 Juli 2021	Kuisior diperbaiki dan buat dalam bentuk online		
04 Agustus	Gambaran umum tentang kawasan kaldera toba ditambah dan dilengkapi dengan data.		
26 Agustus 2021	- Data kuisior yg tidak valid diwang - Pun ulang data dan buat penjelasan tentai hasil run data.		
1 September 2021	Tambahkan pembahasan secara keseluruhan dari hasil olah data dan kaitkan dengan penelitian terdahulu dan buat kesimpulan.		
07 September 2021	Acc sidang skripsi		

Unggul | Cerdas | Terampil
Pembimbing Skripsi

ERI YANTI NASUTION, S.E., M.Ec

Medan, 21/10/2021
Diketahui / Disetujui
Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan

Dr. PRAWIDYA HARIANI S.E., M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301, Fax. (061) 6625474
Website: <http://www.umsu.ac.id> Email: rector@umsu.ac.id

Nomor : 1695/II.3-AU/UMSU-05/F/2021
Lampiran :
Perihal : IZIN RISET PENDAHULUAN

Medan, 24 Dzulhijjah 1442 H
03 Agustus 2021 M

Kepada Yth.
Bapak / Ibu Pimpinan
Kawasan Kaldera Toba
Jln.Parapat Dan Sipinsur
Di tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, sehubungan mahasiswa kami akan menyelesaikan studi, untuk itu kami memohon kesediaan Bapak / Ibu sudi kiranya untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa kami melakukan riset di **Perusahaan / Instansi** yang Bapak / Ibu pimpin, guna untuk penyusunan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program **Studi Strata Satu (S-1)**

Adapun mahasiswa/i di Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara tersebut adalah:

Nama : **Sinthiya Fanny Ananda Pane**
Npm : **1705180021**
Jurusan : **Ekonomi Pembangunan**
Semester : **VIII (Delapan)**
Judul : **Analisa Perilaku Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Kawasan Wisata Kaldera Toba Di Era New Normal**

Demikianlah surat kami ini, atas perhatian dan kerjasama yang Bapak / Ibu berikan kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb



Dekan

J.I. JANUARI, SE., MM., M.Si.
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Tembusan :

1. Peringgal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301, Fax. (061) 6625474
Website: <http://www.umsu.ac.id> Email: rector@umsu.ac.id

**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING
PROPOSAL / SKRIPSI MAHASISWA**

NOMOR : 1695 / TGS / HL.3-AU / UMSU-05 / F / 2021

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, berdasarkan
Persetujuan permohonan judul penelitian Proposal / Skripsi dari Ketua / Sekretaris :

Program Studi : **Ekonomi Pembangunan**
Pada Tanggal : **03 Agustus 2021**

Dengan ini menetapkan Dosen Pembimbing Proposal / Skripsi Mahasiswa :

Nama : **Sinthia Fanny Ananda Pane**
N P M : **1705180021**
Semester : **VIII (Delapan)**
Program Studi : **Ekonomi Pembangunan**
Judul Proposal / Skripsi : **Analisa Perilaku Dan Persepsi Wisatawan Terhadap Kawasan
Wisata Kaldera Toba Di Era New Normal**

Dosen Pembimbing : **Eri Yanti Nasution, SE., M.Ec.**

Dengan demikian di izinkan menulis Proposal / Skripsi dengan ketentuan :

1. Penulisan berpedoman pada buku panduan penulisan Proposal/ Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis UMSU.
2. Pelaksanaan Sidang Skripsi harus berjarak 3 bulan setelah dikeluarkannya Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi
3. **Proyek Proposal / Skripsi dinyatakan " BATAL " bila tidak selesai sebelum Masa Daluarsa tanggal : 03 Agustus 2022**
4. Revisi Judul.....

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Ditetapkan di : **Medan**
Pada Tanggal : **24 Dzulhijjah 1442 H**
03 Agustus 2021 M




Dekan
H. JANURI, SE., MM., M.SI

Tembusan :
1. Pertinggal

1