

**STRATEGI PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI
WISATA EDUKASI DI KOTA AMBON**

SKRIPSI

Oleh

GEOVANI FUTWEMBUN

NIM. 1520190204007



**PROGRAM STUDI PARIWISATA BUDAYA DAN AGAMA
FAKULTAS ILMU SOSIAL KEAGAMAAN
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON**

2023

**STRATEGI PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI
WISATA EDUKASI DI KOTA AMBON**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana (S1)

Pada Program Studi Pariwisata Budaya dan Agama

Diajukan Oleh :

Geovani Futwembun

NIM. 1520190204007



PROGRAM STUDI PARIWISATA BUDAYA DAN AGAMA

FAKULTAS ILMU SOSIAL KEAGAMAAN

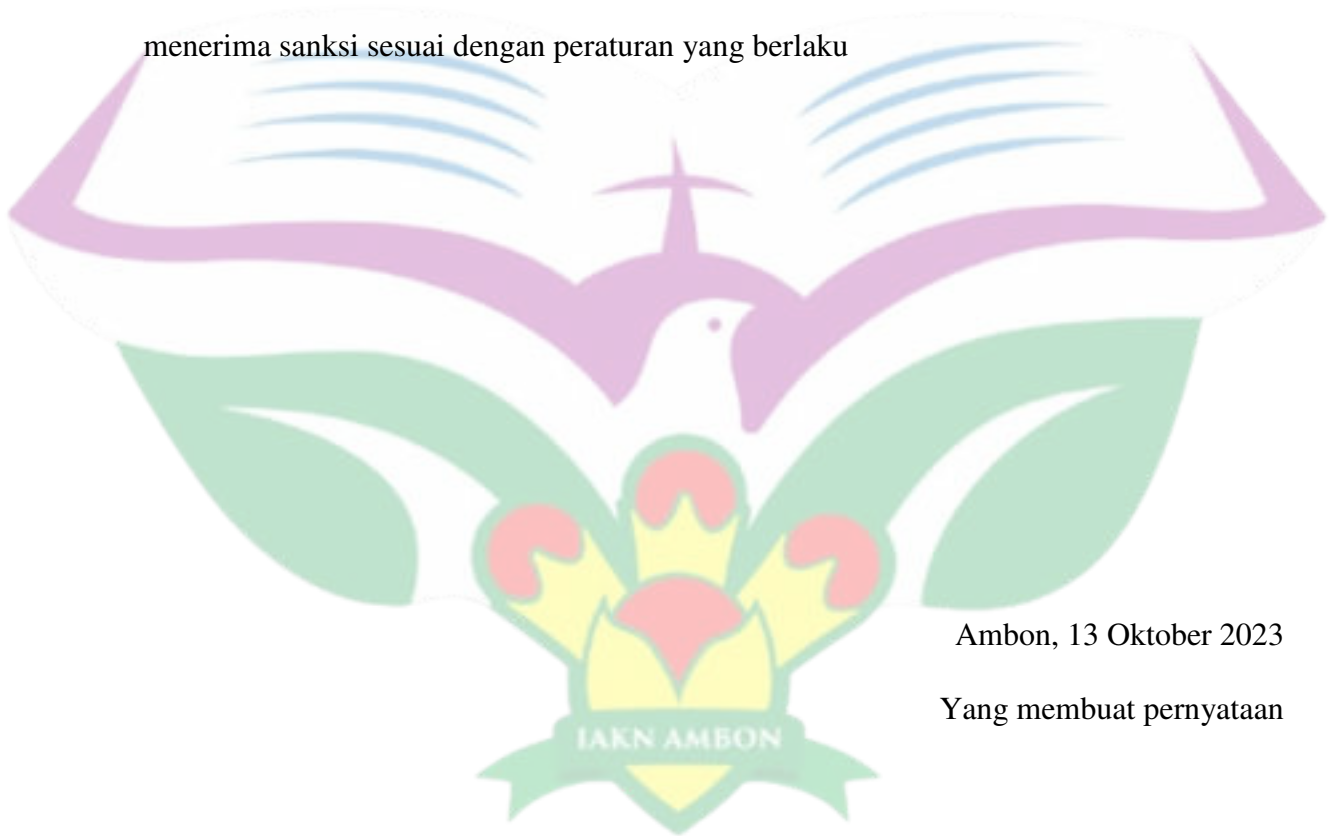
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON

2023



PERNYATAAN ORISINAL

Skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri dan semua sumber, baik yang dikutip maupun yang tidak dirujuk telah saya nyatakan dengan jujur dan benar. Jika di kemudian hari saya terbukti menyimpang dari pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku



Ambon, 13 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan

Geovani Futwembun

NIM. 1520190204007

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Geovani Fatwembun 1520190204007 Pariwisata Budaya dan Agama
dengan judul Pengelolaan Museum Siwalima Sebagai Wisata Edukasi Di Kota Ambon
telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji dalam Ujian Skripsi

Ambon, 11 Oktober 2023

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Victor D. Tutuparry, M.Phil.
NIP: 198509122018011001



Dely I. Kristowidi, SHum., M.Pd
NIP: 198904152019031010

Mengetahui

**KETUA PROGRAM STUDI
PARIWISATA BUDAYA DAN AGAMA**



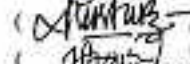
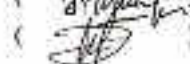
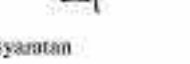
ILONA F. SALIHUTERU, M. Pd
NIP. 197711232003122001

SKRIPSI
STRATEGI PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI
WISATA EDUKASI DI KOTA AMBON

Disusun Oleh
Geovani Fatwembun
NIM: 1520190204007
Telah Diperlihatkan di Depan Tim Penguji
Pada Tanggal 23 Oktober 2023

Susunan Tim Penguji

Pembimbing I : Victor D. Tutupary, M.Phil
Pembimbing II : Belly I. Kristyowidi, S.Hum, M.Pd
Pengarah I : Irena F. Sallutera, M.Pd
Pengarah II : A. Tuhunera M.I Kom

()
()
()
()

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal 23 Oktober 2023

Ketua Program Studi

Mengetahui

Pariwisata Budaya Dan Agama

Dekan Fakultas Ilmu
Sosial Keagamaan



Irena F. Sallutera, M. Pd
Nip: 197711232003122001

F.N Patty, D.Th M,Th
NIP. 197102062001122001

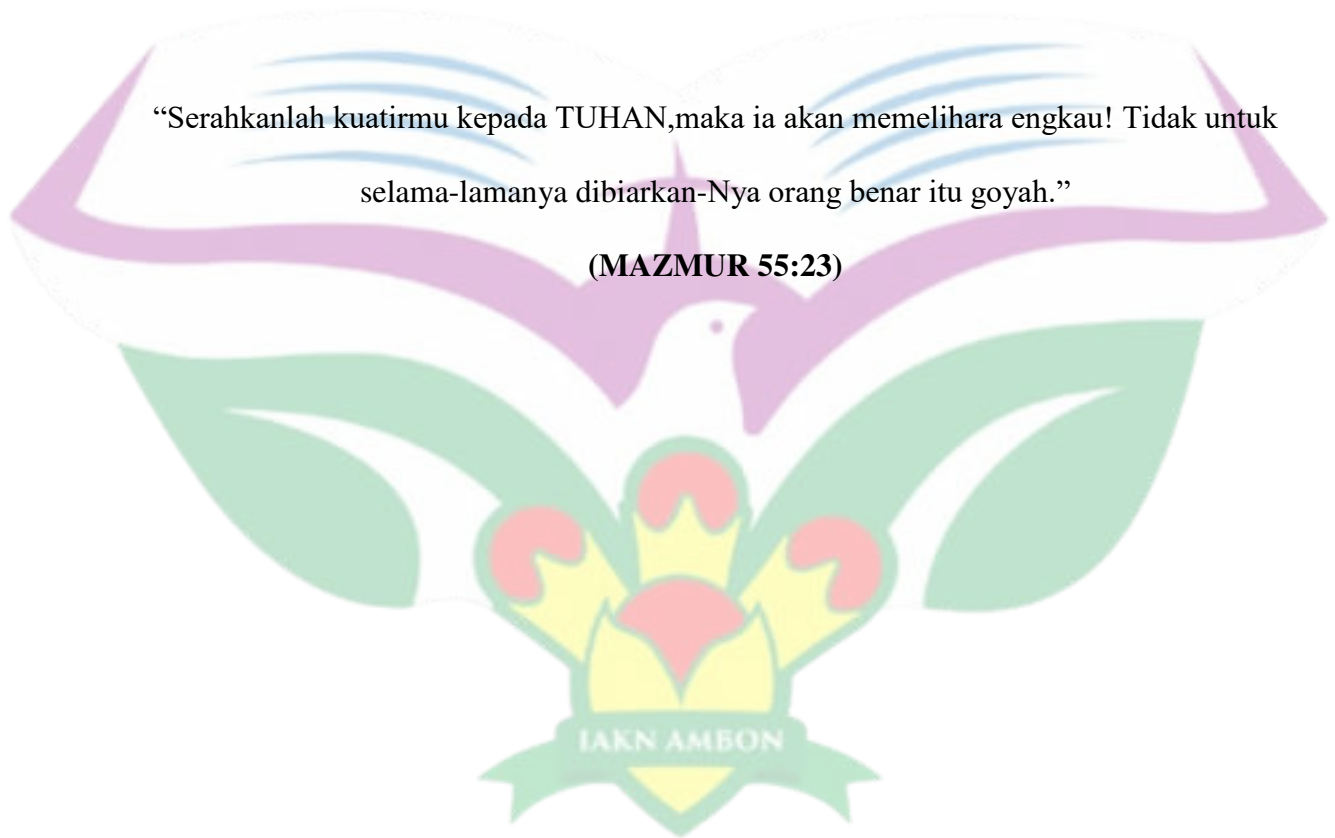
MOTO

“Start now, Start where you are, Start with fear, Start with pain, Start with doubt, Start with hand shaking, Start with voice trembling : but Start and don’t stop. Start where you are, with what you have. Just start “

(gvntapiheru21)

“Serahkanlah kuatirmu kepada TUHAN, maka ia akan memelihara engkau! Tidak untuk selama-lamanya dibiarkan-Nya orang benar itu goyah.”

(MAZMUR 55:23)



LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Penulisan Ini Menjadi Saksi 3 Tahun 8 Bulan, Saya Mengenyam Pendidikan di IAKN Ambon dan Karya Penulisan Ini, Saya Persembahkan Sebagai Tanda Terima Kasih Saya Kepada Mereka Yang Dengan Tulus Mendoakan Saya, Kedua Orang Tua Yang Sangat Saya Banggakan Serta Segenap Keluarga, dan Seluruh Teman-teman Yang Selalu Mendukung Saya



CURRICULUM VITAE

Nama : Geovani Futwembun

NIM :1520190204007

Tempat, Tanggal lahir : Ambon 07 Juni 2001

Alamat :Jln Diponegoro No.10 (Lorong mayang)

Riwayat Pendidikan : -SD Kristen Urimessing B2 Ambon
-SMP Negeri 4 Ambon
-SMK Negeri 1 Ambon

Riwayat Organisasi intra kampus : DPMF bidang usaha dana (2 Periode)

Tahun Masuk IAKN : 2019

Judul Skripsi : Pengelolaan Museum Siwalima sebagai wisata
Edukasi di Kota Ambon

Nama Orang Tua

Ibu : Henderika Futwembun/Tapiheru

Ayah : Joseph Futwembun

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas perkenaanNya bagi penulis sehingga penulis boleh menyelesaikan skripsi yang berjudul : “STRATEGI PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KOTA AMBON”. Adapun skripsi ini ditulis berdasarkan fenomena global dan dipadukan dengan wawancara dari informan serta bantuan dari literature.

Dalam penulisan ini banyak kesulitan yang dihadapi namun dengan ketekunan dan semangat yang kuat telah mengantar penulis hingga pada akhir penulisan ini, dan banyak pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh sebab itu, terima kasih dan rasa hormat penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Yance Z. Rumahuru, MA selaku Rektor Institut Agama Kristen Negeri Ambon (IAKN) ,yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk berproses dan menuntut ilmu pada lembaga tercinta
2. Ibu F. N. Patty, D.Th, M.Th selaku Dekan FISK yang dengan ramah telah memberikan kesempatan dan *support* bagi penulis selama penulis beraktifitas dalam lingkungan Fakultas Ilmu Sosial Keagamaan (FISK)
3. Ibu Ilona F. Salhuteru, M.Pd selaku ketua prodi Pariwisata Budaya dan Agama yang turut menoppang dan berkontribusi dalam pendidikan yang ditempuh penulis.

4. Kedua pembimbing dari penulis, Bapak Victor D. Tutupary, M. Phil dan Bapak Belly I. Kristyowidi, S.Hum ,M.Pd yang telah bersedia membimbing serta mengarahkan penulisan dalam proses menyelesaikan penulisan ini.
5. Para dosen dan pegawai Fakultas Ilmu Sosial Keagamaan, yang telah membantu penulis dalam proses perkuliahan
6. Para pegawai Museum Siwalima yang telah bersedia meluangkan waktu dan ruang bagi penulis dalam melaksanakan penelitian
7. Para wisatawan Museum Siwalima, terkhususnya kakak Walu dan Kakak Ranti yang dengan tulus hati memberikan waktu dan ruang bagi penulis dalam melaksanakan penelitian
8. Kedua orang tua terkasih, papa Josep dan mama Rika yang dengan penuh cinta telah mendukung ,menopang dalam doa ,setia memberikan semangat, pengertian dan senantiasa mengajarkan segala hal dalam kehidupan
9. Semua keluarga besar Tapiheru, Da Costa , Futwembun yang dengan tulus memberikan semua kasih,cinta dan topangan dalam kehidupan orang basudara bagi penulis dalam proses penulisan dan studi.
10. Teman-teman dari Grup Gelits yang terdiri dari kakak Valen, Kakak En Veni, Vena, Itin, Jo, Ivana, Merlin, Ita, Yeli, Sami dan Kakak Melvin yang telah menjadi *Support system* serta memberikan topangan bagi penulis dalam proses penulisan.

11. Ketiga teman terbaik sekaligus seperjuangan , Vini,Taya dan Julian yang telah memberikan motivasi untuk penulis selalu bersemangat dalam mengerjakan penulisan

12. Rekan-rekan pengurus dan juga anggota AM Randel Silo yang turut serta memberikan semangat bagi penulis saat proses penulisan

13. Teman-Teman KKN Mangga dua: acel dan kawan-kawan beserta para ibu dan bapak kelurahan yang baik hati- Ibu Sek , Ibu Ea , Ibu Lurah, Pak Jufri, Ma Coni, Ibu Ona, dan Ma ita yang dengan penuh cinta kasih membimbing dan memberikan semangat pada saat penulis dalam proses KKN

Seluruh budi baik yang penulis dapat dan terima tidak dapat penulis balas, Akhir kata penulis memohon maaf jika ada Kesalahan dan Kekurangan yang terdapat pada skripsi ini. Terima kasih

Ambon,13 Oktober 2023

Penulis

Geovani Futwembun

NIM. 1520190204007

ABSTRAK

Geovani Futwembun /1520190204007

Strategi Pengelolaan Museum Siwalima Sebagai Wisata Edukasi di Kota Ambon

Penelitian yang berjudul Strategi Pengelolaan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di Kota Ambon ini dilakukan karena Museum Siwalima merupakan salah satu daya tarik wisata sejarah dan budaya sekaligus sarana wisata edukasi di Kota Ambon. Namun dalam perkembangannya, bahwa kunjungan wisatawan di Museum Siwalima masih sangat rendah dibandingkan dengan kunjungan di lokasi wisata yang lain di Kota Ambon. Untuk itulah diperlukan upaya dari pengelola untuk mengembangkan strategi Museum Siwalima agar dapat bekerja lebih optimal. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan rumusan masalah; (1). Bagaimana Strategi Museum Siwalima sebagai objek wisata edukasi di kota Ambon. (2). Bagaimana upaya pengelolaan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di kota Ambon (3) Bagaimana Pengelolaan Museum Siwalima.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Literature Review deskriptif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara yang dilakukan terhadap informan dalam hal ini adalah pengelola Museum Siwalima. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan data yakni data wawancara dan observasi di lokasi penelitian, kemudian mereduksi data, mendeskripsikan data dan yang terakhir memberikan kesimpulan. Dalam penelitian ini membahas mengenai bentuk pengelolaan yang terdapat di Museum Siwalima serta kendala yang dihadapi dan strategi yang tepat untuk optimalisasi Museum Siwalima kedepannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem operasional dari pengelolaan Museum Siwalima dikelola oleh badan pengelola Museum yang bertanggung jawab langsung kepada pemerintah provinsi. Serta Museum Siwalima membutuhkan strategi yang tepat untuk pengembangan Museum Siwalima kedepannya seperti Strategi pengembangan produk wisata, strategi peningkatan keamanan, memperkuat potensi yang menjadi ciri khas Museum Siwalima serta strategi pengembangan sarana dan prasarana

Kata Kunci : *Museum Siwalima, Strategi pengelolaan, upaya pengelolaan, wisata edukasi*

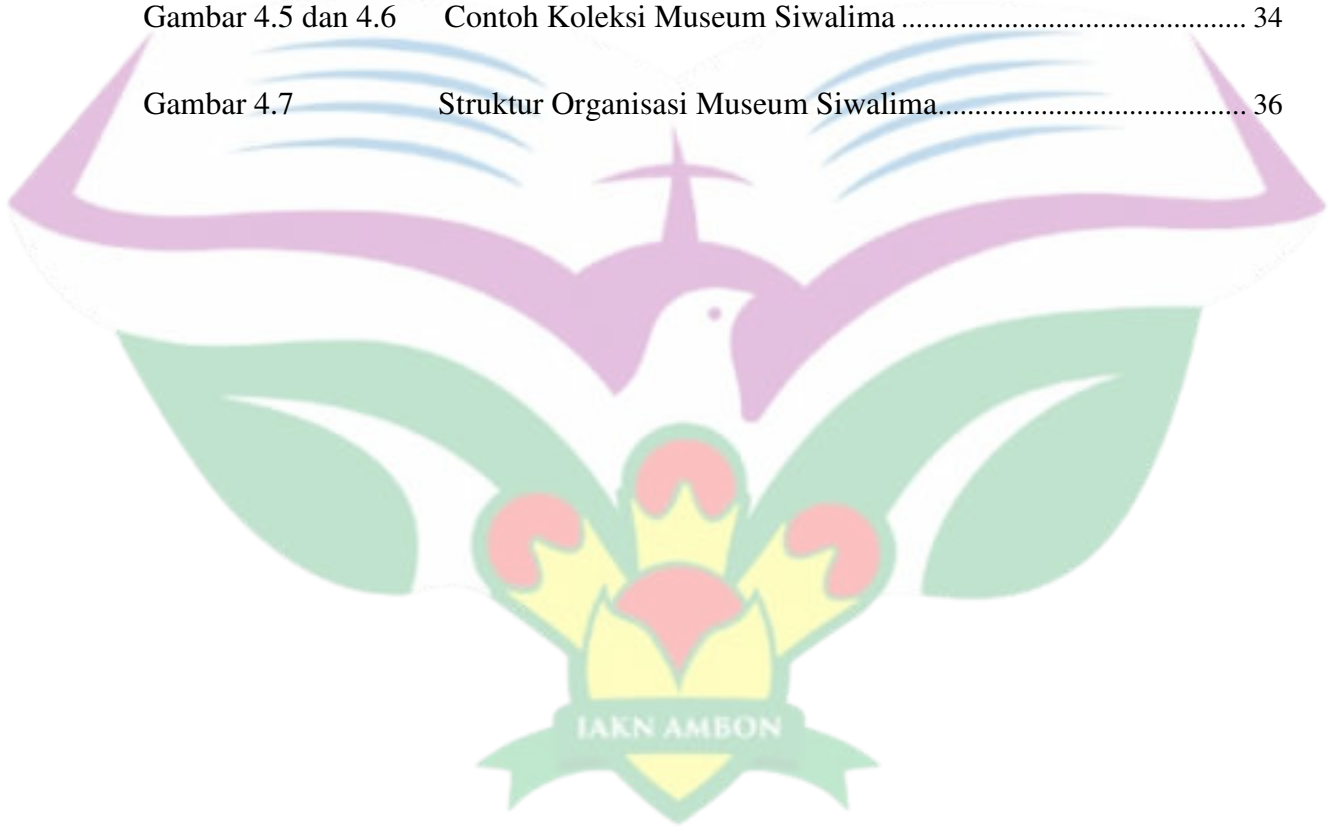
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINAL	iv
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Pembatasan dan Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Tinjauan Pustaka	6
1.6 Tinjauan Teori	8
1.6.1 Museum.....	8
1.6.2 Manajemen daya tarik wisata.....	12
1.6.3 Wisata Edukasi.....	16
1.6.4 Strategi Pengelolaan.....	19
1.6.5 Konsep Strategi Pengelolaan	20

1.7	Metode Penelitian.....	24
1.8	Metode Analisis Data	26
BAB II PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA.....		29
2.1	Gambaran Umum Museum Siwalima	29
2.1.1	Visi dan Misi Museum Siwalima:.....	29
BAB III STRATEGI MUSEUM SWALIMA SEBSAGAI WISATA EDUKASII		46
3.1	Strategi Pertumbuhan (<i>Growth Strategy</i>)	46
3.2	Strategi Diferensiasi Produk	51
3.3	Strategi Harga.....	52
3.4	Strategi Akuisisi	53
3.5	Strategi Konten.....	54
BAB IV UPAYA MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI WISATA EDUKASI.....		56
4.1	Identifikasi Daya Tarik Wisata.....	57
4.2	Pengembangan Daya Tarik Wisata.....	58
4.3	Pemasaran dan Promosi.....	59
4.4	Pengelolaan pengalaman wisatawan.....	61
4.5	Evaluasi dan Perbaikan.....	63
BAB V PENUTUP.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.2 dan 4,3	Objek Wisata Museum Siwalima	32
Gambar 4.4	Lokasi Kawasan Museum Siwalima.....	33
Gambar 4.5 dan 4.6	Contoh Koleksi Museum Siwalima	34
Gambar 4.7	Struktur Organisasi Museum Siwalima.....	36



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Ambon adalah ibukota dari provinsi Maluku yang memiliki banyak objek dan atraksi wisata. Banyak destinasi wisata yang ditawarkan di kota Ambon seperti wisata kuliner, budaya, alam serta wisata pendidikan. Wisata pendidikan atau wisata edukasi adalah jenis wisata yang memungkinkan wisatawan mengunjungi suatu destinasi dengan tujuan utama memperoleh pembelajaran dan pengalaman langsung dari destinasi tersebut (Rodger & Sifa, 2011). Wisata edukasi tidak hanya dapat menarik wisatawan tetapi juga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran bagi masyarakat. Salah satu contoh wisata edukasi adalah mengunjungi tempat bersejarah seperti mengunjungi museum. Museum dapat menyajikan peninggalan-peninggalan sejarah atau artefak-artefak kuno agar para wisatawan dapat melihat secara langsung penyajiannya.

Museum adalah bangunan tempat dipamerkan benda-benda seni, sejarah, ilmiah, dan nilai lainnya (Advanced dictionary). Selain itu museum adalah lembaga yang memiliki misi untuk melindungi, mengembangkan, menggunakan, dan menginformasikan kepada publik tentang koleksi yang dimilikinya (Peraturan Pemerintah nomor 66 tahun 2015). Indonesia memiliki 439 museum yang tersebar

di seluruh provinsi (Denty & Aline, 2020). Museum dengan citra yang menarik adalah museum yang memberikan pelayanan edukasi dan rekreasi, sehingga masyarakat tertarik untuk datang ke Museum. Berdasarkan hal tersebut perubahan citra museum menuju arah positif diperlukan untuk menciptakan bahwa museum mampu menjadi suatu pilihan wisata dibandingkan dengan pusat perbelanjaan maupun tempat permainan anak yang kurang memberikan aspek pendidikan. Rata-rata terdapat sekitar 13 museum di setiap provinsi di Indonesia. Sedangkan di Maluku hanya terdapat 1 museum saja yang menyajikan koleksi dari zaman Nireka hingga pasca kemerdekaan, yaitu Museum Siwalima.

Museum Siwalima layak dikatakan sebagai objek Wisata edukasi karena Museum Siwalima memiliki Informasi-informasi koleksi yang beragam sehingga masyarakat dapat mengetahui kehidupan di masa lampau melalui informasi yang tersaji di dalam Museum Siwalima, selain itu di Museum Siwalima wisatawan dapat melihat perkembangan budaya Maluku dari masa ke masa yang tentunya dapat dilihat dari koleksi yang terdapat di Museum Siwalima. Oleh karena itu Museum Siwalima layak dikatakan sebagai destinasi wisata edukasi di kota Ambon. Museum yang menarik adalah museum yang menawarkan Pendidikan (pengetahuan),hiburan serta pengelolaan yang berkualitas sehingga dapat membuat wisatawan tertarik untuk mengunjungi museum. Salah satu kebutuhan museum mengharuskan pengelola untuk dapat menyajikan koleksinya kepada masyarakat dalam kemasan yang baik agar masyarakat tertarik untuk mengunjungi museum (Rukmana, 2015)

Manajemen menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai tujuan. Kata Manajemen sendiri merupakan varian dari bahasa Inggris yaitu *Management* (A S Hornby., 2006) Manajemen juga didefinisikan sebagai sebuah tindakan dan pengontrolan dari sebuah perusahaan atau organisasi yang sejenisnya (Merry violyta fransisca Pesulima, 2022). Menurut *World Tourism Organisation* (UNWTO) Manajemen Pariwisata adalah proses perencanaan dan pengorganisasian kegiatan, sumber daya, dan fasilitas yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman wisatawan dan mengoptimalkan nilai ekonomi, social, dan lingkungan dari suatu destinasi pariwisata. Sementara itu, Perpres Nomor 19 Tahun 1969 mengatakan bahwa pariwisata merupakan bentuk jasa yang mengandalkan keindahan alam dan lingkungan yang khas seperti : hasil budaya, peninggalan sejarah, pemandangan alam yang asri serta iklim yang menyenangkan. Strategi Manajemen adalah upaya untuk lebih meningkatkan sumber daya yang dimiliki oleh suatu ibjek wisata dengan cara melakukan evaluasi terhadap unsur-unsurfisik maupun non fisik dari system pariwisata sehingga meningkatkan produktifitas, dalam hal ini yang dimaksud dalam produktifitas objek wisata berupa meningkatnya pendapatan daerah yang diperoleh dari kunjungan wisatawan yang masuk (Agus,2012:191)

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan beberapa pengunjung secara random di Museum Siwalima. Mereka menjelaskan bahwa segi struktur bangunan yang dimiliki oleh Museum siwalima sangat monoton dan tidak berkembang serta koleksi-koleksi yang tedapat di Museum Siwalima kurang menarik. Oleh karena itu penulis

menyimpulkan bahwa perlunya pemerintah dan juga pengelola lebih memerhatikan Museum Siwalima agar pengelolaan dan pengembangan Museum Siwalima menjadi lebih baik dan tidak terkesan monoton. Museum Siwalima memerlukan pengelolaan sesuai strategi yang tepat untuk mencapai visi dan misi dari museum Siwalima. Komitmen pengelola Museum Siwalima tidak hanya mewujudkan visi dan misi museum saja, tetapi juga membangun reputasi yang baik bagi Museum Siwalima dan dapat meningkatkan daya tarik Museum Siwalima di mata masyarakat. Maka dari itu Museum Siwalima harus memiliki program yang berunsur wisata edukasi untuk menarik minat wisatawan khususnya generasi muda. Museum Siwalima juga harus memiliki program dan kemasan yang lebih modern dan terkini. Sebagai destinasi wisata yang berkonsep edukatif, museum Siwalima juga turut memerlukan model pengelolaan yang tepat.

Berdasarkan paparan di atas mengenai pengelolaan Museum siwalima oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Manajemen Museum Siwalima Sebagai Wisata Edukasi di Kota Ambon.

1.2 Pembatasan dan Rumusan Masalah

Pembatasan dan rumusan masalah merupakan pengembangan dari uraian latar belakang masalah, berisi uraian yang relevan dengan masalah yang akan dikaji serta disajikan secara sistematis dan terpadu, selanjutnya dituliskan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab melalui penelitian. Berdasarkan identifikasi

masalah diatas, rumusan masalah dalam kajian ini tentang Strategi Manajemen Museum Siwalima sebagai wisata edukasi, sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengelolaan Museum Siwalima ?
2. Bagaimana Strategi pengelolaan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di Kota Ambon?
3. Bagaimana Upaya Museum Siwalima sebagai Wisata edukasi di Kota Ambon

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan Bagaimana Pengelolaan Museum Siwalima
2. Untuk menganalisis Strategi Museum Siwalima Sebagai Wisata Edukasi Di Kota Ambon
3. Untuk menjelaskan Upaya Pengelolaan Museum Siwalima Sebagai Wisata Edukasi Di Kota Ambon

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- 1.4.1 Secara teoritis**, hasil yang didapat dari penelitian ini diharapkan akan mampu digunakan untuk pengembangan keilmuan dalam bidang pariwisata.
- 1.4.2 Secara praktisi** yakni bagi museum, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak pengelola museum agar ke depannya pihak

pengelola dapat semakin mengembangkan museum terutama dalam rangka sebagai sumber wisata edukasi.

1.5 Tinjauan Pustaka

Bagian ini memuat kajian atau penelitian dan publikasi terkait isu atau topic yang dikaji. Terkait dengan hal tersebut, penelitian tentang Pengelolaan Museum Sebagai Wisata Edukasi telah dilakukan oleh:

Pertama, Strategi Pengelolaan Museum Benteng Vredeburg sebagai Wisata Warisan Budaya di Yogyakarta oleh Indra Rukmana ia meneliti tentang Museum Benteng Vredeburg merupakan salah satu daya tarik wisata warisan budaya yang sedang dikembangkan di Kota Yogyakarta yang memiliki fungsi reservasi, konservasi, koleksi, rekreasi, dan edukasi. Namun, dalam perkembangannya kunjungan wisatawan ke Museum Benteng Vredeburg masih sangat rendah dibandingkan dengan daya tarik wisata lainnya di Kota Yogyakarta, untuk itu diperlukan adanya upaya merumuskan strategi pengelolaan yang tepat sehingga dapat berfungsi optimal. (Rukmana, 2015)

Kedua, MC. Dyah Satyawatiia meneliti tentang “Strategi pengelolaan museum Dirgantara mandala sebagai destinasi wisata Pendidikan di yogyakarta”. Dari hasil penelitian dijelaskan bahwa Museum sebagai salah satu aset, dan perlu adanya strategi tersendiri untuk meningkatkan pengelolaan serta daya tarik wisata yang berfungsi optimal. Selama ini pengelolaannya hanya melakukan pembenahan dalam pemeliharaan, serta melanjutkan program pengelolaan yang telah

dijalankan. Museum dengan citra yang menarik, adalah museum yang memberikan pelayanan edukasi dan rekreasi, sehingga masyarakat tertarik untuk datang ke museum. Berdasarkan hal itu, perubahan citra museum ke arah yang positif sehingga museum mampu menjadi suatu pilihan wisata dibandingkan dengan pusat perbelanjaan, maupun tempat bermain anak yang kurang memberi aspek pendidikan.(Studi & Tatakelola, 2016)

Ketiga, Strategi pengembangan museum tosan aji purworejo dalam upaya meningkatkan kunjungan wisatawan Oleh Amad Saeroji ia menjelaskan bahwa Banyak museum di Indonesia yang mengalami minimnya pengunjung. Hal tersebut diperlu diidentifikasi semaksimal mungkin agar museum yang merupakan tempat pemeliharaan benda cagar budaya dan peninggalan sejarah dapat dilestarikan hingga generasi mendatang. Setiap museum memiliki karakteristik dan koleksi yang berbeda-beda. Namun hal paling umum yang menjadi penyebab menurunnya minat wisatawan adalah dari citra museum itu sendiri yang terkesan kuno dan membosankan. Hal ini tentu harus diupayakan dengan peningkatan manajemen museum yang baik, tata dekorasi benda-benda koleksi yang menarik serta pengemasan wisata yang relevan. Misalnya membuat museum untuk wisata edukasi, wisata sejarah, atau bahkan wisata nostalgia bagi kalangan tertentu yang mempunyai kenangan dengan koleksi benda museum.(Saeroji, 2022)

Keempat, Identifikasi Komponen Daya Tarik Wisata dan Manajemen Pengelolaan Museum Prabu Geusan Ulun Sebagai Wisata Pusaka di Sumedang oleh Gratia Wirata Laksmi dia menjelaskan bahwa Museum Prabu Geusan Ulun

baiknya melakukan konsep pengelolaan museum yang dilihat dari perspektif pariwisata, yang sebagai berikut : 1) Melakukan perencanaan jangka pendek, menengah, dan panjang dilihat dari perspektif pariwisata; 2) Melakukan pengorganisasian Museum yang lebih baik dalam rangka peningkatan pelayanan yang lebih baik; 3) Melakukan rapat rutin dengan tim museum secara mingguan membahas terkait jumlah dan rincian pengunjung yang datang diikuti dengan diskusi pembahasan ide dan pelaksanaan inisiatif cara untuk melakukan peningkatan pengunjung secara sederhana berdasarkan kotak masukan baik yang disediakan oleh pihak Museum di dalam Museum maupun secara online; 4) Melakukan pengawasan Sumber Daya Manusia melalui evaluasi kinerja sumber daya manusia secara rutin serta pelatihan tim Museum. (Wirata Laksmi et al., 2023)

Sudah terlihat jelas bahwa keempat penelitian terdahulu memiliki ciri khas pembahasannya masing-masing yang membedakan dengan penelitian ini adalah penelitian ini meneliti tentang Manajemen Museum Siwalima di kota Ambon beserta strategi pengelolaan Museum Siwalima sebagai Wisata edukasi di Kota Ambon

1.6 Tinjauan Teori

1.6.1 Museum

Pengertian museum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu suatu gedung (bangunan) yang diperuntukan sebagai tempat dipamerkannya benda-benda yang bersifat tetap. diantaranya berupa benda peninggalan sejarah,

benda seni dan ilmu. Benda-benda tersebut sudah sepatutnya mendapat perhatian dari masyarakat luas. Karena suatu museum telah dinilai mengandung makna, sejarah bahkan mengandung ilmu dan pengetahuan yang keberadaannya harus terjaga, terawat dan tertanam di benak masyarakat.

Museum adalah institusi atau tempat yang didedikasikan untuk mengumpulkan, melestarikan, mengkaji, dan memamerkan benda-benda atau artefak penting dalam rangka mempelajari, menghargai, dan memahami warisan budaya, sejarah, alam, atau seni. Museum sering kali memiliki koleksi yang beragam, termasuk benda-benda seperti artefak sejarah, karya seni, spesimen alam, artefak budaya, benda-benda arkeologi, dokumentasi sejarah, dan banyak lagi (Ariwidjadja & roby, 2013).

Dalam Sidang Umum ke-22 tahun 2007 ICOM (*International council of Museum*) mendefinisikan museum sebagai suatu lembaga, tempat di mana bukti material budaya manusia dan alam serta lingkungannya dilestarikan, dirawat, dilindungi, dan digunakan dalam mendukung upaya melindungi dan melestarikan kekayaan budaya suatu negara. sebuah negara. Untuk melakukan ini, museum harus memiliki dan mengelola koleksi. Pengelolaan koleksi merupakan salah satu cara untuk mewujudkan museum sebagai sumber informasi. Tidak hanya barang koleksi yang diletakkan begitu saja, namun penempatannya pun harus ditata dan direncanakan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami pengunjung (Direktorat Museum, D.J.SDirektorat Museum, 2008).

1.6.1.1 Fungsi Museum

Melalui koleksinya, museum harus mampu menyampaikan pesan yang mengandung nilai dan makna yang berbeda melalui peradaban manusia. Jika pesan yang disampaikan tidak dapat diterima oleh masyarakat, maka misi museum sebagai pusat informasi budaya tidak sepenuhnya terpenuhi. Menurut (Van mensch & KA Pinandita, 2019) Fungsi utama museum adalah:

1. Koleksi dan melestarikan: Museum mengumpulkan, merawat, dan melestarikan benda-benda bersejarah, budaya, seni, atau alam agar tetap ada untuk generasi mendatang.
2. Pendidikan dan penelitian: Museum menyediakan sumber belajar dan penelitian bagi masyarakat. Mereka menyelenggarakan pameran, program pendidikan, lokakarya, dan acara lainnya untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan pengunjung tentang topik yang dipamerkan.
3. Ekspresi artistik dan kreativitas: Museum menyediakan tempat bagi seniman dan kreator untuk memamerkan karya mereka kepada masyarakat.
4. Rekreasi dan hiburan: Museum juga bisa menjadi tujuan wisata yang menarik bagi pengunjung yang ingin menghabiskan waktu luang dan mengeksplorasi kekayaan budaya dan sejarah.

1.6.1.2 Klasifikasi Museum

Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan menjadi beberapa jenis (Direktorat Museum, 2009) seperti jenis koleksi yang mereka miliki, fokus

subjek atau topik yang mereka angkat, sifat kepemilikan dan pengelolaan, serta tujuan dan fungsi mereka. Berikut adalah beberapa klasifikasi umum museum berdasarkan beberapa faktor tersebut:

1. Jenis Koleksi:

- Museum Sejarah: Memamerkan artefak dan benda-benda bersejarah.
- Museum Seni: Menyimpan dan memamerkan karya seni, seperti lukisan, patung, dan karya seni visual lainnya.
- Museum Arkeologi: Fokus pada artefak dan peninggalan arkeologi.
- Museum Alam: Memajang spesimen alam, seperti hewan, tumbuhan, dan mineral.
- Museum Teknologi: Berfokus pada perkembangan dan inovasi teknologi.
- Museum Industri: Memamerkan perkembangan industri dan teknologi di suatu daerah atau sektor tertentu.

2. Fokus Subjek:

- Museum Sejarah Nasional: Mewakili sejarah nasional suatu negara.
- Museum Etnografi: Memamerkan kebudayaan, adat istiadat, dan tradisi suatu kelompok etnis atau daerah.
- Museum Militer: Berkaitan dengan sejarah dan artefak militer.
- Museum Sains: Mengangkat topik-topik sains dan penelitian ilmiah.
- Museum Pendidikan: Menekankan pada pembelajaran dan pendidikan interaktif.

3. Sifat Kepemilikan dan Pengelolaan:

- Museum Negara: Dimiliki dan dikelola oleh pemerintah.
- Museum Swasta: Dimiliki dan dikelola oleh individu, kelompok, atau yayasan swasta.
- Museum Universitas: Terkait dengan perguruan tinggi atau universitas dan biasanya digunakan untuk pendidikan dan penelitian.

4. Tujuan dan Fungsi:

- Museum Pameran: Menampilkan koleksi untuk pengunjung umum.
- Museum Penelitian: Fokus pada penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan dan pengetahuan.

Museum Komunitas: Didirikan oleh dan untuk komunitas tertentu untuk memperkuat identitas lokal.

1.6.2 Manajemen daya tarik wisata

Manajemen daya tarik wisata adalah suatu pendekatan strategis dalam mengelola dan mengembangkan daya tarik wisata dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, memperpanjang durasi kunjungan, dan meningkatkan kepuasan wisatawan. Manajemen daya tarik wisata melibatkan identifikasi, pengembangan, pemasaran, dan pengelolaan daya tarik wisata secara efektif.

Berikut adalah beberapa langkah penting dalam manajemen daya tarik wisata:

1. **Identifikasi Daya Tarik Wisata:** Langkah pertama dalam manajemen daya tarik wisata adalah mengidentifikasi potensi daya tarik yang dimiliki oleh suatu destinasi wisata. Ini bisa berupa keindahan alam, budaya, sejarah, atraksi buatan manusia, atau kegiatan khusus.
2. **Pengembangan Daya Tarik Wisata:** Setelah identifikasi, langkah berikutnya adalah mengembangkan daya tarik wisata agar lebih menarik bagi pengunjung. Ini dapat meliputi perbaikan infrastruktur, peningkatan aksesibilitas, penyediaan fasilitas yang nyaman, pengembangan aktivitas atau acara khusus, atau pelestarian lingkungan alam.
3. **Pemasaran dan Promosi:** Setelah daya tarik wisata dikembangkan, penting untuk memasarkannya dengan efektif. Hal ini melibatkan pembuatan strategi pemasaran yang tepat, termasuk penggunaan media sosial, situs web, materi promosi, iklan, dan kerjasama dengan mitra pariwisata lokal atau internasional.
4. **Pengelolaan Pengalaman Wisatawan:** Saat wisatawan tiba di destinasi, penting untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi mereka. Ini melibatkan pelayanan yang ramah, informasi yang akurat, fasilitas yang baik, dan pengaturan yang efisien seperti transportasi, akomodasi, dan layanan lainnya.

5. Evaluasi dan Perbaikan: Manajemen daya tarik wisata juga melibatkan evaluasi terus-menerus terhadap kinerja daya tarik wisata. Ini dapat dilakukan melalui survei kepuasan wisatawan, analisis data kunjungan, dan umpan balik dari pengunjung. Berdasarkan hasil evaluasi, perbaikan dan penyesuaian dapat dilakukan untuk meningkatkan daya tarik wisata lebih lanjut.

Menurut (George R. Terry & Sukarna, 2011) terdapat empat fungsi dari Manajemen yaitu sebagai berikut:

1. *Planning* (Perencanaan)

Fungsi perencanaan dalam manajemen daya tarik wisata melibatkan identifikasi, pengembangan, dan penetapan tujuan untuk daya tarik wisata. Hal ini melibatkan analisis pasar, penelitian tren wisata, dan penilaian potensi daya tarik. Perencanaan ini mencakup pengembangan strategi pemasaran, perencanaan fasilitas, dan pengaturan kegiatan promosi untuk meningkatkan daya tarik wisata. Fungsi perencanaan juga melibatkan pengembangan rencana pengembangan jangka panjang dan jangka pendek untuk memastikan pertumbuhan yang berkelanjutan dan berkesinambungan dari daya tarik wisata (Newman & Firmansyah & Mahardhika, 2018)

2. *Organizing* (Menyusun)

Fungsi pengorganisasian dalam manajemen daya tarik wisata melibatkan pengelolaan sumber daya manusia, keuangan, dan fisik yang terlibat dalam operasi daya tarik wisata. Hal ini melibatkan pengaturan staf yang terampil dan terlatih untuk memberikan layanan yang baik kepada pengunjung. Pengorganisasian juga melibatkan alokasi anggaran, pengaturan tata letak dan desain area daya tarik wisata, serta pemeliharaan dan pengelolaan infrastruktur dan fasilitas yang ada (Henry fayol & George R Terry, 2021).

3. *Actuating* (Penggerakan)

Fungsi pelaksanaan dalam manajemen daya tarik wisata melibatkan implementasi rencana dan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Ini meliputi pemasaran dan promosi daya tarik wisata untuk menarik pengunjung, menyelenggarakan berbagai kegiatan dan acara, serta memberikan pelayanan yang berkualitas kepada pengunjung. Fungsi pelaksanaan juga mencakup pengawasan operasional daya tarik wisata, seperti menjaga keamanan dan kebersihan, mengatur jadwal dan penjadwalan, serta mengelola ketersediaan dan penggunaan fasilitas (Panglay kim, 2006)

4. *Controlling* (Pengawasan dan Penelitian)

Fungsi Controlling (pengendalian) dalam manajemen daya tarik wisata melibatkan pemantauan dan evaluasi kinerja daya tarik wisata untuk memastikan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Ini

melibatkan pengumpulan dan analisis data, pengukuran kinerja, serta identifikasi dan penyelesaian masalah yang muncul. Pengendalian juga mencakup pengawasan terhadap anggaran, pengelolaan risiko, dan penerapan peraturan dan kebijakan yang berlaku. Melalui fungsi pengendalian ini, manajemen dapat membuat perubahan dan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas daya tarik wisata. Keempat fungsi manajemen di atas saling terkait dan saling mendukung untuk mencapai kesuksesan dalam pengelolaan daya tarik wisata.

1.6.3 Wisata Edukasi

Merujuk dari pernyataan (Brent Ritchie, 2003) wisata edukasi atau wisata Pendidikan adalah suatu program dimana peserta program melakukan perjalanan secara berkelompok ke suatu tempat atau daerah dengan tujuan utama untuk memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan langsung dengan lokasi tersebut. Di samping itu (Sharma, 2015) juga menjelaskan bahwa: *“Educational tourism is a tourist activity undertaken by those who are undertaking an overnight vacation and those who are undertaking an excursion for whom education and learning is a primary or secondary part of their trip”* Pengertian ini menekankan atau menitikberatkan untuk berfokus pada kegiatan wisata edukasi. Pemahaman yang diberikan oleh Rodger lebih menekankan pada kegiatan wisata, sedangkan pemahaman yang diberikan oleh Ritchie lebih

menekankan pada program pembelajaran. Definisi yang dijelaskan oleh Ritchie menyebutkan bahwa fokus wisata pendidikan terletak pada kegiatan pendidikannya. Motivasi peserta perjalanan pelatihan adalah untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan tertentu. Rodgers berpendapat bahwa wisata edukasi lebih menekankan pada kegiatan wisata yang lebih menekankan pada aspek estetika kawasan wisata. Kegiatan pariwisata memungkinkan wisatawan mempelajari banyak hal penting, seperti pengetahuan atau mendapatkan informasi baru. Wisata Edukasi mempunyai 7 karakteristik penting antara lain:

1. Pendidikan

Wisata edukasi memiliki fokus utama pada pengembangan pengetahuan dan pemahaman pengunjung. Tujuan utamanya adalah memberikan informasi dan pembelajaran yang relevan dalam suatu subjek atau topik tertentu. Pengunjung diberikan kesempatan untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, interaksi, dan aktivitas yang terlibat.

2. Interaktif

Wisata edukasi sering kali menekankan pada partisipasi aktif pengunjung. Hal ini dapat meliputi percobaan, demonstrasi, permainan, simulasi, dan kegiatan interaktif lainnya. Tujuan dari pendekatan ini adalah agar pengunjung terlibat secara langsung, sehingga mereka dapat memahami konsep dan prinsip dengan lebih baik.

3. Pengalaman Praktis

Pengunjung wisata edukasi diberikan kesempatan untuk mengalami sendiri konsep atau topik yang dipelajari. Misalnya, mereka dapat melakukan eksperimen, mengamati fenomena alam, mencoba keterampilan praktis, atau terlibat dalam kegiatan hands-on lainnya. Hal ini membantu pengunjung untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan mempertajam keterampilan tertentu.

4. Konteks Nyata

Wisata edukasi seringkali berusaha untuk menghubungkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata. Misalnya, mengunjungi tempat bersejarah, lokasi alam, atau fasilitas industri. Dengan melihat langsung dan merasakan lingkungan yang terkait dengan topik yang dipelajari, pengunjung dapat memahami relevansi dan aplikasi praktis dari informasi yang diberikan.

5. Fleksibilitas

Wisata edukasi seringkali dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat pengunjung. Program dan kegiatan dapat disesuaikan dengan usia, tingkat pengetahuan, dan minat kelompok pengunjung. Ini membantu memastikan bahwa pengalaman pendidikan lebih relevan dan menarik bagi setiap individu atau kelompok.

6. Hiburan

Meskipun fokus utama wisata edukasi adalah pendidikan, aspek hiburan juga penting. Pengunjung harus merasa terhibur dan menikmati

pengalaman wisata, sehingga motivasi untuk belajar menjadi lebih tinggi. Penggunaan pendekatan yang kreatif, penggunaan teknologi, atraksi visual, atau kegiatan yang menarik dapat membantu menciptakan pengalaman yang menyenangkan.

7. Kolaborasi

Wisata edukasi sering melibatkan kerjasama antara institusi pendidikan, institusi wisata, dan masyarakat setempat. Kerjasama ini dapat mencakup pihak seperti sekolah, universitas, museum, taman nasional, pemerintah daerah, atau komunitas lokal. Dengan bekerja sama, mereka dapat menghasilkan program yang beragam, relevan, dan bermanfaat bagi pengunjung.

1.6.4 Strategi Pengelolaan

Strategi adalah suatu rencana tindakan yang direncanakan secara hati-hati dan terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks bisnis, manajemen, militer, atau berbagai aspek kehidupan, strategi merujuk pada pendekatan sistematis yang dirancang untuk mengarahkan sumber daya dan usaha menuju hasil yang diinginkan. Menurut (Porter, 2008) mengemukakan bahwa Strategi adalah tentang menciptakan keunggulan kompetitif dengan memahami dan memanfaatkan posisi unik perusahaan di pasar. Porter mengemukakan bahwa strategi harus membantu perusahaan mencapai diferensiasi produk atau biaya yang lebih rendah dibandingkan dengan pesaingnya

1.6.5 Konsep Strategi Pengelolaan

Strategi adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dengan menggunakan potensi-potensi yang ada. Strategi yang tepat dapat berpeluang memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi. Untuk dapat membuat strategi yang tepat perlu adanya telaah tentang berbagai potensi yang digunakan untuk mendukung strategi tersebut.

Masing-masing organisasi atau lembaga memiliki tipe- tipe yang berbeda dalam menggunakan strategi. Tipe-tipe strategi menurut Rijipkema adalah sebagai berikut :

a. Corporate strategy (strategi organisasi)

Strategi ini berisi tentang landasan yang harus dilakukan dan untuk siapa strategi itu digunakan

b. Program Strategy (Strategi Program)

Strategi ini menjelaskan tentang dampak strategi terhadap satu program yang dijalankan.

c. Resource Support Strategy (Strategi Pendukung Sumber Daya)

Strategi ini memanfaatkan sumber daya yang ada di dalam organisasi seperti tenaga kerja, teknologi dan lain sebagainya.

d. Institusional Strategy (Strategi Kelembagaan)

Strategi ini berfokus pada ide pengembangan suatu organisasi

Pada hakekatnya manajemen strategi menghadapi berbagai tantangan baik dari internal maupun dari eksternal. Pada tahap awal berhadapan dengan tantangan dari internal perusahaan, antara lain resistensi: kemudian berhadapan dengan tantangan eksternal perusahaan antara lain ancaman atau kontra strategi dari pihak pesaing dan peluang pasar. Masing-masing tantangan memiliki karakteristik yang berbeda dan sulit dihindarkan oleh pembuat keputusan. Khususnya tantangan eksternal, berupa ancaman dan peluang pasar adalah unsur penting, karena berdampak pada pencapaian tujuan organisasi.⁴

Ada beberapa jenis strategi pengelolaan yang digunakan oleh sebuah perusahaan atau badan usaha yaitu sebagai berikut:

1. Strategi Pertumbuhan (*Grwoth strategy*)

Growth strategy adalah konstan memperkenalkan fitur baru dari produk yang sudah ada. Seringkali perusahaan dituntut untuk memodifikasi atau menjadi lebih inovatif agar dapat terus kompetitif di bidang usahanya. Jika hal tersebut tidak dilakukan maka pelanggan akan lari ke produk kompetitor yang menawarkan teknologi yang lebih canggih. Strategi ini tidak hanya digunakan oleh perusahaan besar namun juga diadopsi oleh para pelaku UMKM. Terkadang, sebuah Perusahaan dapat menemukan market baru untuk produk mereka secara tidak langsung. Dengan seperti itu, perusahaan tidak perlu

berfokus pada menjual produk mereka pada ritel besar, tetapi bisa fokus menjual pada ritel kecil di sekitar kawasan industri.

2. Strategi Diferensi Produk

Strategi ini adalah salah satu strategi bisnis yang paling efektif digunakan oleh para pelaku UMKM. Melalui strategi ini, perusahaan mampu menganalisis secara strategis faktor-faktor pembeda produk dan jasa dari kompetitor. Nilai pembeda dalam strategi ini tidak harus selalu menjadikan perusahaan mengeluarkan biaya lebih untuk mengkapitalisasikannya. Diferensiasi produk dapat lahir dari bagaimana melakukan bisnis model, bagaimana membuat produk atau menerapkan pendekatan pada layanan. Dan semua itu tidak harus mengeluarkan biaya tambahan jika riset mendalam dilakukan secara cermat dan lebih strategis.

3. Strategi Harga

Strategi ini menawarkan harga produk yang lebih rendah dibanding kompetitor, terutama ketika berada di fase awal pengenalan produk. Para pelaku UMKM dapat menggunakan strategi ini dan menjadikannya motor akselerasi pembalik modal produksi dan iklan yang mungkin telag dilakukan jika sukses diimplementasikan. Namun, para pelaku juga memastikan bahwa suatu usaha memiliki sesuatu yang spesial pada produk atau layanan usaha ketika menggunakan strategi ini. Jika suatu usaha berada di lingkungan pasar

yang tidak banyak pemainnya maka strategi ini bisa menjadi strategi yang efektif.

4. Strategi Akuisisi

Seorang pelaku bisnis yang menggunakan strategi ini adalah para pelaku usaha yang memiliki modal yang cukup besar karena strategi ini memiliki arti yaitu membeli salah satu perusahaan atau lini produksi tambahan dari produk yang sudah ada. Keuntungan strategi ini adalah dengan modal yang besar, maka sebuah perusahaan dapat leluasa dalam menilai potensi bisnis perusahaan yang akan diakuisisi yang sesuai dengan visi perusahaan pemilik modal.

5. Strategi Konten

Di era digital seperti ini, semua semakin canggih. Strategi konten adalah strategi bisnis yang efektif yang wajib dikembangkan secara matang dan diimplementasikan secara matang dan benar. Suatu bisnis menggunakan strategi bisnis yang jelas melalui konten, maka konten tersebut akan bekerja dengan efisien. Hal tersebut terjadi karena konten yang dikembangkan akan menjadi lebih spesifik. Strategi konten ini setidaknya akan melibatkan pengembangan konten blog, email marketing dan aktivasi media sosial yang relevan bagi suatu bisnis. Salah satu aspek yang terpenting dari strategi ini adalah jangan hanya memproduksi dan mendistribusikan konten, namun juga harus responsif terhadap setiap yang terjadi dari setiap konten tersebut.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi dan rancangan penelitian *Literature Review*, Hal ini didasarkan pada tujuan penulisan dari penulis yang ingin menganalisis strategi apa saja yang cocok untuk pengelolaan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di Kota Ambon. (Snyder 2019 : 335) mengatakan bahwa *literature review* adalah bagian penting dalam penelitian ilmiah yang mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyajikan literature yang sedang di investigasi

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1 Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan adalah proses penyelidikan dan analisis yang mendalam terhadap sumber-sumber literature dan penelitian yang relevan dengan topic tertentu dalam penelitian atau kajian akademik.

Menurut Sugiyono, Studi Kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literature-literatur ilmiah (Muhadjir, 2019)

2 Akses Internet

Akses Internet dalam penelitian adalah kemampuan untuk menggunakan internet untuk mengumpulkan, mengolah, mengakses informasi yang relevan dengan topic penelitian.

3 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku, peristiwa, atau fenomena yang diamati di lingkungan dunia nyata. Dalam observasi, peneliti secara sistematis mengamati dan mencatat informasi tentang apa yang terjadi, bagaimana terjadinya, dan konteks terjadinya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik observasi sistematis. Dalam penelitian ini Observasi dilakukan dengan mengamati langsung interaksi pengunjung Museum Siwalima dengan pengelola, mengamati juga fasilitas apa saja yang terdapat di Museum Siwalima yang dapat dijadikan sumber belajar sehingga penulis dapat merancang strategi yang tepat untuk pengelolaan Museum Siwalima sebagai Wisata edukasi di Kota ambon. Untuk itu penjelasan yang dibutuhkan harus mendapatkan penjelasan yang faktual, akurat dan benar adanya. Teknik observasi ini membutuhkan sikap dan tata krama yang baik selama pengumpulan data berlangsung.

4. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi langsung antara dua pihak, yaitu pewawancara dan responden, dengan tujuan untuk memperoleh informasi, memperoleh pemahaman yang lebih dalam atau menegaskan suatu topik atau pertanyaan tertentu. Wawancara sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk jurnalisme, penelitian, pekerjaan, penelitian, dan interogasi. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini merupakan

menanyakan pertanyaan secara mendalam dan terstruktur kepada subjek penelitian dengan pedoman yang telah di buat. Teknik ini menggunakan pedoman wawancara yang disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan data serta memperoleh informasi secara langsung dari informan yakni Pengelola Museum Siwalima terkait Manajemen Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di Kota Ambon

1.8 Metode Analisis Data

Menurut (Patton, 2018) Analisis data adalah “Proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar”. pentingnya analisis data dalam kaitannya dengan tujuan penelitian. Prinsip utama penelitian kualitatif adalah menemukan teori dalam data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan langkah-langkah yaitu:

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data adalah pengumpulan informasi atau fakta yang relevan untuk tujuan tertentu. Dalam konteks yang lebih luas, pengumpulan data merupakan langkah awal dalam proses pengolahan data, pengumpulan informasi dari berbagai sumber untuk dianalisis, diinterpretasikan, atau diambil keputusan berdasarkan data yang terkumpul.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses pengurangan jumlah atau kompleksitas data yang ada. Tujuannya adalah untuk membuat kumpulan data yang lebih padat sambil mempertahankan informasi penting dan relevan. Tujuan utama reduksi data adalah menghilangkan redundansi, menghilangkan outlier atau noise, dan mempercepat proses analisis data.

3. Display Data

Display data merujuk pada penggunaan grafik, tabel, atau visualisasi lainnya untuk mempresentasikan hasil penelitian secara visual. Tujuan dari display data dalam metode penelitian adalah untuk mengkomunikasikan temuan penelitian dengan jelas, memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami tentang pola, hubungan, atau tren yang terkandung dalam data penelitian.

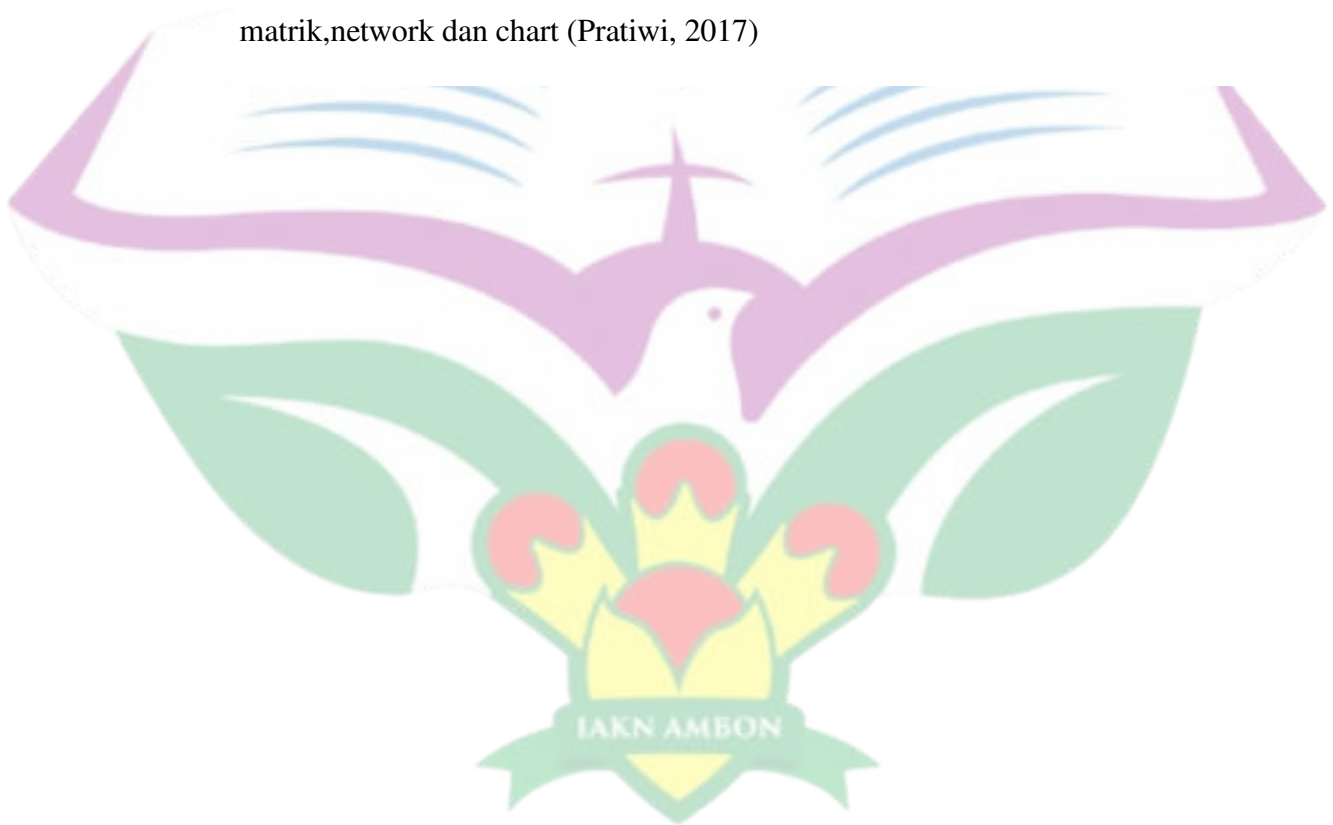
4. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan (*Conclusion Drawing and Verification*)

Verifikasi atau penegasan kesimpulan adalah suatu proses yang dilakukan untuk memastikan kebenaran atau kebenaran suatu kesimpulan atau pernyataan. Tujuan verifikasi adalah untuk mengevaluasi informasi yang tersedia dan memeriksa apakah kesimpulan yang dibuat berdasarkan informasi tersebut dapat diandalkan. .

1.8.1 Metode Penyajian Data

Dalam penelitian ini peneliti menyaji data dalam bentuk teks yang bersifat naratif. menurut (Miles dan Hoberman, 2014) yang paling sering digunakan dalam

untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif atau penelitian lietaratur adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan adanya penyajian data,maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, dan apa yang telah dipahami tersebut. Selanjutnya menurutb Mils dan Hoberman disarankan agar dalam melakukan display data, selain denganteks yang naratif , juga dapat berupa grafik, matrik,network dan chart (Pratiwi, 2017)



BAB II

PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA

2.1 Gambaran Umum Museum Siwalima

2.1.1 Visi dan Misi Museum Siwalima:

- **Visi:** “Terwujudnya Musem Siwalima sebagai pusat informasi budaya dan pariwisata yang mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkat peradaban dan kebanggaan terhadap kebudayaan nasional serta memperkuat persatuan dan persahabatan antar bangsa”
- **Misi:**
 1. Mengembangkan dan meningkatkan kualitas SDM menuju arah professional
 2. Meningkatkan mutu penyajian untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta menumbuhkan daya apresiatif, inovatif, dan imajinatif dengan peningkatan apresiasi pengunjung museum
 3. Meningkatkan kualitas pemeliharaan dan penyajian koleksi, agar pelestarian budaya Maluku dapat terlaksana dengan baik
 4. Meningkatkan kualitas pengelolaan dan pelayanan registrasi dan dokumentasi



Gambar 2.1 dan 2.2. Objek wisata Museum Siwalima
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 2.3. Lokasi Kawasan Museum Siwalima
Sumber: Google Earth

Museum Siwalima adalah museum yang terletak di Ambon, Maluku, Indonesia. "Siwalima" sendiri berasal dari bahasa Ambon yang merupakan gabungan dari kata "sasi" yang berarti "rumah" dan "lima" yang berarti "lima". Nama ini mengacu pada lima suku besar yang mendiami pulau Ambon. Museum Siwalima didirikan pada

tanggal 8 November 1973, namun museum baru diresmikan pada tanggal 26 maret 1977 dan Dalam perpindahannya, museum Siwalima mengalami peningkatan fasilitas dan tata letak yang lebih baik untuk memamerkan koleksi secara lebih baik kepada pengunjung. Awalnya Museum Siwalima hanya berperan sebagai Lembaga Antropologi: Pada awal pendiriannya, Museum Siwalima berfungsi sebagai lembaga antropologi yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengkaji, dan melestarikan warisan budaya dan sejarah masyarakat Maluku. Museum ini memiliki koleksi etnografi, arkeologi, sejarah, seni, dan warisan budaya dari Maluku. Seiring berjalannya waktu, Museum Siwalima terus mengembangkan koleksinya dengan melakukan penelitian, penggalian arkeologi, dan pengumpulan artefak dari berbagai daerah di Maluku. Koleksi museum meliputi benda-benda seperti senjata tradisional, tekstil, peralatan rumah tangga, patung, lukisan, foto-foto historis, dan banyak lagi.



Gambar 2.4 dan 2.5. Contoh Koleksi Museum Siwalima
Sumber: Dokumentasi pribadi

Museum Siwalima juga berperan dalam mendukung pendidikan dan pariwisata di daerah Maluku. Museum ini sering menjadi tujuan kunjungan sekolah dan juga menawarkan pameran sementara, lokakarya, dan kegiatan budaya untuk memperkenalkan kekayaan budaya dan sejarah Maluku kepada masyarakat. Museum Siwalima Ambon telah menjadi tempat penting untuk menjaga dan memamerkan warisan budaya dan sejarah Maluku. Dengan koleksi yang beragam dan perannya dalam pendidikan dan pariwisata, museum ini terus berkontribusi dalam memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya dan sejarah Maluku kepada masyarakat lokal dan pengunjung dari berbagai daerah.

Bagi pengunjung yang ingin melihat koleksi museum di kenakan biaya masuk sebesar Rp.5.000 (dewasa) dan Rp.2.000 (anak-anak). Jam buka Museum Siwalima dimulai pada pukul 09.00 hingga 16.00 WIT. Untuk rute Museum Siwalima hanya berjarak sekitar lima kilometer dari pusat kota Ambon. Pengunjung dapat mengakses Museum Siwalima dengan kendaraan pribadi atau kendaraan umum menuju ke kawasan Taman Makmur.

Didalam penelitian ini, yang dimaksud dengan pengelolaan Museum Siwalima sebagai daya tarik wisata edukasi di Kota Ambon adalah terdapat pada langkah-langkah atau program yang dilakukan oleh pengelola Museum Siwalima dalam operasionalnya selama ini untuk memenuhi salah satu misi museum, yaitu sebagai destinasi wisata edukasi.

Berdasarkan observasi, Museum Siwalima memiliki potensi sebagai daya tarik wisata edukasi karena wisatawan dapat melihat berbagai macam sejarah dan budaya melalui koleksi yang terdapat di museum ini. Contoh sederhana yang dapat kita ketahui bahwa, terdapat peninggalan barang bersejarah milik bangsa Portugis ketika menjajah di Maluku bukti nyatanya masih tersimpan rapi sebagai koleksi di dalam Museum Siwalima seperti Meriam dan senjata yang dulunya ditemukan di Batu Lubang, yakni merupakan salah satu pantai di negeri Amahusu yang kemudian seluruh peninggalan tersebut dimutasikan ke Museum siwalima. Hal ini yang dapat menjadi contoh konkrit bahwa Museum Siwalima dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan.

2.2 Manajemen Museum Siwalima

2.2.1 Perencanaan (*Planning*)

Langkah pertama dalam proses pengelolaan destinasi wisata adalah menentukan rencana tindakan yang akan diterapkan. Perencanaan (*Planning*) berarti perhitungan dan menentukan apa yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, dimana menyangkut tempat, siapa pelaku atau yang menyelenggarakan dan bagaimana proses yang dilakukan untuk mencapai hal tersebut (Sutarno 2004). Dalam konteks museum, ini melibatkan pengembangan rencana strategis dan taktis yang mencakup tujuan jangka panjang dan jangka pendek museum, serta strategi untuk mencapai tujuan tersebut. Perencanaan juga melibatkan penentuan sumber daya yang diperlukan, alokasi anggaran, dan penentuan prioritas.

Adapun perencanaan yang dilakukan oleh Museum Siwalima dalam hal ini berupa program-program yang dijalankan. Berdasarkan wawancara dengan Informan J.L, yang merupakan Pengelola dari Museum Siwalima beliau menyatakan bahwa

“Museum Siwalima mempunyai program jangka panjang dan juga program jangka pendek. Untuk program jangka pendek: Museum siwalima telah membuat beberapa macam lomba-lomba untuk menjaring masyarakat terkhususnya pada sekolah-sekolah, mulai dari sd,smp,sma dan umum. Lomba terakhir yang baru dijalankan oleh Museum Siwalima adalah lomba vlog dokumenter untuk untuk usia 25 tahun keatas dan mencakup semua kalangan.sedangkan untuk program jangka panjang kami berencana untuk melakukan sebuah tempat santai (tapalang) untuk anak-anak duduk sambil makan serta merenovasi gedung RPT 1 dan juga ruang pameran kelautan yang sudah jebol”¹

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Museum Siwalima telah melakukan fungsi dari Manajemen daya tarik wisata yaitu perencanaan atau *Planning* melalui lomba-lomba yang dijalankan oleh pengelola Museum Siwalima dan hal ini juga dapat menjadi salah satu ajang promosi untuk menaikkan minat kunjungan dari Museum Siwalima.

Hanya saja dalam pemenuhan program tentunya terdapat beberapa Kendala yang dialami oleh Pengelola Museum Siwalima yaitu sumber dana yang terbatas dan minimnya pegawai yang terdapat di Museum Siwalima. Museum Siwalima

¹ Wawancara dengan ibu June Leiwankiky dalam kapasitas sebagai Kasubag Tata Usaha (Pengelola) Museum Siwalima, pada tanggal 26 Mei 2023 , jam 11.15 – 12. 04 WIT

membutuhkan tenaga PNS karena Museum Siwalima dibawah naungan dari pemerintah provinsi maka dibutuhkan pegawai yang PNS atau PKKK, hanya saja berdasarkan peraturan presiden ternyata tidak terdapat PKKK untuk pekerjaan di Museum sehingga harus melakukan beberapa tes bukan hanya di pemerintah daerah tetapi juga harus melakukan tes di pemerintah pusat. Karena seseorang yang ingin bekerja di bidang permusiuman harus membutuhkan sebuah *Skill* dan keahlian.

Program rutin lain yang juga biasanya dilakukan oleh Museum Siwalima sebagai daya tarik wisata edukasi yaitu bekerjasama dengan sekolah-sekolah dari SD hingga SMA. Contoh program nya seperti : *tour* keliling area Museum Siwalima, memberikan informasi tentang sejarah museum dan koleksi museum, mengadakan *workshop* dan menayangkan video animasi Museum Siwalima

2.2.2 Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian (*Organizing*) adalah tindakan penentuan atau mengelompokkan dan menspesifikasikan kegiatan-kegiatan yang diperlukan untuk mencapai berbagai tujuan. Pengorganisasian adalah kegiatan menemukan hubungan perilaku yang efektif antara orang-orang sehingga mereka dapat bekerja sama secara efektif dan memperoleh kepuasan pribadi dari melakukan tugas-tugas tertentu dalam kondisi lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Pengorganisasian pada hakekatnya adalah upaya melengkapi rencana yang dibuat dengan struktur organisasi pelaksanaan.

hal penting yang tak lupa untuk diperhatikan pada saat penggorgansasian adalah bahwa untuk setiap kegiatan harus jelas siapa yang melakukannya, kapan akan dilakukan dan apa tujuannya. menurut (Byars dan Rue 2006 :6) “Penggorganisasian adalah mengelompokkan kegiatan, memberikan kebutuhan dan izin untuk melakukan kegiatan seseorang.”

Pengelolaan daya tarik wisata di Museum Siwalima Siwalima sudah memiliki penggorganisasian yang membagi tugas sesuai dengan fungsi-fungsi dari masing-masing pegawai . Hal tersebut dibuat agar semua proses pengelolaan di Museum Siwalima dapat berjalan secara optimal. sesuai dengan apa yang telah direncanakan. berikut daftar penggorganisasian Museum Siwalima :

2. Tata usaha

- Menyusun konsep rencana dan program kerja Museum siwalima sebagai bahan masukan untuk pemimpin.
- Merekomendasi, memaraf dan menandatangani surat dan dokumen lainnya sesuai dengan wewenang dan ketentuan yang berlaku
- Mengkoordinir pelaksanaan persuratan kepegawaian, keuangan, rumah tangga dan perlengkapan untuk ketepatan pelaksanaan tugas.
- Membuat usulan tentang mutasi kepegawaian, pengembang pegawai dan kesejahteraan pegawai berdasarkan ketentuan yang berlaku, untuk mendapat persetujuan pemimpin.
- Mengajukan usul tentang calon yang akan ikut sertakan dalam peningkatan jumlah ketrampilan dan ilmu pengetahuan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, untuk dapat persetujuan pemimpin.
- Mempelajari peraturan perundang-undangan di bidang ketatausahaan untuk kelancaran pelaksanaan tugas.
- Membagi tugas kepada bawahan sesuai dengan bidangnya
- Menilai hasil kerja bawahan untuk mengetahui kesesuaian dan kebenarannya
- Memberikan layanan konsultasi dan informasi di bidang ketatausahaan untuk kelancaran pelaksanaan
- Menyusun laporan sub bagian sesuai dengan hasil yang telah dicapai sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan tugas.

3. Analisa tata usaha

Meliputi di antaranya untuk mengumpulkan data-data tata usaha, data-data kepegawaian, data-data keuangan maupun data-data sumber perencanaan. Data-data itu di kumpulkan terus semuanya di analisa, setelah di analisa kemudian di laporkan kepada pemimpin.

Fungsinya; mengumpulkan data, terus menganalisa data, menyampaikan data, pelaporan data dan juga evaluasi.

4. Pertamanan

Membantu dan melaksanakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan teknis, pembersihan museum yang ada di ruang pameran atau d luar pameran.

5. Bendahara pengeluaran.

Pnspm akutansi baik barang dan jasa menyiapkan gaji, baik gaji pegawai maupun honor terus menata usahakan dan membekukan penggunaan anggaran, mengelola rekening tempat penyimpanan uang persediaan melakukan verifikasi dan pengujian dokumen. Pengeluaran keuangan yang di ajukan oleh ppk melakukan pembayaran.

6. Pengelolaan keuangan

- Menghimpun berkas di bidang keuangan
- Membuat konsep laporan hasil pelaksanaan tugas
- Menyusun laporan berdasarkan prosedur yang berlaku

7. Satuan pengamanan

Menjaga semua aset-aset yang ada di museum dan juga menjaga kenyamanan yang ada di lingkungan sekitar museum. Serta mengamankan suatu aset, intansi, proyek,

bangunan praperti atau tempat dan melakukan pemantauan peralatan pengawasan dan pemeriksaan jalur akses.

-fungsinya; agar melindungi dan menjaga lingkungan atau tempat kerjanya dari setiap gangguan keamanan serta menegakkan peraturan.

8. Administrasi umum

Menerima surat masuk kemudian mendesfosisikan surat masuk itu kepada pimpinan, menerkam absen dari pegawai kontrak perbulan terus mencatat surat masuk, surat keluar di dalam dokumen.

-fungsi administrasi umum. Sebagai perencanaan penyusunan, koordinasi, laporan, penyusunan anggaran penempatan atau pengarahan atau bimbingan.

9. Pengelola perpustakaan

Melaksanakan tugas menyusun dan melaksanakan rencana pengembangan pengelolaan serta evaluasi dan pemantauan dan bahan perpustakaan yang ada di museum serta informasi.

-fungsi pengelolaan perpustakaan. Sebagai tempat dan sarana yang dapat di memberikan hiburan pada penggunaan, hal itu di lakukan dengan mendekorasi ruangan sebaik mungkin agar pengguna nyaman dalam memanfaatkan perpustakaan.

10. Kasie Layanan permuseuman.

-melayani secara umum

-melayani tamu penting atau teknis peralatan yang rusak di perbaiki

11. Konservasi

Kegiatan pemeliharaan dan perlindungan koleksi di museum secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan melakukan kegiatan yang bertujuan untuk pelestarian konservasi.

-Fungsi konservasi ; melakukan kegiatan untuk melestarikan keberadaan dan nilai-nilai yang terdapat pada koleksi museum.

12. Preparasi

Luar pengukur suhu, apakah suhu itu bertambah tinggi atau turun sehingga tidak perlu menggunakan tenaga dari luar atau pihak ketiga untuk berbagai pembuatan perangkat pameran, cukup memperdayakan sumber daya yang terdapat dalam devisi preparasi.

-fungsi preparasi : ruang berguna untuk pembuatan berbagai perangkat pameran dan perbaikan berbagai peralatan pendukung pameran.

13. Koleksi

- Menjaga, merawat, menyiapkan data koleksi dalam melakukan survei. Survei ada dua yaitu; survei pengadaan koleksi dan survei data koleksi.
- Ruang pameran, baik itu ruang pameran tetap yang dibuka setiap hari maupun ruang pameran temporer. Temporer itu pameran yang di laksanakan dalam kurung waktu yang terbatas, misalnya selama tiga hari, satu minggu itu bisa terjadi di pameran keliling. Pameran keliling itu di lakukan oleh Museum itu dari Kabupaten-kabupaten dan kota yang ada d maluku maupun secara nasional.
- Fungsi pegawai koleksi yakni menyiapkan data koleksi yang akan di pameran sesuai dengan tema dan sistem kegiatan pameran. Kemudian menyiapkan koleksi-

koleksi yang akan di pameran bekerja sama dengan konservasi atau preparasi melakukan pembersihan koleksi.

14. Bimbingan edukatif

Pemandu di ruang pameran dan di luar pameran dan memberikan informasi tentang koleksi serta melayani tamu.

2.2.3 Penggerakan (*Actuating*)

Tahap penggerakan atau "*act*" melibatkan implementasi rencana yang telah ditetapkan. Dalam konteks museum, ini berarti melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan dan menjalankan operasi museum. Tindakan ini dapat meliputi kegiatan pemasaran, pengelolaan koleksi, pengaturan pameran, pengembangan program pendidikan, dan upaya lain yang terkait dengan fungsi dan misi museum.

Penggerakan atau "*actuating*" adalah salah satu fungsi manajemen yang melibatkan tindakan untuk mengimplementasikan rencana, strategi, dan keputusan yang telah diambil. Fungsi ini terkait dengan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan organisasi dan memastikan bahwa pekerjaan dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Hal tersebut dilakukan dengan saling mengingatkan antar pengelola dengan para pekerja melalui dinas-dinas terkait untuk mendukung program-program yang dijalankan oleh Museum Siwalima, dan juga ikut berpartisipasi dalam menjaga dan merawat koleksi-koleksi yang terdapat di Museum Siwalima,

oleh sebab itu penggerakan yang dilakukan oleh pengelola Museum Siwalima cukup baik dengan adanya partisipasi dari berbagai kalangan. Penggerakan promosi melalui media sosial yang dilakukan oleh Museum Siwalima pun berjalan dengan sangat baik seperti melakukan promosi Museum di *Instagram*, *Facebook* dan *Youtube* sehingga dapat menarik masyarakat luas untuk berkunjung ke Museum Siwalima. Untuk itulah dibutuhkan para pegawai yang tetap solid dan dapat bekerja dengan baik Dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pegawai Museum. Hal ini diungkapkan oleh J L selaku Pengelola Museum Siwalima

“sebelum bekerja para pegawai Museum Siwalima biasanya melakukan rapat antar pegawai dimulai dari para kepala bagian meneruskan informasi kerjaan kepada kedua kepala bidang dalam hal ini Kasie layanan permuseuman dan Kasubag tata usaha, meneruskan informasinya kembali kepada staf-staf mereka dan Museum Siwalima mempunyai Media sosial yang berfungsi untuk media promosi seperti Instagram, facebook dan youtube dan sementara dalam proses untuk melakukan Website milik Museum Sendiri. Juga Museum Siwalima mempunyai jaring dengan Dosen-dosen jadi disaat diadakan lomba-lomba diadakan selain melakukan promosi melalui media sosial tetapi dapat juga menghubungi dengan cara membuat pendekatan dengan dosen-dosen atau guru. Kalau untuk diluar Maluku biasanya pihak pengelola Museum Siwalima Membuat Grup Museum agar dapat menginformasikan masyarakat yang memiliki lokasi jauh dari Museum Siwalima

Merujuk dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Museum Siwalima telah melaksanakan fungsi dari Manajemen daya tarik wisata yaitu pergerakan atau *Actuiring* yang mana Museum Siwalima dapat menggerakkan semua pekerja-pekerja nya untuk bekerja dengan baik untuk mencapai tujuan yang dikehendaki bersama sserta Museum Siwalima melakukan kegiatan promosi untuk menjangkau pengunjung yang lebih luas.

2.2.4 Pengawasan (*Controlling*)

Menurut (Sutarno 2004:128) Tahap terakhir dalam POAC adalah pengendalian. Ini melibatkan pemantauan dan evaluasi terhadap pelaksanaan rencana, penilaian kinerja, dan pengendalian proses untuk memastikan bahwa tujuan tercapai dan operasi berjalan dengan efisien. Dalam konteks museum, pengendalian mencakup pengawasan terhadap anggaran, pengelolaan risiko, evaluasi kualitas program dan layanan, serta penyesuaian strategi jika diperlukan.

Dengan demikian pengawasan yang baik maka kecendrungan akan timbulnya kesalahan yang kurang mendukung keberhasilan dalam pengelolaan Museum Siwalima dapat ditekan seminimal mungkin. Menurut Informan J L yang merupakan pengelola dari Museum Siwalima, beliau menyatakan bahwa :

² Wawancara dengan ibu June Leiwankiky dalam kapasitas sebagai Kasubag Tata Usaha (Pengelola) Museum Siwalima, pada tanggal 26 Mei 2023 , jam 11.15 – 12. 04 WIT

“Dalam pengawasan yang dilakukan oleh Museum Siwalima dilakukan dengan dua bentuk pengawasan yaitu pengawasan langsung dan pengawasan tidak langsung. Pengawasan langsung dilakukan oleh kepala Museum yang mengawasi kedua bawahannya yaitu kasubag Tata Usaha dan kepala seksi pelayanan permuseuman beserta staf-staf yang lain,. Sedangkan untuk pengawasan tidak langsung dilakukan oleh Dispemda atau dinas pemerintah daerah.”³

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Museum Siwalima juga telah melakukan fungsi dari Manajemen daya tarik wisata yaitu *controlling* yang mana Museum Siwalima melalui atasan dapat mengontrol pekerjaan yang dilakukan oleh bawahannya dan dari situlah dapat dilihat kinerja dari masing-masing pegawai yang bekerja, apakah sudah bekerja sesuai dengan SOP yang diinginkan Museum atau belum.

Kegiatan dan kinerja Museum Siwalima pun juga turut berhubungan dengan upaya berwisata sambil mendapatkan pengetahuan. Maka pengelolaan pun dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak seperti masyarakat, instansi, komunitas serta lembaga pendidikan seperti sekolah atau universitas. Berbagai pihak tersebut berkontribusi pada penerapan pengelolaan wisata edukasi di Museum Siwalima yang diharapkan agar kedepannya dapat lebih baik.

³ Wawancara dengan ibu June Leiwankiky dalam kapasitas sebagai Kasubag Tata Usaha (Pengelola) Museum Siwalima, pada tanggal 26 Mei 2023 , jam 11.15 – 12. 04 WIT

BAB III

STRATEGI PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KOTA AMBON

Dalam Wisata Edukasi strategi berfokus pada bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang bermanfaat dan menarik bagi pengunjung. Berdasarkan Observasi dan hasil wawancara dengan responden dalam hal ini pengunjung dan pengelola maka penulis dapat membuat beberapa strategi kepada Museum Siwalima sebagai objek wisata edukasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua contoh Strategi sesuai dengan teori pengelolaan yaitu Strategi Pertumbuhan dan Strategi Konten.

3.1 Strategi Pertumbuhan (*Growth Strategy*)

Strategi pertumbuhan museum adalah serangkaian langkah dan tindakan yang dirancang untuk meningkatkan kunjungan, pengaruh, dan keberlanjutan museum sebagai lembaga budaya dan pendidikan. Berikut penjelasan tentang beberapa strategi pertumbuhan museum:

Strategi pertumbuhan museum dapat bervariasi tergantung pada ukuran museum, anggaran, dan tujuan yang ingin dicapai. Dengan menerapkan strategi ini, museum dapat meningkatkan kunjungan, meningkatkan dampak pendidikan, dan memperkuat peran mereka sebagai aset budaya dan edukasi dalam

masyarakat. Contoh Strategi Pertumbuhan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi antara lain:

3.1.1 Diversifikasi Koleksi

Diversifikasi koleksi museum adalah proses memperluas dan memperkaya koleksi benda-benda atau artefak yang dimiliki oleh museum sehingga mencakup beragam jenis, topik, periode sejarah, dan budaya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan daya tarik museum, memberikan pengalaman pendidikan yang lebih beragam kepada pengunjung, serta mencerminkan keragaman warisan budaya dan sejarah manusia.

Misalnya, museum Siwalima dapat melakukan diversifikasi koleksi dengan menambahkan koleksi bersejarah dari berbagai daerah yang berasal dari berbagai budaya dan periode waktu. Begitu pula dapat memperluas koleksi dengan menambahkan artefak dari periode sejarah yang berbeda atau kultur yang beragam. Diversifikasi koleksi juga bisa mencakup pembentukan koleksi sementara untuk pameran khusus atau mengintegrasikan seni kontemporer atau elemen teknologi ke dalam koleksi yang lebih tradisional.

Museum Siwalima juga dapat memperkaya dan diversifikasi koleksi mereka untuk menarik lebih banyak pengunjung. Ini termasuk akuisisi benda-baru yang menarik dan relevan untuk audiens target.

Dengan cara ini, museum Siwalima dapat menjadi lebih relevan, menarik pengunjung yang beragam, dan menjalankan peran mereka sebagai lembaga pendidikan yang mencerminkan keanekaragaman sejarah dan budaya manusia.

3.1.2 Pameran Yang Menarik:

Museum Siwalima dapat Menciptakan pameran-pameran yang menarik, inovatif, dan interaktif. Pameran tersebut harus dirancang untuk mendidik, menghibur, dan melibatkan pengunjung. Museum sebagai wisata edukasi bertujuan untuk membuat pengunjung merasa terhibur sambil tetap mendapatkan pemahaman yang bermanfaat, ini membantu menjaga minat pengunjung dan membuat pengalaman lebih menarik. Contoh Pameran yang menarik seperti: menyelenggarakan pertunjukan teather, film pendek atau pertunjukan seni yang menghibur dan menggambarkan cerita atau konten yang relevan dengan koleksi yang ada di Museum Siwalima, serta membuat permainan atau kuis edukatif yang menguji pengetahuan pengunjung dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif

3.1.3 Pendidikan Dan Program Publik:

Museum Siwalima dapat Menawarkan beragam program pendidikan, seperti tur, lokakarya, kuliah, dan kegiatan lainnya yang memungkinkan pengunjung untuk belajar dan berpartisipasi aktif. Museum Siwalima juga dapat Mendorong interaksi aktif pengunjung dengan pameran melalui

stasiun interaktif, permainan, dan aktivitas praktis. Hal ini membantu pengunjung belajar dengan cara yang lebih menarik.

3.1.4 Kolaborasi

Museum Siwalima dapat Mengembangkan kemitraan dengan sekolah, universitas, organisasi budaya, dan bisnis lokal untuk menciptakan program bersama, pertunjukan, atau acara yang dapat menarik audiens yang lebih besar. , contoh strategi kolaborasi Museum Siwalima sebagai wisata edukasi seperti: bekerja sama dengan sekolah-sekolah setempat untuk mengintegrasikan kunjungan museum ke dalam kurikulum pendidikan mereka.dan juga dapat bekerja sama dengan perguruan tinggi dan universitas untuk mengembangkan program pendidikan yang lebih matang seperti kuliah tamu, penelitian bersama atau program magang ke Museum Siwalima.

3.1.5 Teknologi

Museum Siwalima dapat memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi pemandu berbasis smartphone Aplikasi pemandu yang dapat diunduh oleh pengunjung ke smartphone mereka. Aplikasi ini menyediakan informasi tambahan, panduan audio, peta interaktif, dan fitur-fitur lain untuk membantu pengunjung menjelajahi pameran dan koleksi. Museum Siwalima juga dapat menggunakan Teknologi AR pemakaian hal ini dapat memungkinkan museum untuk menambahkan elemen digital ke dunia fisik.

Misalnya, pengunjung dapat menggunakan perangkat AR untuk melihat rekonstruksi 3D bangunan bersejarah yang dulunya berdiri di tempat yang sekarang kosong

3.1.6 Keberlanjutan

Museum Siwalima dapat memperhatikan praktik keberlanjutan dalam operasi system museum, seperti pengelolaan energi, limbah, dan pendidikan lingkungan. Untuk itu Museum Siwalima harus berusaha untuk mengurangi dampak lingkungan mereka, misalnya dengan mengadopsi praktik ramah lingkungan seperti penghematan energi dan pengurangan limbah.

3.1.7 Pengalaman Pengunjung

Museum Siwalima dapat memastikan pengalaman pengunjung yang ramah, dengan staf yang informatif dan fasilitas yang nyaman. Contohnya Museum Siwalima dapat mempersiapkan pemandu yang berpengetahuan tinggi tentang semua koleksi yang ada serta pemandu dapat berkomunikasi yang baik dapat meningkatkan pemahaman pengunjung tentang artefak dan sejarah yang ada di Museum Siwalima.

3.1.8 Aksesibilitas

Memastikan bahwa museum dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus. Museum Siwalima dapat menyediakan ruang khusus yang mudah diakses bagi pengunjung dengan kursi roda atau mobilitas terbatas. Ruang ini harus dilengkapi dengan

fasilitas toilet yang sesuai. Untuk pengunjung dengan keterbatasan penglihatan, museum dapat menyediakan tanda-tanda taktil dan braille untuk memberikan informasi penting, seperti arah, deskripsi pameran, dan tanda-tanda lantai.

3.2 Strategi Diferensiasi Produk

Strategi diferensiasi produk dalam museum Siwalima sebagai wisata edukasi bertujuan untuk membuat Museum Siwalima lebih menarik dan unik dibandingkan dengan Museum lainnya. Contoh Strategi Diferensiasi Produk Museum Siwalima sebagai wisata edukasi antara lain:

3.2.1 Koleksi Eksklusif

Museum Siwalima dapat mendapatkan atau mengembangkan koleksi eksklusif yang tidak bisa ditemukan di tempat lain. Ini bisa termasuk artefak bersejarah langka, seni rupa berharga atau penemuan ilmiah yang langka.

3.2.2 Penggunaan Lingkungan Unik

Museum Siwalima dapat menggunakan lokasi dan lingkungan sekitar Museum dengan cerdas sebagai contoh, sekitar alam bebas atau halaman yang dimiliki oleh Museum Siwalima disitu dapat diselenggarakan pameran terbuka atau aktifitas luar ruangan

3.2.3 Program Pendidikan khusus

Museum Siwalima dapat menawarkan program pendidikan yang khusus dan berbeda, seperti lokakarya seni, pengadaan diskusi interaktif atau pertunjukan langsung yang berhubungan dengan pameran

3.3 Strategi Harga

Strategi Harga dalam Museum sebagai wisata edukasi dapat sangat mempengaruhi aksesibilitas dan daya tarik pengunjung. contoh Strategi Harga pada Museum Siwalima sebagai wisata edukasi antara lain:

3.3.1 Gratis untuk Anak-anak

Museum Siwalima dapat memungkinkan anak-anak di bawah usia tertentu untuk masuk gratis serta hal ini dapat meningkatkan daya tarik bagi keluarga

3.3.2 Diskon untuk Kelompok

Museum Siwalima dapat menawarkan harga khusus atau diskon untuk kelompok, seperti sekolah, turis yang datang dalam rombongan atau komunitas lokal

3.3.3 Harga online yang lebih murah

Museum Siwalima dapat memberikan diskon khusus untuk pembelian tiket online, yang dapat mendorong pengunjung untuk merencanakan kunjungan mereka lebih awal

3.3.4 Harga tinggi dengan manfaat tambahan

Museum Siwalima dapat menawarkan tiket premium dengan harga yang lebih tinggi tetapi mendapat manfaat tambahan seperti: tur pribadi atau akses awal ke pameran

3.4 Strategi Akuisisi

Strategi Akuisisi Museum sebagai wisata edukasi melibatkan proses pengumpulan benda-benda atau koleksi yang relevan untuk museum. Berikut contoh Strategi Akuisisi Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di Kota Ambon:

3.4.1 Jaringan dan Koneksi

Museum Siwalima dapat membangun hubungan dengan kolektor, donator, potensial dan institusi lain yang mungkin memiliki benda-benda berharga untuk dimasukkan dalam koleksi museum

3.4.2 Penggalangan Dana

Museum Siwalima dapat melakukan penggalangan dana untuk mendukung akuisisi koleksi baru. Dana ini dapat digunakan untuk membeli benda-benda berharga atau mengamankan hadiah koleksi dari donator

3.4.3 Pembelian dari pasar Seni

Museum Siwalima dapat memanfaatkan pasar seni dan lelang untuk mendapatkan benda-benda berharga. Museum perlu memiliki anggaran yang memadai untuk membeli benda-benda ini

3.4.4 Kemitraan dengan seniman local

Museum Siwalima dapat bekerja sama dengan seniman local untuk menciptakan karya seni atau proyek khusus yang dapat menjadi bagian dari koleksi museum

3.5 Strategi Konten

Strategi Konten dalam Museum Siwalima sebagai wisata edukasi melibatkan pengembangan dan penyajian materi edukasi yang informative, menarik, dan relevan untuk pengunjung. Berikut beberapa contoh Strategi Konten Museum Siwalima sebagai wisata edukasi

3.5.1 Penyajian Cerita Yang Menarik

Museum Siwalima dapat menggunakan narasi yang kuat dan cerita menarik untuk dijelaskan benda-benda dalam koleksi. Cerita dapat membuat materi edukasi lebih menghibur dan mudah diingat

3.5.2 Pengembangan Konten Daring

Museum Siwalima dapat membuat konten edukasi daring, seperti panduan daring atau video pendidikan, yang dapat diakses oleh pengunjung sebelum atau setelah kunjungan fisik ke museum

3.5.3 Konten Multibahasa

Menyediakan materi edukasi dalam beberapa bahasa untuk mengakomodasi pengunjung internasional saat datang ke Museum Siwalima

3.5.4 Konten Khusus untuk anak-anak

Museum Siwalima dapat menyediakan materi edukasi yang dirancang khusus untuk anak-anak termasuk informasi yang mudah dimengerti dan aktifitas bermain yang mendidik



BAB IV

UPAYA PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KOTA AMBON

Pengelolaan yang efektif adalah kunci untuk menjaga museum sebagai destinasi wisata edukasi yang sukses dan memberikan pengalaman berharga kepada pengunjung. Dengan merencanakan, mengelola dan mengembangkan museum dengan baik, pengunjung akan dapat mengeksplorasi dan memahami lebih dalam tentang budaya, sejarah, atau topic lainnya yang dipresentasikan di dalamnya.

Di dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan Upaya pengelolaan Museum Siwalima sebagai daya tarik wisata edukasi di Kota Ambon bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung serta memastikan bahwa tujuan pendidikan dan budaya dari museum dapat tercapai. Upaya Museum Siwalima sebagai wisata edukasi terdapat pada langkah-langkah atau program yang harus dilakukan oleh pengelola Museum Siwalima dalam operasionalnya selama ini untuk memenuhi salah satu misi museum, yaitu sebagai media untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta menumbuhkan daya inovatif dan imajinatif dengan peningkatan apresiasi pengunjung Museum Siwalima.

4.1 Identifikasi Daya Tarik Wisata

Upaya identifikasi daya tarik wisata adalah langkah-langka yang dilakukan untuk mengenali dan memahami apa yang membuat sebuah destinasi atau objek wisata menarik bagi pengunjung, identifikasi ini adalah langkah awal yang penting dalam pengembangan pengelolaan destinasi wisata. Berikut beberapa upaya identifikasi daya tarik wisata:

1. **Survei Pengunjung:** Museum Siwalima dapat melakukan survey regular kepada pengunjung untuk mengidentifikasi apa yang mereka nikmati dari kunjungan mereka, apa yang mereka pelajari, dan apa yang mungkin perlu ditingkatkan.
2. **Analisis data pengunjung:** Dengan menggunakan data pengunjung , Museum Siwalima dapat mengidentifikasi tren kunjungan, seperti waktu kunjungan yang paling ramai atau jenis pameran yang paling diminati oleh pengunjung
3. **Kemitraan dengan pihak eksternal:** Bekerja sama dengan pihak Eksternal seperti sekolah-sekolah atau Universitas dan juga ahli pariwisata agar dapat membantu Museum Siwalima mengidentifikasi potensi daya tarik wisata dan bagaimana mempromosikannya.
4. **Pameran sementara yang bersifat fleksibel:** Museum Siwalima dapat merancang pameran sementara yang dapat disesuaikan dengan minat dan isu-isu terkini untuk menarik pengunjung yang lebih banyak

5. **Program acara dan acara khusus:** Mengadakan acara khusus, seperti malam Museum, konser, atau festival yang terkait dengan koleksi atau tema museum, dan dapat menarik pengunjung yang lebih luas.

4.2 Pengembangan Daya Tarik Wisata

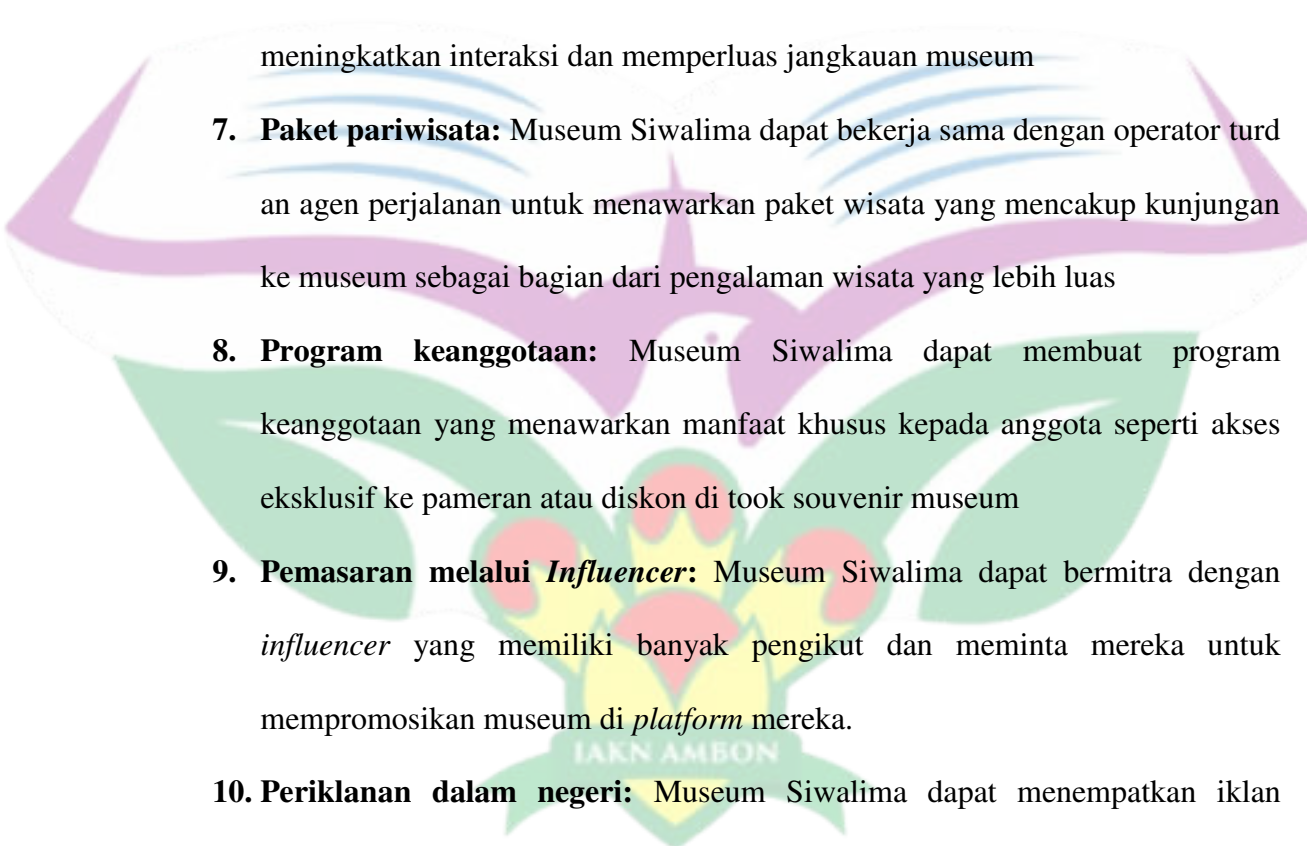
Upaya pengembangan daya tarik wisata adalah serangkaian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan, memodernisasi, atau menciptakan atraksi yang menarik dan memikat bagi wisatawan. Tujuannya adalah untuk menjadikan destinasi wisata lebih kompetitif, menarik, pengunjung dan memperkaya pengalaman wisatawan. Berikut adalah beberapa upaya pengembangan daya tarik wisata:

1. **Pameran baru:** Museum Siwalima dapat mengembangkan pameran permanen atau sementara baru yang menarik perhatian pengunjung. Misalnya: bagian etnografi dan sejarah dapat menciptakan pameran tentang periode sejarah yang belum pernah ditampilkan sebelumnya.
2. **Koleksi baru:** Museum Siwalima dapat melakukan pengembangan koleksi dengan mengakuisisi artefak, benda seni atau benda-benda bersejarah baru yang relevan dengan focus museum.
3. **Pembangunan fasilitas tambahan:** Museum Siwalima dapat membangun fasilitas tambahan seperti auditorium, kafe, toko souvenir atau taman yang dapat meningkatkan pengalaman pengunjung saat berkunjung

4.3 Pemasaran dan Promosi

Upaya pemasaran dan promosi pariwisata bertujuan untuk mempromosikan destinasi wisata, menarik perhatian wisatawan dan mendorong mereka untuk mengunjungi tempat tersebut. Berikut adalah beberapa upaya dalam pemasaran dan promosi pariwisata:

1. **Pemasaran digital:** selain *Instagram dan Youtube*, Museum Siwalima juga harus memiliki web resmi Museum, dan iklan online untuk meningkatkan kesadaran dan mengkomunikasikan acara dan pameran terbaru. Pengadaan konten yang menarik seperti foto, video dan cerita singkat bisa digunakan untuk menarik perhatian pengunjung.
2. **Email Marketing:** Museum Siwalima dapat lebih cermat untuk mengirimkan bulletin berita regular kepada pengunjung biasa dan pengunjung yang setia untuk memberi tahu mereka tentang acara dan pameran terbaru, serta dapat menawarkan prom khusus.
3. **Kemitraan dengan Media:** Museum Siwalima dapat bekerja sama dengan media lokal atau nasional untuk memberikan liputan tentang acara-acara dan berita museum. Hal ini dapat mencakup wawancara dengan pengelola atau ulasan pameran oleh pengunjung.
4. **Kampanye Iklan:** Museum Siwalima dapat membuat kampanye iklan cetak atau digital yang menampilkan daya tarik unik yang dimiliki oleh Museum Siwalima dan menargetkan kepada pengunjung yang sesuai dengan minat mereka.

- 
5. **Acara khusus dan pertunjukan:** Museum Siwalima dapat mengadakan acara khusus seperti, pembukaan pameran, konser atau pertunjukan seni yang diiklankan secara ekstensif untuk menarik perhatian pengunjung.
 6. **Pemasaran Sosial dan Kuis Online:** Museum Siwalima dapat mengadakan kuis online atau tantangan di media sosial dengan hadiah yang menarik untuk meningkatkan interaksi dan memperluas jangkauan museum
 7. **Paket pariwisata:** Museum Siwalima dapat bekerja sama dengan operator tur dan agen perjalanan untuk menawarkan paket wisata yang mencakup kunjungan ke museum sebagai bagian dari pengalaman wisata yang lebih luas
 8. **Program keanggotaan:** Museum Siwalima dapat membuat program keanggotaan yang menawarkan manfaat khusus kepada anggota seperti akses eksklusif ke pameran atau diskon di toko souvenir museum
 9. **Pemasaran melalui Influencer:** Museum Siwalima dapat bermitra dengan *influencer* yang memiliki banyak pengikut dan meminta mereka untuk mempromosikan museum di *platform* mereka.
 10. **Periklanan dalam negeri:** Museum Siwalima dapat menempatkan iklan Museum dipanduan wisata lokal, hotel atau tempat-tempat wisata lainnya di area sekitar Museum
 11. **Promosi Khusus:** Museum Siwalima dapat menawarkan promosi khusus seperti harga tiket diskon pada hari tertentu atau untuk kelompok tertentu seperti pelajar

12. Kemitraan dengan sekolah: Museum Siwalima dapat bekerja sama dengan sekolah-sekolah untuk mengatur kunjungan lapangan dan program pendidikan yang dapat menarik siswa dan keluarga mereka

13. Pameran Perjalanan: Museum Siwalima dapat menghadirkan pameran tentang perjalanan atau destinasi wisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke destinasi wisata yang terdapat di Maluku.

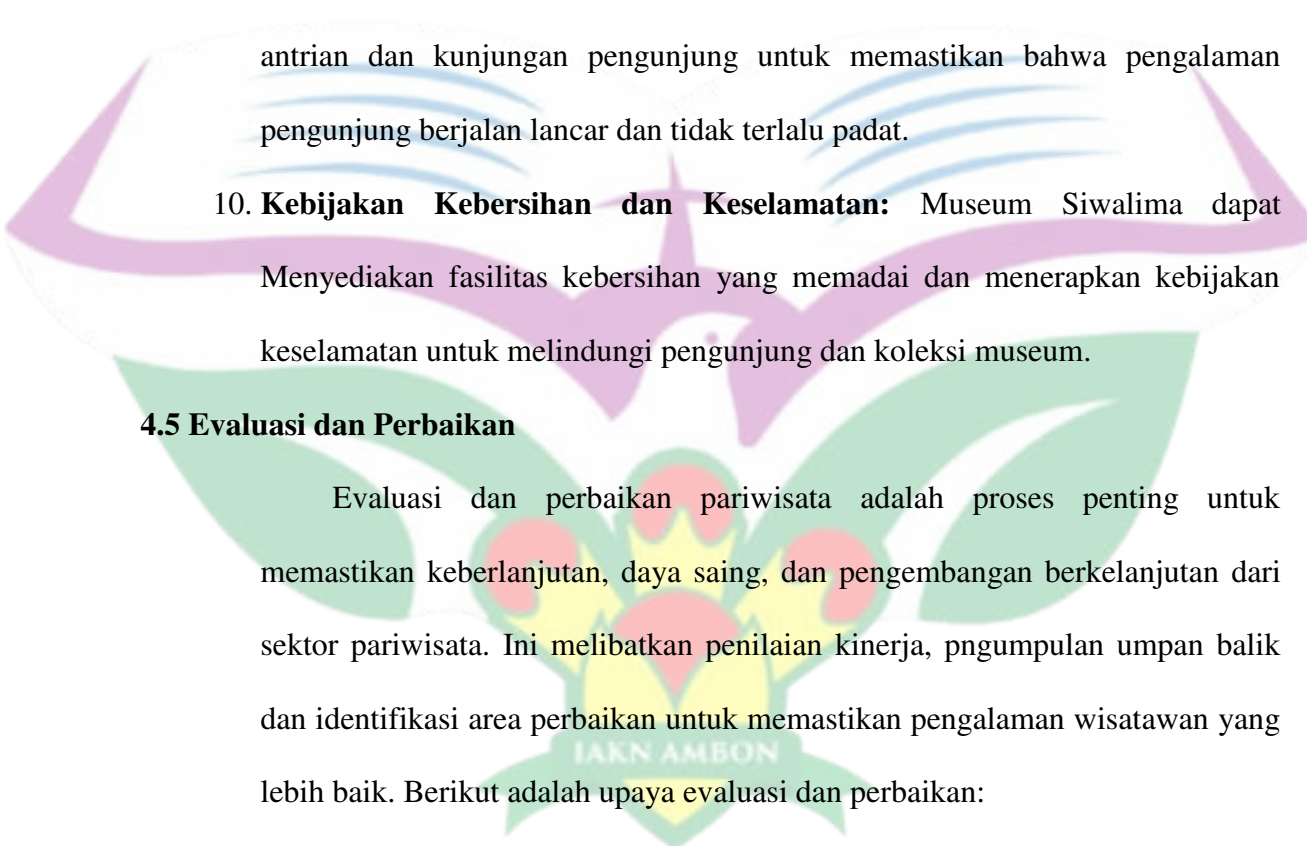
4.4 Pengelolaan pengalaman wisatawan

Pengelolaan pengalaman wisatawan adalah keseluruhan tindakan dan strategi yang diarahkan untuk memastikan wisatawan memiliki pengalaman yang memuaskan, bermakna, dan tak terlupakan selama kunjungan mereka ke destinasi wisata. Hal ini melibatkan berbagai aspek termasuk pelayanan, infrastruktur, informasi, dan interaksi dengan wisatawan. Berikut adalah beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengelola pengalaman wisatawan dengan baik:

1. **Pengembangan pameran yang menarik :** Museum Siwalima dapat merancang dan mengembangkan pameran yang menarik, informative dan interaktif untuk memikat perhatian pengunjung. Pameran harus dirancang sedemikian rupa sehingga pengunjung merasa ter libat dan tertarik untuk belajar lebih lanjut.
2. **Penggunaan Teknologi:** Museum Siwalima dapat memanfaatkan teknologi seperti panduan audio, aplikasi seluler atau *Augmented Reality* (AR) untuk

memperkaya pengalaman pengunjung . Teknologi ini dapat digunakan untuk memberikan informasi tambahan, panduan visual, atau aktifitas interaktif

3. **Program pendidikan yang beragam:** Museum Siwalima dapat menyediakan beragam program pendidikan seperti tur pemandu , lokakarya, acara khusus dan aktifitas interaktif yang sesuai dengan berbagai kelompok usia dan minat pengunjung.
4. **Pemandu yang Kompeten:** Museum Siwalima dapat Memastikan bahwa pemandu museum memiliki pengetahuan yang baik tentang koleksi dan materi yang dipresentasikan, serta memiliki keterampilan komunikasi yang baik untuk menjelaskan dengan jelas kepada pengunjung.
5. **Penggunaan Bahasa yang Jelas:** isi dari konten Museum Siwalima dapat Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak terlalu teknis dalam deskripsi dan interpretasi pameran. Hal Ini dapat membantu pengunjung dari berbagai latar belakang untuk lebih memahami konten.
6. **Pengalaman Interaktif:** Museum Siwalima dapat Menyediakan elemen-elemen interaktif dalam pameran, seperti layar sentuh, permainan, atau demonstrasi langsung yang memungkinkan pengunjung untuk terlibat secara langsung.
7. **Evaluasi dan Umpan Balik Pengunjung:** Museum Siwalima dapat Melakukan survei dan mengumpulkan umpan balik dari pengunjung secara teratur untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka. Museum dapat menggunakan umpan balik ini untuk meningkatkan pengalaman pengunjung.

- 
8. **Aksesibilitas *Universal*:** Museum Siwalima dapat Memastikan bahwa museum dapat diakses oleh semua orang, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus atau mobilitas terbatas. Ini mencakup fasilitas fisik yang ramah disabilitas dan program aksesibilitas.
 9. **Pengelolaan Antrian dan Kunjungan:** Museum Siwalima dapat Mengelola antrian dan kunjungan pengunjung untuk memastikan bahwa pengalaman pengunjung berjalan lancar dan tidak terlalu padat.
 10. **Kebijakan Kebersihan dan Keselamatan:** Museum Siwalima dapat Menyediakan fasilitas kebersihan yang memadai dan menerapkan kebijakan keselamatan untuk melindungi pengunjung dan koleksi museum.

4.5 Evaluasi dan Perbaikan

Evaluasi dan perbaikan pariwisata adalah proses penting untuk memastikan keberlanjutan, daya saing, dan pengembangan berkelanjutan dari sektor pariwisata. Ini melibatkan penilaian kinerja, pengumpulan umpan balik dan identifikasi area perbaikan untuk memastikan pengalaman wisatawan yang lebih baik. Berikut adalah upaya evaluasi dan perbaikan:

1. **Umpan Balik Pengunjung:** Museum Siwalima dapat membuat dan Mengumpulkan umpan balik dari pengunjung melalui survei, buku tamu, atau kuesioner yang disediakan di museum. Ini dapat memberikan wawasan tentang apa yang pengunjung nikmati dan apa yang mungkin perlu diperbaiki.

2. **Evaluasi Pameran:** Museum Siwalima dapat melakukan evaluasi pameran secara berkala untuk memeriksa kualitas interpretasi, keberfungsian elemen interaktif, dan keberhasilan dalam menyampaikan pesan edukatif.
3. **Evaluasi Anggaran:** Museum Siwalima dapat mengkaji anggaran museum secara berkala untuk memastikan bahwa sumber daya dialokasikan dengan efisien dan efektif.
4. **Perbaikan Infrastruktur:** Museum Siwalima dapat melakukan perbaikan atau peningkatan pada fasilitas museum, seperti perbaikan bangunan, peningkatan tata letak, atau penggantian teknologi yang sudah usang.
5. **Pengembangan Koleksi:** Museum Siwalima dapat terus mengembangkan koleksi museum dengan mengakuisisi artefak atau benda-benda baru yang relevan dengan fokus museum.
6. **Kebijakan dan Prosedur:** Museum Siwalima dapat memeriksa dan memperbarui kebijakan dan prosedur operasional museum secara berkala untuk memastikan kualitas dan efisiensi dalam pengelolaan.
7. **Respons terhadap Umpan Balik:** Pihak pengelola Museum Siwalima dapat mengambil tindakan yang tepat sebagai respons terhadap umpan balik pengunjung dan hasil evaluasi, seperti melakukan perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang diperlukan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

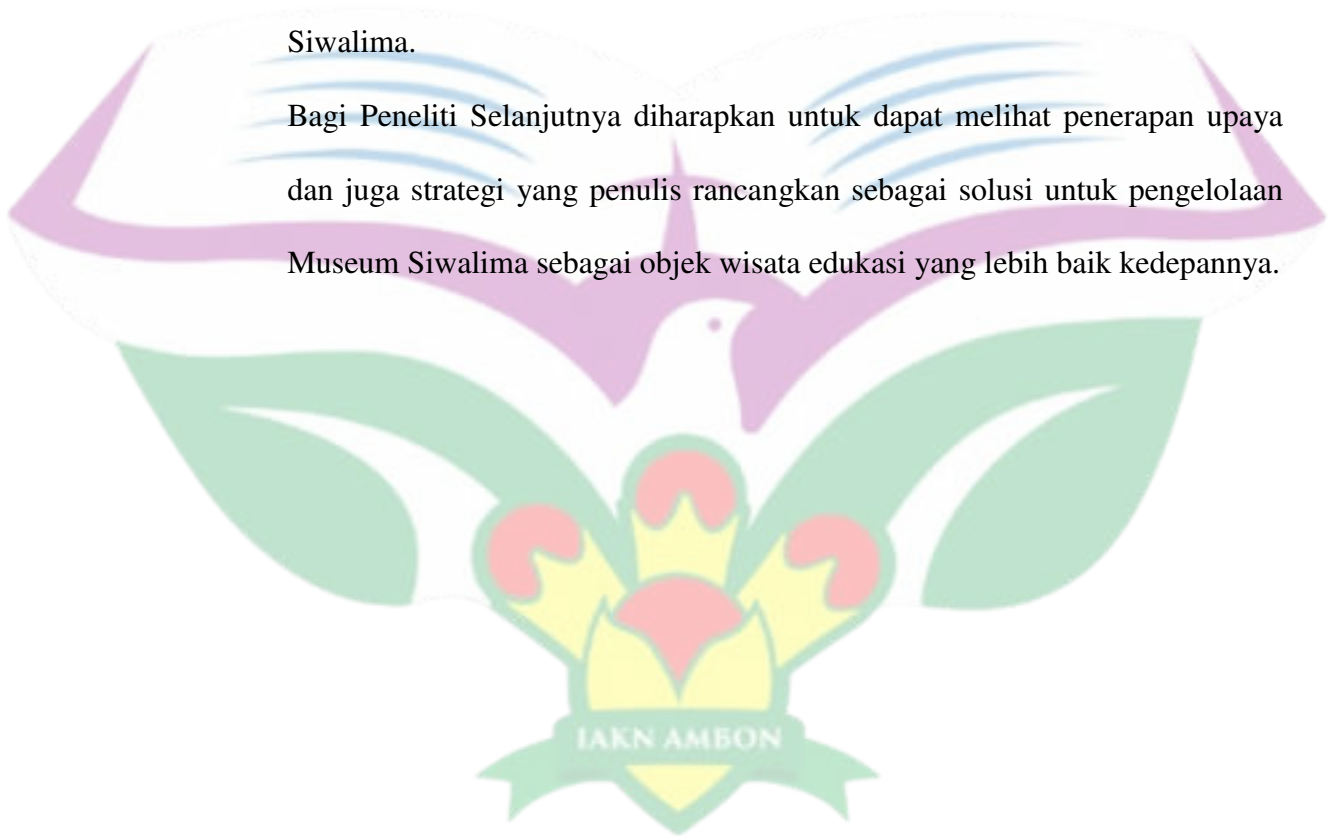
Museum Siwalima sebagai wisata edukasi memiliki potensi besar untuk memperkaya pengetahuan pengunjung dan juga dapat mempromosikan pemahaman antar budaya, serta meningkatkan apresiasi terhadap seni dan budaya. Dilihat dari koleksi-koleksi dan program yang dimiliki Museum Siwalima, secara tidak langsung Museum Siwalima memiliki keunikan-keunikan yang berpotensi mendatangkan pengunjung untuk berwisata ke Museum. Oleh karena itu Dengan upaya dan strategi yang tepat, Museum Siwalima dapat memainkan peran penting dalam pendidikan dan pengembangan budaya masyarakat diantaranya: Museum Siwalima harus memiliki pameran yang menarik, pentingnya perawatan koleksi, pendekatan pendidikan yang beragam, penggunaan teknologi yang tepat, melakukan kerjasama dan kolaborasi, pengelolaan keuangan yang bijaksana melakukan evaluasi dan umpan balik dari pengunjung

5.2 Saran

Pengelola Museum Siwalima harus lebih memperhatikan Infrastruktur objek wisata Museum Siwalima yang ada. Misalnya merenovasi interior gedung

tempat pameran koleksi Museum Siwalima, membersihkannya secara rutin dan menyiapkan tempat koleksi yang rusak. Selain itu, layanan seperti tempat makan atau kantin, penggunaan teknologi terkini dan pelaksanaan program yang interaktif untuk wisatawan juga harus ditambahkan. Hal ini harus dilakukan agar wisatawan dapat menikmati lingkungan Museum Siwalima.

Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan untuk dapat melihat penerapan upaya dan juga strategi yang penulis rancang sebagai solusi untuk pengelolaan Museum Siwalima sebagai objek wisata edukasi yang lebih baik kedepannya.



DAFTAR PUSTAKA

- A S Hornby. (2006). Manajemen pemasaran. MacMillan Publishing Company Hal 896.
- Ariwidjadja, & roby. (2013). Pengembangan daya tarik museum. Yogyakarta Amara Books , 58.
- Brent Ritchie. (2003). Managing educational tourism (Vol. 1). Travel Risk: Consumer Perspectives 24-26.
- Denty, & Aline. (2020). Pemanfaatan Museum Sebagai Objek Wisata Edukasi. Kemendikbud.Go.id. [https:// www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/11/ Pemanfaatan-Museum-Sebagai-Wisata-Edukasi](https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/11/Pemanfaatan-Museum-Sebagai-Wisata-Edukasi).
- Direktorat Museum, D.J.SDirektorat Museum, D. J. . (2008). P. M. I. D. M. (2008). Pedoman Museum Indonesia. Direktorat Museum (Vol1), 17.
- George R. Terry, & Sukarna. (2011). Principles of Management. Bumi Aksara Kantor Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Bulungan , 10
- Henry fayol, & George R Terry. (2021). Dasar-dasar manajemen. Jurnal Manajemen Bumi Aksara (Vol. 1)
- Iskandar, Dadang dan Narsim. (2015). Penelitian Tindakan Kelas dan publikasinya untuk siswa terhadap objek wisata. Cilacap: Ihya Media - Universitas Pasundan Bandung. 50.
- Merry violyta fransisca Pesulima. (2022). Manajemen Seni Pertunjukan (literasi nusantara Abadi (ed.); 1st ed.).
- Newman, & Firmansyah & Mahardhika. (2018). Pengantar manajemen.Baalaiyanpus

Jogjapro, Yogyakarta, 35

Panglay kim. (2006). Manajemen suatu pengantar, Jakarta : Ghalia Indonesia, 58 (Vol. 1).

Patton. (2018). Standar Pelayanan Pembuatan Ktp Di Kantor Kecamatan Samarinda Ilir Kota Samarinda (Vol 1).

Rodger, & Sifa. (2011). Pengembangan Taman Nasional Sebagai Daya Tarik Wisata Pendidikan (Studi Kasus: Taman Nasional Gunung Leuser Di Desa Bukit Lawang Kecamatan Bahorok Kabupaten Langkat Provinsi Sumatra Utara.

Rukmana, I. (2015). Strategi Pengelolaan Museum Benteng Vredeborg Sebagai Daya Tarik Wisata Warisan Budaya Di Yogyakarta. Tesis.

Saeroji, A. (2022). Strategi Pengembangan Museum Tosan Aji Purworejo Dalam Upaya Meningkatkan Kunjungan Wisatawan. Jurnal Inovasi Penelitian, 2(9), 3071–3076.

Sharma Anukrati (2015). Educational Tourism: Strategy for sustainable Tourism Development with reference of hadauti and Shekhawati Regions of Rajasthan India. Jurnal pengabdian kepada masyarakat 1, 2.

Vanessa Gaffar. (2011). Pengaruh Strategi Positioning Museum Terhadap Kunjungan Wisata Edukasi Di Kota Bandung (Survey Segmen Pasar Generasi Y) .

Wirata Laksmi, G., Haryono, J., Rahmanita, M., & Tinggi Pariwisata Trisakti, S. (2023). YUME : Journal of Management Identifikasi Komponen Daya Tarik Wisata dan Manajemen Pengelolaan Museum Prabu Geusan Ulun Sebagai Wisata Pusaka di Sumedang. YUME : Journal of Management, 6(1), 15–27.

<https://doi.org/10.37531/yume.vxix.457>



LAMPIRAN 1

Pedoman Wawancara

Nama Informan :

Usia :

Jabatan :

Tempat :

Waktu :

Daftar wawancara bagi pihak Pengelola Museum Siwalima

1. Bagaimana pengelolaan Museum Siwalima?
2. Apa saja program-program yang terdapat di Museum Siwalima {jangka panjang/pendek}?
3. Apa saja kendala yang dialami dalam pemenuhan program Museum Siwalima?
4. Bagaimana sistem perekrutan pemandu di Museum Siwalima?
5. Berapa jumlah pegawai yang ada di Museum Siwalima?
6. Bagaimana dengan tingkat pendidikan pegawai museum Siwalima?
7. Bagaimana cara memotivasi pegawai agar dapat bekerja dengan lebih baik?
8. Apakah sebelum bekerja dilakukan *briefing*?
9. Bagaimana koordinasi dengan dinas-dinas terkait ?
10. Bagaimana yang dilakukan untuk mengontrol pendanaan Museum Siwalima?
11. Bagaimana pengawasan dari atasan terhadap pegawai Museum Siwalima?

12. bagaimana pelayanan yang di berikan?
13. bagaimana strategi promosi Museum Siwalima?
14. bagaimana dengan kelengkapan dan variasi koleksi museum siwalima?
15. bagaimana perawatan dan pengamanan koleksi Museum Siwalima?
16. Fasilitas apa saja yang terdapat di Museum Siwalima?
17. apakah fasilitas tersebut sudah cukup/ perlu diperbaiki / ditambah?
18. bagaimana dengan tampilan museum Siwalima Apakah perlu diperbaiki?
19. dari mana sumber dana yang diperoleh?
20. apa saja kekuatan yang dimiliki Museum Siwalima?
21. apa saja kelemahan yang dimiliki Museum Siwalima?
22. Adakah strategi-Strategi yang dilakukan?
23. bagaimana tanggapan Museum Siwalima terhadap pandangan masyarakat yang menilai bahwa museum itu tidak menarik?

LAMPIRAN 2

Hasil Wawancara

Nama Informan : June Leiwankiky, SS. M. IKom

Usia : 42 Tahun

Jabatan : Kasubag Tata Usaha Museum Siwalima (Pengelola Museum Siwalima)

Tempat : Museum Siwalima

Waktu : 26 Mei 2023, Pukul 11.15-12.04

Daftar wawancara bagi pihak Pengelola Museum Siwalima

1. Bagaimana pengelolaan Museum Siwalima?

Jawab: Nama resmi dari Museum Siwalima adalah UPTD Museum Siwalima provinsi Maluku sejak tahun 2017. Bermula dengan nama Museum negeri Provinsi Maluku Siwalima Ambon berubah menjadi UPTD Museum Siwalima Provinsi Maluku dan sudah disahkan melalui PERGUB. Pengelolaan dari Museum Siwalima sendiri dibawah pemerintah provinsi Maluku jadi semua dana, anggaran dan sebagainya berasal dari provinsi, tetapi Museum Siwalima juga mendapatkan dana DAK dari kementrian pendidikan dan kebudayaan untuk DAK non fisik.

2. Apa saja program-program yang terdapat di Museum Siwalima (jangka panjang/pendek)?

Jawab: kalau untuk jangka pendek Museum Siwalima biasanya melakukan lomba-lomba untuk menjangkit masyarakat baik dari tingkat SD- Umum, lomba terakhir yang baru dijalankan adalah lomba vlog documenter untuk usia 25 tahun ke atas, untuk lomba vlog documenter ini baru pertama kali dilakukan karena sebelumnya Museum Siwalima hanya melakukan lomba vlog biasa yang dikhususkan untuk para mahasiswa tetapi sekarang Museum Siwalima ingin menambah tingkat kesulitan dengan membuat lomba video documenter untuk usia 25 tahun ke atas. Untuk itulah dari penyelenggaraan lomba-lomba ini bisa menjadikan museum sebagai ajang promosi mereka. Sedangkan untuk program jangka panjang yang dilakukan oleh Museum Siwalima yaitu Museum Siwalima memiliki *Master Plan* untuk 5-10 tahun kedepan yaitu ada beberapa tempat yang ingin dirubah menjadi tempat santai tetapi untuk sementara masih sulit dilakukan karena pendanaan yang terbatas oleh sebab itu masih melakukan pengerjaan secara bertahap dimulai dari perbaikan RPT 1 dan Ruang pameran kelautan untuk bagian atap yang sudah jebol

3. Apa saja kendala yang dialami dalam pemenuhan program Museum Siwalima?

Jawab: Pendanaan yang masih terbatas sehingga pengerjaan program yang dilakukan mulai dari program jangka panjang hingga pendek menjadi tidak maksimal, dan juga SDM manusia yang bekerja di Museum Siwalima masih kurang, memang terdapat tenaga kontrak di Museum Siwalima tetapi yang dibutuhkan untuk jangka panjang adalah PNS atau P3K karena berada dibawah pemerintahan Provinsi jadi dibutuhkan

tenaga PNS dan P3K yang mempunyai skill atau keahlian sesuai dengan bidang-bidang Museum yang dibutuhkan tenaga kerja nya.

4. Bagaimana sistem perekrutan pemandu di Museum Siwalima?

Jawab: untuk perekrutan pemandu seperti yang sudah dijelaskan bahwa Museum Siwalima menerima PNS atau P3K, biasanya pemandu yang dibutuhkan di Museum Siwalima memiliki latar belakang pendidikan yaitu: Sarjana Ilmu Komunikasi, Bahasa Inggris, Sejarah, Antropologi, Arkeologi dan Pariwisata. Hanya saja untuk Antropologi dan Arkeologi masih belum ada pekerja disini, biasanya Museum Siwalima menerima pekerja yang berasal dari Maluku yang Berkuliah mengenai hal tersebut di luar provinsi tetapi sudah beberapa tahun ini masih belum terdapat pegawai baru di Museum, Museum Siwalima hanya mendapat pekerja pindahan dari Dinas pendidikan dan kebudayaan

5. Berapa jumlah pegawai yang ada di Museum Siwalima?

Jawab: Untuk pegawai Museum Siwalima, PNS terdapat 14 orang sedangkan untuk tenaga kontrak berjumlah 15 orang

6. Bagaimana dengan tingkat pendidikan pegawai museum Siwalima?

Jawab: hampir semua pekerja di Museum Siwalima adalah PNS sesuai dengan masing-masing pekerjaan yang dibutuhkan oleh Museum Siwalima contohnya S1 Teknik Kriya pekerjaan nya adalah untuk membuat duplikat koleksi, jadi kalau misalkan ketika Museum Siwalima mengadakan pameran keliling di luar Maluku, maka Teknik Kriya ini

akan membuat duplikat koleksi yang mirip seperti koleksi yang terdapat di Museum Siwalima hal ini berfungsi agar koleksi yang asli tetap terjaga keasliannya dan sangat beresiko jika membawa koleksi yang asli, maka dibutuhkan seseorang teknik kriya. Banyak juga pekerja dari jurusan lain yang terdapat di Museum Siwalima seperti S1 Pariwisata yang akan menjadi pemandu wisata, S1 perpustakaan bahkan S1 Kimia yang tugasnya menjaga keaslian koleksi berbahan metal atau baja agar tidak menjadi korosi.

7. Bagaimana cara memotivasi pegawai agar dapat bekerja dengan lebih baik?

Jawab: setiap pegawai memiliki tupoksi nya masing-masing karena setiap pegawai mendapat gaji. Mereka juga mendapatkan tunjangan atau tambahan penghasilan, jadi jika para pegawai yang rajin bekerja kepala akan mengamati dan memberikan bonus berupa perjalanan dinas

8. Apakah sebelum bekerja dilakukan *briefing*?

Jawab: biasanya selalu diadakan rapat, mulai dari rapat antar pimpinan selanjutnya pimpinan yang bersangkutan yang bawahi acara akan rapat dengan panitia. Jadi biasanya akan dijelaskan apa-apa yang harus dikerjakan dengan membagi tugas dan sebagainya

9. Bagaimana koordinasi dengan dinas-dinas terkait ?

Jawab: banyak koordinasi. Karena Museum Siwalima dibawah PAD maka Museum Siwalima berkoordinasi dengan Dispemda, terdapat juga koordinasi dengan dinas induk : Pendidikan dan kebudayaan , lalu ada juga koordinasi dengan bagian keuangan di

kantor gubernur , ada juga komunikasi dengan Diskominfo serta koordinasi dengan UPT pusat seperti balai arkeologi atau balai pelestarian kebudayaan di Poka dan juga balai bahasa jadi UPT-UPT pusat masih berhubungan baik dengan Museum Siwalima

10. Bagaimana yang dilakukan untuk mengontrol pendanaan Museum Siwalima?

Jawab: biasanya ada pemeriksaan dari Inspektorat daerah untuk dana DAK non fisik dan diakhir tahun akan diadakan pemeriksaan oleh BPK

11. Bagaimana pengawasan dari atasan terhadap pegawai Museum Siwalima?

Jawab: Pasti akan melakukan pengawasan.dalam struktur organisasi yang terdapat di dalam Museum Siwalima jelas. Jadi kepala Museum akan mengawasi kedua bawahannya yaitu kasubag KTU dan kepala seksi layanan permuseuman, dibawah kasubag itu ada terdapat staf-staf lain yang bekerja dan dipantau oleh kedua kasubag tersebut sehingga dapat mengetahui kinerja dari masing-masing pegawai

12. bagaimana pelayanan yang di berikan?

Jawab: Masih belum efisien karena Museum Siwalima masih kekurangan pemandu yang mahir berbahasa inggris dan juga pemandu biasa. Museum Siwalima sendiri mempunyai 5 ruang pameran tetapi hanya terdapat 4 pemandu saja, seharusnya dalam setiap ruang pameran harus memiliki 2-3 pemandu sehingga jika terdapat rombongan wisatawan yang datang para pemandu dapat melakukan pekerjaan nya dengan baik dan dapat saling membantu sehingga pekerjaan dapat lebih efektif dan efisien.

13. bagaimana strategi promosi Museum Siwalima?

Jawab: Museum Siwalima mempunyai Media sosial yang berfungsi untuk media promosi seperti Instagram, facebook dan youtube dan sementara dalam proses untuk melakukan Website milik Museum Sendiri. Juga Museum Siwalima mempunyai jaring dengan Dosen-dosen jadi disaat diadakan lomba-lomba diadakan selain melakukan promosi melalui media sosial tetapi dapat juga menghubungi dengan cara membuat pendekatan dengan dosen-dosen atau guru. Kalau untuk diluar Maluku biasanya pihak pengelola Museum Siwalima Membuat Grup Museum agar dapat menginformasikan masyarakat yang memiliki lokasi jauh dari Museum Siwalima

14. bagaimana dengan kelengkapan dan variasi koleksi museum siwalima?

Jawab: koleksi Museum Siwalima terdiri dari 10 jenis koleksi, dan sampai sekarang jumlah koleksi yang terdapat di Museum Siwalima adalah 5.300 yang terdata dan mempunyai nomor inventaris sedangkan ada 47 sumbangan dari NIPI yang sampai sekarang masih belum terdata nomor inventaris nya karena menyangkut asset maka semua koleksi yang terdapat di Museum Siwalima harus terdata di kantor gubernur.

15. bagaimana perawatan dan pengamanan koleksi Museum Siwalima?

Jawab: Terdapat satpam yang tugasnya menjaga keamanan di area Museum Siwalima jadi semua gudang-gudang koleksi akan diamankan oleh satpam, kurang lebih 1000 koleksi yang tersebar di seluruh gedung siwalima untuk dipamerkan dan sisanya

diletakan di ruang gudang koleksi dan diamankan oleh satpam, dalam 1 gedung terdapat 4 ruang untuk menjadi gudang tempat penyimpanan koleksi. Sedangkan untuk perawatannya Museum Siwalima mempunyai petugas konservasi preparasi yang mempunyai tugas untuk pemeliharaan koleksi museum, mereka ini mempunyai tugas jika terdapat koleksi yang sudah rusak maka akan diperbaiki.

16. Fasilitas apa saja yang terdapat di Museum Siwalima?

Jawab: toilet , AC di setiap ruangan pameran , tempat duduk santai, tempat parkir

17. apakah fasilitas tersebut sudah cukup/ perlu diperbaiki / ditambah?

Jawab: Sempat mengalami diskusi dengan kepala Museum Siwalima untuk menambah lokasi untuk anak-anak TK atau SD untuk tempat makan jadi terdapat sebuah tapalang untuk anak-anak sambil mengelilingi museum mereka dapat bersantai untuk makan dan melepaskan penat

18. bagaimana dengan tampilan museum Siwalima Apakah perlu diperbaiki?

Jawab: untuk konsep banyak sekali yang ingin kami rubah tetapi balik lagi dengan pendanaan yang masih belum memadai.

19. dari mana sumber dana yang diperoleh?

Jawab: pemerintah daerah Maluku dan Kementrian DAK non fisik

20. apa saja kelemahan yang dimiliki Museum Siwalima?

Jawab: SDM yang masih kurang, pemandu juga masih kurang ,bagian koservasi preparasi juga masih kurang, justru di bagian koleksi yang tugasnya untuk turun survey untuk menyurvei koleksi yang tersebar di Maluku hanya 1 orang jadi memang SDM yang terdapat di Museum Siwalima masih sangat kurang karena kembali lagi dibutuhkan orang-orang yang mempunyai skill dan keahlian . selain itu juga pendanaan yang terbatas serta peningkatan sarana dan prasarana

21. bagaimana tanggapan Museum Siwalima terhadap pandangan masyarakat yang menilai bahwa museum itu tidak menarik?

Jawab: tidak dipungkiri bahwa memang benar bahwa pergi ke Museum merupakan suatu aktifitas yang membosankan karena kita datang hanya untuk melihat benda-benda tua bagaimana benda-benda tua dapat dimodernkan dan dapat diminati oleh para wisatawan, halitulah yang harus dipikirkan oleh pengelola. Benda tua yang dimodernkan cara nya bagaimana dengan menggunakan permainan computer komposisi *lay out* yang menarik dan juga permainan warna agar membuat para pengunjung lebih tertarik dan tidak bosan saat berkunjung ke Museum Siwalima

LAMPIRAN 3

Dokumentasi



Wawancara dengan Pengelola Museum Siwalima

Sumber: Dokumentasi pribadi

IAKN AMBON



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON
Jalan Dolog Helong Atas, Tlp: (0911) 356161
Email: info@iakn-ambon.ac.id / info@iakn-ambon.ac.id
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Nomor : D-2752/Jak.03/A.2/11.00/03/2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Mohon Ijin Penelitian

15 Mei 2023

Yth. Kepala Dinas Perumnas Model dan PTSP
di
Ambon

Dalam rangka pemenuhan tugas akhir mahasiswa, maka penelitian lapangan merupakan salah satu tahapan yang mesti dijalani. Tahapan penelitian lapangan ini dilaksanakan guna mendapatkan data yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang diteliti oleh mahasiswa. Sehubungan dengan hal itu maka kami mohon agar Bapak/Ibu dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melaksanakan penelitian serta dapat memberikan data yang dibutuhkan. Mahasiswa yang bersangkutan dengan topik penelitiannya adalah :

Nama : Geovani Futwembun
NIM : 1520190204007
Prodi : Pariwisata Budaya dan Agama
Fakultas : Ilmu Sosial Keguruan
Judul Penelitian : Manajemen Museum Siwalima Sebagai Wisata Edukasi di Kota Ambon
Lokasi Penelitian : Museum Siwalima Kota Ambon
Lama Penelitian : 17 Mei s.d 17 Juni 2023

Demikian permohonan kami, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat


Hedy J. Lesilolo

Tembusan :
1. Yang bersangkutan
2. Arsip



**PEMERINTAH KOTA AMBON
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jln. Sultan Hassan No. 1 Ambon, Telp. 0911-351579
KodePos : 97122 website : dpmptsp.ambon.go.id email : dpmptsp@ambon.go.id

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 4592/DPMP/SP/2023**

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Peraturan Serta Kewenangan Penelitian;
2. Peraturan Walikota Ambon Nomor 11 tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Kewenangan Penelitian dan Non Penelitian Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
3. Keputusan Walikota Ambon Nomor 346 Tahun 2021 tentang Penetapan Standar Pelayanan Terpadu Satu Pintu Single Submission dan Non Online Single Submission pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Ambon;
4. Peraturan Kota Ambon Nomor 14 Tahun 2023 tentang Peraturan Badan Kelembagaan dan Politik Nomor 10757/BKSP/2023

Menerang : 1. Surat Kota Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Agama Islam Negeri Ambon Nomor: IL-2755/lat/114.3/TL.10/14/2021 Tanggal 15 Mei 2021

Kepala DPMP/SP Kota Ambon, menerangkan sebagai berikut:

Nama : GEOVANI FUTWEMBUN
Identitas : Mahasiswa
Alamat : Manajemen Museum Siwalima Sebagai Wisata Edukasi di Kota Ambon
1. Lokasi Penelitian : Museum Siwalima Kota Ambon
2. Waktu Penelitian : 01 (Satu) Bulan

Sehubungan dengan maksud diatas, maka dengan melaksanakannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Menatuhi semua ketentuan / peraturan yang berlaku;
- Melaporkan kepada instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk yang diperlukan;
- Surat Rekomendasi ini hanya berlaku bagi kegiatan - Penelitian;
- Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi penelitian;
- Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung;
- Memperhatikan dan mematuhi budaya dan adat istiadat setempat;
- Surat Rekomendasi ini berlaku dari Tanggal 13-05-2023 s.d 17-06-2023 serta dapat dicabut apabila terdapat penyimpangan / pelanggaran dari ketentuan tersebut;

Ditunjuk Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Pada Tanggal 24 Mei 2023

WALIKOTA AMBON
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Pieter Samsudin, M.Si
Pembara Utama Muda
NIP : 19640222 199203 1 011



PEMERINTAH PROVINSI MALUKU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD MUSEUM SIWALIMA

Jln. Taman Makmur Telp. (0911) 341652 Fax. (0911) 342991

Ambon, 20 September 2023

Nomor : 432.1 / 157 / MS / 2023
Lampiran : -
Perihal : Pemberitahuan

Kepada
Yth. : Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Keagamaan IAKN Ambon

di.
Tempat.

Dengan hormat,

Bersama ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa yang namanya tercantum dibawah ini :

Nama : Geovani Fatwembun
N I M : 1520190204007
Jurusan : Pariwisata
Prodi : Pariwisata
Fakultas : Ilmu Sosial Keagamaan.

Telah menyelesaikan penelitian pada UPTD Museum Siwalima Provinsi Maluku.

Demikian pemberitahuan kami, atas kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Kepala Museum
Kasubag Tata Usaha


Juni, S.S., M.IKom
NIP. 19810720 201101 2 005