

Pelatihan Penyusunan Perencanaan Pembangunan Bidang Pariwisata Dengan Pendekatan Analisis SWOT di Desa Sesaot Kabupaten Lombok Barat

Lukman Hakim, Suprianto, Ihsan Ro'is

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Alamat korespondensi : lukmanomenghakim@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pelatihan penyusunan perencanaan pembangunan di Desa Sesaot didasarkan pada temuan tugas lapangan oleh mahasiswa yang melakukan survei di desa tersebut. Para perencana desa mengalami kesulitan dalam menyusun perencanaan pembangunan. Obyek pelatihan menyusun perencanaan mengambil setting pariwisata karena Desa Sesaot memiliki beragam obyek wisata yang sudah dikenal luas. Pendekatan yang digunakan adalah Analisa SWOT. Tujuan pelatihan adalah dihasilkannya dokumen untuk dijadikan pedoman dalam penyusunan perencanaan program pembangunan desa. Sasarannya adalah Tim Penyusun RKPdes, dan beberapa Kepala Dusun perwakilan. Pelatihan diselenggarakan pada 15-16 Agustus 2020. Lokasi pelaksanaan di Aula Kantor Desa. Metode pelatihan yang digunakan adalah ceramah, diskusi dan tanya-jawab, dan mengisi angket pada saat sebelum dan setelah penyampaian materi berakhir, dan simulasi penyusunan RKPdes. Kegiatan pelatihan dibagi dalam dua tahap, yaitu penyajian materi dan simulasi. Pada tahap simulasi, langkah-langkah yang dilakukan peserta dalam penyusunan perencanaan adalah : (1) Mengidentifikasi jenis obyek wisata yang ada, (2) Menentukan interval kelas, (3) Menghitung *mean* SWOT, (4) Mencari indeks skor SWOT, (5) Menyusun Matrix Grand Strategy, (6) Merumuskan strategi pengembangan pariwisata. Simulasi menghasilkan indeks skor SWOT, $S = 2,493627$; $W = 0,902665$; $O = 2,161821$; dan $T = 0,730721$. Dengan demikian dapat diketahui koordinat titik pada *Matrix Grand Strategy*, yaitu $S - W = 1,590962$, dan $O - T = 1,4311$: berada di kuadran pertama. Jadi strategi yang diperlukan untuk pengembangan pariwisata adalah strategi 'agresif' (*growth oriented strategy*).

Kata Kunci: Perencanaan pembangunan pariwisata desa, RPJMdes, RKPdes, Analisa SWOT

PENDAHULUAN

Paradigma yang tengah berkembang belakangan ini adalah melihat desa sebagai pertumbuhan ekonomi wilayah pedesaan. Setiap desa mendapatkan sumber pendanaan pembangunan melalui APBN. Dana tersebut merupakan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDes), yang penggunaannya terutama untuk menyediakan infrastruktur desa, memajukan perekonomian dan sosial-budaya masyarakat setempat. Dengan APBDes, desa relatif mandiri dalam pembangunan, yang sebelumnya sangat bergantung pada bantuan provinsi dan kabupaten.

Dalam pengelolaan APBDes, -- oleh Pusat, desa diharuskan untuk menyusun rencana pembangunan jangka menengah desa (RPJMdes) dan rencana kerja pemerintah desa (RKPdes) tahunan. Penyusunan kedua rencana tersebut bersifat '*bottom up*', yang melibatkan partisipasi berbagai elemen masyarakat, dan mekanisme penyusunannya dalam skim musyawarah rencana pembangunan desa (musrenbangdes). Musrenbangdes ini harus terintegrasi dengan Musrenbang Kabupaten. Tuntutan tersebut relatif baru karena sebelumnya menganut pola '*top down*' yang bersifat sentralistik. Lingkup RKPdes mencakup semua sektor ekonomi dan segenap aspek sosial-budaya masyarakat. Satu sisi, kemandirian dalam pengelolaan anggaran, memberikan keleluasaan untuk merencanakan pembangunan sesuai dengan aspirasi masyarakat. Sisi lain, menuntut kesiapan dan kemampuan yang memadai agar dihasilkan perencanaan yang baik.

Desa Sesaot Kecamatan Narmada mengalami kesulitan dalam menyusun rencana pembangunannya. Informasi ini terungkap ketika mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas

Mataram, melakukan studi lapangan di desa tersebut. Kesulitan tersebut berkaitan dengan aturan dan ketentuan yang harus dipenuhi, mekanisme dan prosedur standar yang harus dijalankan dalam tahapan penyusunan, dan komprehensivitas perencanaan yang disusun. Sementara kendala yang dihadapi antara lain kurangnya SDM (pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun perencanaan), kelengkapan data/informasi karena cakupannya menyeluruh (bidang dan sektor), keterbatasan waktu (misalnya, RPJMDes disahkan paling lambat 3 bulan setelah Kepala Desa terpilih dilantik), dan menelaraskan/menyesuaikannya dengan RPJM Kabupaten dan rencana Sektoral.

Dengan demikian, permasalahannya adalah di satu sisi adanya kesenjangan/gap antara kemampuan SDM, kelengkapan data/informasi, ketersediaan skim waktu, dan partisipasi, sisi lain tuntutan pedoman standar yang harus diikuti dalam proses penyusunan rencana. Gap ini dapat dijumpai dengan melakukan pemberian pelatihan dalam penyusunan RKPdes, yang merupakan rencana pembangunan tahunan sebagai implementasi dari RPJMdes. Pendekatan yang digunakan dalam penyusunan perencanaan adalah Analisa/Metode SWOT. Penggunaan pendekatan ini relatif baru bagi tim perencanaan pembangunan desa. Selain itu, metodenya cocok untuk perencanaan desa karena sifatnya generik (dapat dipakai untuk sektor berbeda), partisipatif (dikerjakan oleh tim), langkah-langkahnya sederhana, dan data kualitatif yang diperlukan (sudah diketahui -- sebagai warga lokal).

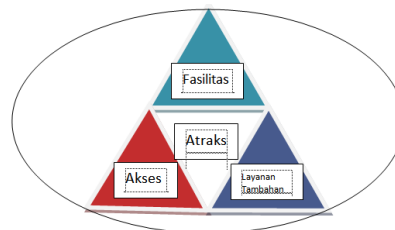
METODE KEGIATAN

Dalam pengembangan pariwisata diperlukan 4A (Cooper et al, 1993, dalam Satriawati, dkk, 2019), yaitu atraksi (*attraction* – obyek wisata), akses (*accessibility*), amenities (*amenity*, -- berbagai fasilitas kenyamanan, meliputi hotel, restoran, transportasi dan agen penyelenggara perjalanan), dan ancillary (*ancillary*, -- berkaitan dengan dukungan wisata, seperti informasi, manajemen, dan peran berbagai pihak pada kepariwisataan). Mappi (2001) mengelompokkan atraksi dalam 3 (tiga) jenis, yaitu :

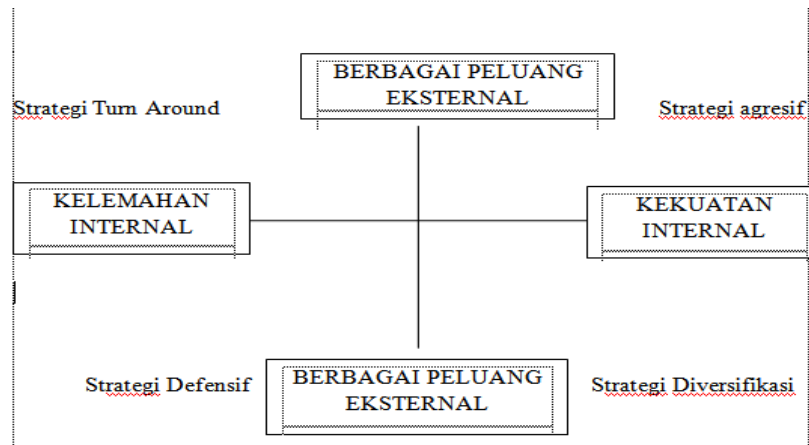
- (1) atraksi alam (pantai, pegunungan, danau, sungai, fauna-flora yang langka, area yang dilindungi, dan lainnya).
- (2) atraksi budaya (perayaan-festival, tari tradisional, tekstil/tenun, kerajinan tangan, budaya-dan adat istiadat lokal, dan lainnya).
- (3) atraksi buatan/kreasi (fasilitas olahraga, permainan, pertunjukan/entertain, taman rekreasi, taman nasional, dan shopping).

Analisis SWOT berkaitan dengan aspek 4A tersebut, dengan obyek wisata (atraksi) sebagai fokus. Hal demikian karena obyek wisata perlu mendapat dukungan dari ketiga aspek lainnya. Hubungannya digambarkan dalam bagan berikut.

Gambar 1. Bagan Analisa SWOT terhadap 4A



Analisisnya membandingkan antara faktor eksternal dan faktor internal, dengan tujuan untuk memaksimalkan Kekuatan (*Strength*) dan Peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan Kelemahan (*Weakness*) dan Ancaman (*Threats*) (Rangkuti, 2009). Arah pengembangan wisata dikaitkan dengan hasil pemetaan analisa SWOT ke dalam Matriks Grand Strategi.



Gambar 2. Matriks Grand Strategi

Metode yang digunakan :

- a) Ceramah, untuk penyajian materi.
- b) Diskusi dan tanya-jawab.
- c) Mengisi angket pada saat sebelum penyajian materi (*Pre-Test*) dan setelah penyampaian materi berakhir (*Post-Test*).
 Selain sebagai fase persiapan untuk memulai kegiatan, *Pre-Test* dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan peserta/audiens tentang materi yang akan disampaikan. Dengan demikian penyaji mengetahui kondisi awal (*starting level*) terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta.
 Sementara *Post-Test* bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan dan pemahaman peserta setelah menyampaikan materi, dan mendapat masukan untuk perbaikan terhadap kekurangan materi.
- d) Simulasi penyusunan RKPdes bidang Pariwisata.
 Dalam simulasi, obyek pembangunan pariwisata dipilih karena Desa Sesaot memiliki potensi pariwisata, dengan bermacam-macam obyek wisata. Hasil simulasi (laporan) diserahkan ke desa dan merupakan prototipe perencanaan untuk penyusunan rencana pembangunan di bidang/sector lain.
- e) Alat yang digunakan dalam kegiatan pelatihan adalah laptop, *in-focus*, *wireless*, kertas manila (pengganti papan tulis), dan spidol.
- f) Fasilitas: *hand-out* materi, dan alat tulis (buku tulis-ballpoint), dan map plastik.
- g) Dokumentasi berupa absensi, foto kegiatan, hasil simulasi, dan lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dibagi dalam 2 (dua) tahap, yaitu menyajikan materi dan simulasi. Menjelang dimulai dan berakhirnya penyampaian materi disebarkan angket isian *pre-test* dan *post-test*. Tahap kedua diisi dengan kegiatan simulasi penyusunan RKPdes sector Pariwisata.

Tahap-tahap dalam analisa SWOT adalah :

- 1. Menyusun Tabel Kategori
- 2. Menghitung rata-rata skor (*mean*), dan indeks skor
- 3. Menentukan Matriks Grand Strategy dengan mencari koordinat titik.
- 4. Merumuskan strategi berdasarkan Matriks Grand Strategy.

Sebelum mulai menganalisa, kepada peserta diminta untuk mengidentifikasi (a) 3 jenis obyek wisata yang ada, dengan masing-masing 3 item variabel pada unsur SWOT. Hasil identifikasi ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Jenis obyek wisata dan variabel SWOT-nya

Jenis Obyek Wisata	Strength	Weakness	Opportunity	Threat
1. Wisata Kolam Pemandian	a. Mata air dengan supply air yang cukup sepanjang tahun b. Air yang jernih dan sejuk/dingin c. Areal parkir yang relatif luas	a. Kebersihan kolam dan sekitarnya (sampah dan plastik) b. Kondisi fisik kolam c. Fasilitas pendukung	a. Program pengembangan pariwisata dari pemerintah, dan Sektoral b. Penataan dan pengembangan wisata kuliner c. Lapangan kerja dan usaha untuk warga lokal	a. Pandemi Covid-19 b. Persaingan dari Wisata Kolam Pemandian lain c. Rawan terjadinya penularan penyakit menular
2. Wisata Berkemah	a. Luas area berkemah (camping ground) yang memadai b. Air bersih cukup tersedia c. Sikap masyarakat yang siap membantu	a. Penyewaan peralatan b. Tata kelola lokasi/tempat berkemah c. Fasilitas pendukung	a. Kegiatan outbond b. Lapangan usaha untuk warga lokal c. Penataan lokasi kemah dan penyediaan fasilitas pendukung oleh Dinas terkait	a. Sampah dari kegiatan camping b. Kebakaran hutan c. Vandalisme
3. Wisata Air Terjun	a. Bersumber dari mata air dan mengalir sepanjang tahun dengan debit yang cukup besar b. Air yang jernih dan sejuk/dingin c. Perlindungan dan pengawasan oleh masyarakat	a. Akses jalan b. Rabu-rambu dan petunjuk c. Fasilitas pendukung	a. Kegiatan outbond pelajar b. Kesadaran terhadap pelestarian hutan c. Penataan lokasi dan penyediaan fasilitas pendukung oleh Sektor / Dinas terkait	a. Penebangan/pencurian pohon b. Kebakaran hutan c. Sampah plastik dan vandalisme

Tabel Kategori disusun dengan 5 pilihan penilaian, 1 – 5, dan menentukan rentang kelas, yang hasilnya sebagai berikut.

Tabel 2. Interval kelas Kekuatan (*Strength*), dan Peluang (*Opportunity*).

Kelas	Interval	Kategori
5	4,21 – 5,00	Sangat baik
4	3,41 – 4,20	Baik
3	2,61 – 3,40	Cukup/sedang
2	1,81 – 2,60	Buruk/jelek
1	1,00 – 1,80	Sangat buruk/jelek

Sedangkan untuk Kelemahan (*Weakness*), dan Ancaman (*Threat*), -- posisinya dibalik.

Selanjutnya, setiap peserta memberikan penilaian terhadap kondisi dan keadaan 3 (tiga) obyek wisata tersebut dengan memberikan (1 – 5). Rata-rata skor SWOT dari ke 3 obyek wisata disajikan pada berikut.

Tabel 3. Rekap *Mean* SWOT ke 3 obyek wisata

Faktor Internal			
Kekuatan (Strength)	Total Mean	Rata-Rata	Kategori
1. Obyek Wisata Kolam Pemandian	11,6	3,866667	Baik
2. Obyek Wisata Berkemah	13	4,333333	Sangat Baik
3. Obyek Wisata Air Terjun	4,26667	3,755556	Baik
Kelemahan (Weakness)			
1. Obyek Wisata Kolam Pemandian	8,6	2,866667	Cukup
2. Obyek Wisata Berkemah	5,733333	1,911111	Baik
3. Obyek Wisata Air Terjun	7,333334	2,444445	Baik
Faktor Eksternal			
Peluang (Opportunity)	Total Mean	Rata-Rata	Kategori
1. Obyek Wisata Kolam Pemandian	10,53333	3,511111	Baik
2. Obyek Wisata Berkemah	10,26667	3,422222	Baik
3. Obyek Wisata Air Terjun	10,33333	3,444445	Baik
Ancaman (Threat)			
1. Obyek Wisata Kolam Pemandian	8,733333	2,911111	Cukup
2. Obyek Wisata Berkemah	8,2	2,733333	Cukup
3. Obyek Wisata Air Terjun	4,666666	1,555555	Sangat Baik

Sumber : data primer - diolah

Setelah skor rata-rata diketahui, maka indeks indeks skor SWOT, baik faktor internal maupun eksternal dapat ditentukan. Hasilnya disajikan pada tabel berikut.

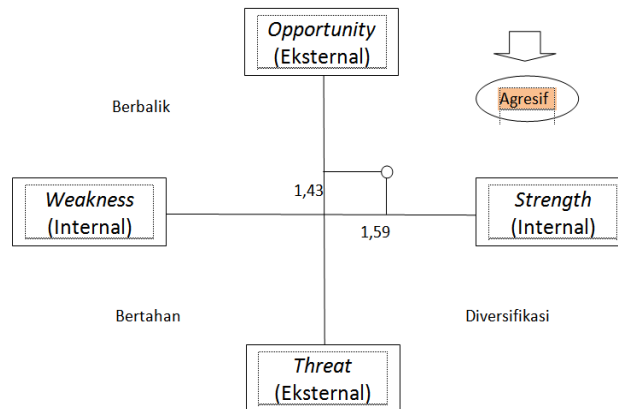
Tabel 4. Tabel indeks skor dari faktor internal : *Strength* dan *Weakness* ke 3 obyek wisata

Faktor Internal : Strength	Bobot (B)	Rating (R)	Skor (B x R)
1. Wisata Kolam Pemandian	0,201622	4	0,806489
2. Wisata Berkemah	0,225956	4	0,903824
3. Wisata Air Terjun	0,195829	4	0,783314
Jumlah			2,493627
Weakness			
1. Wisata Kolam Pemandian	0,149479	3	0,448436
2. Wisata Berkemah	0,099652	2	0,199305
3. Wisata Air Terjun	0,127462	2	0,254925
Jumlah	1		0,902665
Faktor Eksternal : Opportunity			
Bobot (B)	Rating (R)	Skor (B x R)	
1. Wisata Kolam Pemandian	0,199747	3	0,599242
2. Wisata Berkemah	0,19469	4	0,778761
3. Wisata Air Terjun	0,195955	4	0,783818
Jumlah			2,161821
Threat			
1. Wisata Kolam Pemandian	0,165613	2	0,331226
2. Wisata Berkemah	0,155499	2	0,310999
3. Wisata Air Terjun	0,088496	1	0,088496
Jumlah	1		0,730721

Sumber : data primer - diolah

Dengan demikian, maka koordinat titik (x,y) pada Matrix Grand Strategy dapat ditentukan, yaitu : $S - W = 2,493627 - 0,902665 = 1,59$, dan $O - T = 2,161821 - 0,730721 = 1,43$, sehingga (x,y) = (1,59; 1,43) yang berada pada kuadran pertama.

Gambar 3. Bagan Matrik SWOT



Jadi, rumusan strategi yang diperlukan mengacu pada Matrix Grand Strategy, dalam hal ini diperlukan strategi yang agresif (*growth oriented strategy*).

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa :

- Ketiga obyek wisata memiliki skor faktor internal yang tinggi, dimana Kekuatan (*Strength*) dengan kategori Baik, sedangkan Kelemahan (*Weakness*) dengan kategori cukup kecil. Hal ini berarti bahwa keadaan obyek wisata tersebut baik kondisinya dinilai dari 3 variabel yang digunakan. Dengan demikian ketiga obyek wisata itu merupakan andalan bagi Desa Sesaot.
- Ketiga obyek wisata memiliki faktor eksternal skor yang tinggi, dimana Peluang (*Opportunity*) dengan kategori yang tinggi/kuat, dan Ancaman (*Threat*) dengan kategori kecil. Hal ini berarti obyek wisata tersebut layak untuk dikembangkan karena memiliki prospek dengan pengaruh eksternal yang kecil, khususnya bagi wisatawan lokal.

Selanjutnya, strategi yang ditempuh dalam pengembangan obyek wisata adalah strategi agresif (*growth oriented strategy*). Koordinat indeks skor SWOT pada *matrix grand strategy* dengan angka lebih besar dari 1 (>1), memberikan tingkat keyakinan (konfidensi) yang tinggi terhadap keberhasilan dalam pengembangan ke 3 obyek wisata itu.

Menurut peserta strategi yang diperlukan adalah bauran dari :

1. Pemasaran

Pemasaran dapat dilakukan melalui promosi, pemasangan baliho, penyampaian informasi kepada khalayak via internet, mengadakan event-event tertentu misalnya festival duren, lomba sepeda alam, lomba lintas alam, dan lainnya.

2. Melengkapi fasilitas pada obyek wisata.

3. Penataan lokasi (kuliner, parkir, dan lainnya).

4. Tata kelola obyek wisata (Pokdarwis, Bumdes setempat).

5. Peraturan desa, dan atau kesepakatan yang mengikat (kebersihan, keamanan, dan pelestarian lingkungan).

KESIMPULAN DAN SARAN

Obyek wisata kolam pemandian, obyek wisata kemah, dan obyek wisata air terjun merupakan wisata unggulan bagi Desa Sesaot. Ketiga obyek wisata ini berpeluang besar untuk menjadi andalan penghasilan desa di masa mendatang. Keyakinan akan keberhasilan destinasi ini didasarkan pada letak koordinat indek skornya yang relatif jauh dari titik nol (origin).

Sesuai dengan upaya dalam mengembangkan ketiga obyek wisata tersebut, maka strategi yang diperlukan adalah strategi agresif, dan menggali potensi obyek wisata lainnya untuk menambah obyek wisata yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Conyers, Diana. 1991. *Perencanaan Sosial di Dunia Ketiga: Suatu Pengantar*. Ed 2. (Penerjemah: Susetiawan). Gajah Mada University Press: Yogyakarta.
- Mappi, S. 2001. *Cakrawala Pariwisata*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Mikkelsen, Britha. 2005. *Methods for Development Work and Research: A New Guide for Practitioners*. 2nd Ed. Sage Publication. California.
- Permendagri No.114 Tahun 2014 tentang *Pedoman Pembangunan Desa*.
- Rangkuti, F. 2009. *Analisis SWOT, Teknik Membedah Kasus Bisnis*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Satriawati, Zahrotun, Rahmat Ingkadijaya, Sri Sulartiningrum. 2019. Strategy Analysis of Ponggok Rural Tourism Development into Integrated Tourism Area. *Tourism Research Journal* E-ISSN: 2598-9839. 2019, Vol. 3 No. 1. <https://doi.org/10.30647/trj.v3i1>.