

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan divisi pokok dalam kekuatan penerimaan Penghasil Asli Daerah (PAD) yang cukup potensial. Pariwisata adalah segenap sesuatu yang berkolerasi dengan wisata dan daya tarik wisata serta usaha yang terkait dengan bidang tersebut. Berbicara berkenaan pariwisata di dalamnya tercakup berbagai kekuatan pemberdayaan, usaha pariwisata, objek dan daya tarik wisata serta berbagai kegiatan dan jenis usaha pariwisata. Pariwisata merupakan suatu potensi untuk menaikkan perkembangan yang memebentangi nilai-nilai luhur yang ada zaman dahulu dan masih kehasil sekarang dan masih dilestarikan untuk masa depan. Pembangunan dan pengembangan kepariwisataan ini lebih dinaikkan khususnya dalam rangka penerimaan devisa dan pemasukan masyarakat, membentangi lapangan pekerjaan, dan menghadirkan kebudayaan bangsa.

Di Sumatera Utara terdapat salah satu sektor pariwisata yaitu kebun binatang. Beberapa kebun binatang tersebut yaitu Kebun Binatang Rahmat Sergai, Taman Hewan Pematang Siantar, Central Park Zoo dan Resort, dan Kebun Binatang Medan. Kota Pematang Siantar terletak ditengah-tengah wilayah Kabupaten Simalungun yang merupakan perlintasan dari wilayah tapanuli menuju kota medan dan dari wilayah timur mengarah wilayah barat, oleh karena itu kota Pematang Siantar telah ditetapkan selaku daerah transit oleh pemerintah setempat, baik diluar keaktifan pelancong maupun keaktifan pelancong untuk menuju ke sebuah destinasi dan salah satu contoh menuju ke Danau Toba (salah satu destinasi yang terkenal di Sumatera Utara). Salah satu sektor pariwisata di Kota Pematang Siantar yang cukup terkenal adalah Taman Hewan Pematang Siantar (THPS). Hal ini dibuktikan oleh banyaknya media yang mencantumkan objek wisata ini selaku satu dari destinasi wisata yang dianjurkan jika berkunjung ke Kota Pematang Siantar.

Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) yang sebelumnya diingat dengan Kebun Pematang Siantar dan terletak di Kota Pematang Siantar Provinsi Sumatera Utara. Bersumber dari patokan Menteri Kehutanan No. 53 Tahun 2006 berkenaan Lembaga konservasi kebun Binatang adalah satu medan atau kawan yang memiliki

fungsi utama selaku Lembaga konservasi yang menjalankan upaya perawatan dan pengembangbiakan beragam jenis satwa bersumber dari etika dan kaidah kesejahteraan satwa dalam rangka membentuk dan membentangkan habitat baru, selaku sarana perlindungan dan pelestarian jenis melalui kegiatan penyelamatan, rehabilitas dan reintroduksi alam dan dimanfaatkan selaku sarana pendidikan, penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sarana rekreasi yang sehat. Taman Hewan Pematang Siantar ini resmi di buka pada tanggal 27 November 1936 dengan luas sekitar 4.5 Ha dan pada tanggal 15 Maret 2007 dikeluarkan lah SK Menteri Kehutanan No. 84 berkenaan izin resmi di bukanya Taman Hewan yang tercantum (Asyi dkk. 2022).

Berlandaskan Spillane (1994) Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang mendukung operasional objek wisata untuk mengakomodasi segenap kebutuhan wisatawan, tidak selaku langsung mendorong pertumbuhan tetapi berkembang pada saat yang sama atau sesudah atraksi berkembang. Kesenangan nasabah menjadi anteseden terpenting yang perlu dicapai manajemen perusahaan saat memberikan layanan kepada pelanggan. Kesenangan nasabah dapat menyebabkan berbagai efek dan dikenal sebagai indikator penhasil dan laba masa depan perusahaan..

Dengan menciptakan kepuasan kepada setiap pelanggan akan berdampak positif pada kemajuan keberlangsungan usaha jasa tersebut. Wisatawan yang merasa puas pasti akan kembali datang berkunjung ke Taman Hewan Pematang Siantar, dan akan mempromosikan tempat wisata tersebut kepada orang yang ada disekitarnya untuk datang berkunjung ke Taman Hewan Pematang Siantar. (Sinaga dkk. 2020)

Taman Hewan Pematang Siantar membekali fasilitas seperti tempat parkir, tempat duduk untuk para pengunjung, taman bermain untuk anak-anak, toilet umum yang bersih, dan beberapa kantin dengan tujuan untuk mendatangkan para pengunjung senyaman mungkin ketika berada dan berkunjung ke Taman Hewan Pematang Siantar. Namun pada kenyataannya fasilitas yang disediakan Taman Hewan Pematang Siantar masih belum maksimal. Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) memiliki beberapa fasilitas yang kurang diberdayakan, misalnya wahana bermain anak yang kurang menarik dan sudah lama. Lalu lahan kosong yang kurang dimaksimalkan yang seharusnya bisa dijadikan penambahan jenis hewan dan pembanfungsi fasilitas yang dapat meningkatkan penjualan tiket. Dan beberapa jenis hewan yang terbatas, serupa adanya aquarium untuk jenis ikan, hanya saja

jenis ikan-ikannya sangat terbatas.

Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) selama 10 tahun belakangan ini memiliki beberapa perkembangan yang cukup baik mulai dari perkembangan wahana, satwa, fasilitas, serta penambahan animal show. Perkembangan satwa yang ditambahkan pada taman hewan yaitu satwa kuda nil, watusi, orangutan Kalimantan, singa putih, dan harimau benggala. Dan melakukan renovasi pada wahana dan penambahan kandang satwa.

Berlandaskan Marceilla (2011) dalam mekanisme pengembangan yang tidak sengaja dengan baik akan mendatangkan daerah wisata menggapai fase stagnasi dalam jangka waktu yang pendek (Kasus dkk. 2011). Berkolerasi dengan itu, untuk tetap dapat berkembang dalam segenap kondisi yang ada, Taman Hewan Kota Pematang Siantar harus memiliki strategi yang baik dan juga saksama. Dalam mengapai perencanaan yang tepat ada sebanyak poin atau goal yang ingin dicapai oleh Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) yaitu mengoptimalkan penjualan tiket, mengoptimalkan kapasitas lahan, dan meminimumkan biaya pengembangan (modal).

Dapat diperhatikan dari hasil kuesioner yang telah diberikan kepada para pengunjung bahwa lebih setengah dari responden menyatakan bahwa perlunya dilakukan pengembangan pada variasi hewan, fasilitas, dan wahana agar menarik minat para pengunjung. Ada beberapa hal yang akan dilaksanakan dalam perencanaan pengembangan Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) agar tercapainya tujuan tersebut, serupa perbaikan wahana bermain anak agar lebih menarik sehingga anak-anak semakin tertarik untuk berkunjung, menambah kolam terapi ikan sehingga para pengunjung tidak hanya datang untuk melihat hewan tetapi bisa melakukan terapi juga dan pada penambahan fasilitas ini akan diberikan tarif tambahan, menambah jenis hewan ular, hewan amfibi serupa katak dan kodok, dan hewan yang invertebrata atau tidak memiliki tulang belakang serupa kalajengking dan laba-laba. Melakukan inovasi pada aquarium dan menambah beberapa jenis ikan.

Dengan banyaknya poin yang ingin dicapai maka perlu dibuat suatu perencanaan yang diharapkan dapat menjawab semua poin yang dipastikan, walaupun terjadinya kekurangan pencapaian diharapkan deviasinya sekecil mungkin. Oleh karena itu, dalam mencapai poin-poin tersebut ditentukan suatu metode. Metode

yang akan diaplikasikan yaitu metode goal programming. Model pemrograman linier biasa, hanya mampu menyelesaikan satu sasaran yang hendak dicapai. Namun dengan memanfaatkan model goal programming kasus-kasus pemrograman linier yang memiliki lebih dari satu incaran yang dapat terselesaikan. Pada model goal programming, seluruh asumsi, notasi, formulasi model matematis, prosedur perumusan model dan penyelesaiannya tidak berubah. Konsep dasar pemrograman linear melandasi pembahasan model goal programming. Dengan memanfaatkan metode goal programming, kendala-kendala dijadikan sarana untuk mewujudkan incaran yang hendak dicapai. (Devani 2014)

Ide dasar dalam *goal Programming* adalah untuk menentukan satu poin yang dinyatakan dengan angka tertentu untuk tiap poin, memformulasikan satu peranan poin untuk tiap poin dan kemudian mencari penyelesaian yang meminimumkan jumlah (tertimbang) dari kekeliruan peranan poin terhadap tujuan masing-masing (Sualang dkk. 2018). *Goal programming* memiliki deviational variabel, yaitu variabel yang menyiratkan kemungkinan kekeliruan negatif dan kekeliruan positif. Kekeliruan positif maksudnya kekeliruan hasil penyelesaian di atas sasaran dan penyimpangan negatif maksudnya kekeliruan di bawah sasaran. Model *goal programming* fleksibel karena membuahkan solusi yang merupakan kompromi dari berbagai poin dengan meminimalkan kekeliruan dari masing-masing poin.

Beberapa peneliti sebelumnya banyak yang sudah memanfaatkan *Goal Programming* untuk pengoptimalan suatu perencanaan, yaitu : penelitian yang telah dilakukan oleh (Istiqomah dan Lestari 2017) menyiratkan “Optimasi Perencanaan Produksi Kue dan Bakery di Home Industry ‘SELARAS CAKE’ Memanfaatkan Model *Goal Programming*”. Dengan mengoptimalkan perencanaan produksi melalui *goal programming* tanpa preferensi poin dan dengan preferensi poin, dilakukan dengan *goal programming* tanpa preferensi poin penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil penhasil perusahaan dari optimasi yang dilakukan besaran Rp. 426.034.500 dengan biaya produksi yaitu Rp. 147.021.000, lalu keuntungan dengan *goal programming* dengan prioritas tujuan yaitu Rp. 376.759.500 dan biaya produksi yaitu Rp. 131.006.600. Dimana hasil optimasi yang diberikan memberikan keuntungan pada perusahaan tersebut. Lalu, (Nurkhasanah 2018) mengenai “Optimasi Perencanaan Produksi Sepatu ‘SERLIUM LEATHER’ Memanfaatkan Model *Goal Programming* dan *De Novo Programming*”. Penelitian ini didukung dengan *software* Lingo, dan dengan model *De Novo Programming* dengan pendekatan min-max *goal programming* mendapat keuntungan lebih besar

yaitu Rp. 114.807.849 dibanding dengan model *Goal Programming* tanpa prioritas sasaran

Bersumber dari tafsir tersebut maka perlunya dilakukan pengembangan terhadap Taman Hewan Pematang Siantar agar menjadi sektor pariwisata terbaik di Sumatera Utara dan agar selalu tetap berkembang. Dalam penelitian ini akan dilakukan optimasi pada perencanaan pengembangan fasilitas tersebut dengan memanfaatkan metode *Goal Programming*, dimana pada penelitian ini terdapat banyak tujuan yang ingin dicapai oleh THPS namun tetap memiliki prioritas tujuan. Melalui metode ini, maka segenap poin yang diharapkan dapat tercapai melalui hasil yang optimal, dan seluruh poin ini akan dikombinasikan dalam suatu peranan poin yang dimanfaatkan menjadi kendala dari poin tersebut. Dalam mengapai hasil yang optimal dengan memanfaatkan metode ini akan terjadi berbagai penyimpangan dari berbagai tujuan maka hal tersebut bisa diminimumkan dengan melalui perhitungan yang dilakukan dengan bantuan *software* LINDO. Maka penelitian ini berjudul **“Optimasi Perencanaan Pengembangan Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) Mengfungsikan Metode *Goal Programming*”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan tafsiran latar belakang masalah yang telah dijelaskan tersebut, maka ada beberapa permasalahan yang akan dipaparkan beserta:

1. Kurangnya pemanfaatan dan pemberdayaan terhadap lahan kosong serta fasilitas pada Taman Hewan Pematang Siantar (THPS).
2. Masih kurangnya variasi pada hewan di Taman Hewan Pematang Siantar (THPS).
3. Perencanaan pengembangan fasilitas pada Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) dapat dilakukan dengan ilmu matematika.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan topik tidak membentang dari apa yang menjadi poin dijalankannya penelitian maka perlu terdapat batasan-batasan perkara. Pada penelitian ini memanfaatkan pemanfaatan pada lahan yang kosong. Biaya pengembangan (modal) yang akan diaplikasikan pada perencanaan tidak melebihi dari modal yang sudah ditetapkan pihak Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) sesuai dengan observasi dan wawancara yaitu besaran Rp. 183.550.000. Biaya

pengembangan (modal) tersebut menggambarkan biaya yang akan diaplikasikan pada perencanaan pengembangan taman hewan yaitu perbaikan wahana bermain, menambah kolam terapi, menambah jenis hewan serta inovasi pada aquarium dan tiket. Pada perencanaan terhadap pengembangan THPS hanya berdasarkan hasil observasi pada pihak taman hewan. Dalam mengetahui kepuasan pengunjung terhadap taman hewan dilakukan penyebaran kuesioner dengan memanfaatkan 60 responden pengunjung.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan tafsiran dari latar belakang dan batasan perkara yang telah dibentangi, rumusan permasalahan yang akan dibahas pada penelitian beserta:

1. Bagaimana cara perencanaan pengembangan pada Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) dengan memanfaatkan metode *goal programming* jika dilakukan penambahan fasilitas, variasi hewan, pemanfaatan lahan, dan renovasi?
2. Apa hasil optimal yang dapat diperoleh dari metode *goal programming* terhadap perencanaan pengembangan Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) jika dilakukan penambahan fasilitas, variasi hewan, pemanfaatan lahan, dan renovasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, poin penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara dalam perencanaan pengembangan Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) dengan memanfaatkan metode *goal programming* jika dilakukan penambahan fasilitas, variasi hewan, pemanfaatan lahan, dan renovasi.
2. Untuk mengetahui hasil optimal yang diperoleh dari metode *goal programming* terhadap optimasi perencanaan pengembangan Taman Hewan Pematang Siantar (THPS) jika dilakukan penambahan fasilitas, variasi hewan, pemanfaatan lahan, dan renovasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada pihak yang terkait. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa:

Dapat memberikan wawasan baru mengenai ilmu matematika khususnya pada metode *goal programming*, dimana ilmu matematika dan metode tersebut dapat diaplikasikan pada bidang sektor pariwisata mengenai perencanaan pengembangan fasilitas Taman Hewan Pematang Siantar (THPS).

2. Bagi Instansi Taman Hewan Pematang Siantar (THPS):

- (a) Dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dan inovasi dalam meningkatkan pengembangan fasilitas instansi agar dapat selalu berkembang sehingga tetap maju dan ramai pengunjung.
- (b) Dapat menambah pengetahuan instansi mengenai metode *goal programming* jika ingin melakukan pengembangan pada taman hewan.