

# PENGELOLAAN MUSEUM SIWALIMA SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KOTA AMBON

## AUTHOR INFO

**Geovani Futwembun<sup>1</sup>**  
**Belly I. Kristyowidi<sup>2</sup>**  
**Victor D. Tutuparry<sup>3</sup>**  
Institut Agama Kristen Negeri  
Ambon  
[givanarmy21@gmail.com](mailto:givanarmy21@gmail.com)<sup>1</sup>

### Keywords:

Siwalima Museum;  
Management strategy;  
management efforts;  
educational tours

### Kata Kunci:

Museum Siwalima; Strategi  
pengelolaan; upaya  
pengelolaan; wisata edukasi

## ARTIKEL INFO

Accepted : Juli 2023  
Approved : Sept 2023  
Published : Dec 2023

## ABSTRACT

*Siwalima Museum is one of the historical and cultural attractions as well as educational tourism facilities in Ambon City. But in its development, that tourist visits at the Siwalima Museum are still very low compared to visits at other tourist sites in Ambon City. For this reason, efforts are needed from the manager to develop a Siwalima Museum strategy so that it can work more optimally. Based on this, the purpose of this article is to find out the strategy of Siwalima Museum as an educational tourist attraction in the city of Ambon, as well as. efforts to manage Siwalima Museum as an educational tourism in the city of Ambon. This study used qualitative research methods, with data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. The data analysis technique used is to collect data, namely interview and observation data at the research location, then reduce the data, describe the data and finally provide conclusions. The results showed that the operational system of the management of the Siwalima Museum is managed by the Museum management body which is directly responsible to the provincial government. Furthermore, Siwalima Museum needs the right strategy for the development of Siwalima Museum in the future such as tourism product development strategies, security improvement strategies, strengthening the potential that characterizes Siwalima Museums and strategies for developing facilities and infrastructure*

## ABSTRAK

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 tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui strategi Museum Siwalima sebagai objek wisata edukasi di kota Ambon, serta. upaya pengelolaan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di kota Ambon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu mengumpulkan data yakni data wawancara dan observasi di lokasi penelitian, kemudian mereduksi data, mendeskripsikan data dan yang terakhir memberikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem operasional dari pengelolaan Museum Siwalima dikelola oleh badan pengelola Museum yang bertanggung jawab langsung kepada pemerintah provinsi. Selanjutnya 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

<b>E-ISSN</b> : 2988-1358	<b>Publisher:</b> Fakultas Ilmu Sosial Keagamaan, Institut Agama Kristen Negeri Ambon
<b>VOL.</b> : 4	<b>Licensed:</b> Ciptaan disebarluaskan di bawah <a href="#">Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</a> .
<b>NOMOR</b> : 2	
<b>EDISI</b> : Juli-Desember 2023	

## PENDAHULUAN

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<sup>1</sup>. 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<sup>2</sup>. Indonesia memiliki 439 museum yang tersebar di seluruh provinsi<sup>3</sup>. Museum yang memiliki citra yang baik adalah tempat yang menyajikan koleksi yang teratur, informative, dan menarik dengan interpretasi yang jelas. Desain ruang dan tata letak yang baik memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dan memahami konten dengan nyaman. Rata-rata terdapat sekitar 13 museum di setiap provinsi di Indonesia. Sedangkan di Maluku hanya terdapat 1 museum saja yang menyajikan koleksi dari zaman Nireleka 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

---

<sup>1</sup> Rodger, & Sifa. (2011)

<sup>2</sup> Peraturan Pemerintah nomor 66 tahun 2015

<sup>3</sup> Denty & Aline, 2020

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<sup>4</sup> tertarik untuk mengunjungi museum.

Manajemen menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), proses atau cara mengendalikan atau mengatur sesuatu. Kata Manajemen sendiri merupakan varian dari bahasa Inggris yaitu *Management* <sup>5</sup> Manajemen juga didefinisikan sebagai sebuah tindakan dan pengontrolan dari sebuah perusahaan atau organisasi yang sejenisnya<sup>6</sup>. Menurut *World Tourism Organisation* (UNWTO) Manajemen Pariwisata mencakup perencanaan, pengembangan dan pengelolaan sumber daya dan aktifitas pariwisata untuk mencapai tujuan yang diinginkan. 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<sup>7</sup>.

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

---

<sup>4</sup> Rukmana, 2015

<sup>5</sup> A S Hornby., 2006

<sup>6</sup> Merry violyta fransisca Pesulima, 2022

<sup>7</sup> Agus,2012:191

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 maka tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis strategi dan upaya pengelolaan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi di Kota Ambon

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi dan rancangan penelitian Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena sosial atau perilaku manusia melalui interpretasi dan analisis mendalam dari data yang bersifat deskriptif dan non-numerik<sup>8</sup>. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi, memahami, dan menjelaskan makna, konstruksi sosial, dan pengalaman individu atau kelompok. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian deskriptif. Deskriptif adalah suatu jenis pendekatan atau metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena, peristiwa, objek, atau individu secara terperinci. Tujuan dari pendekatan deskriptif adalah memberikan gambaran yang akurat dan terperinci tentang sesuatu yang diamati atau diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **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

### **Strategi Pendidikan**

Strategi Pendidikan bertujuan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam kepada pengunjung. Perlu diketahui bahwa Museum Siwalima telah mengadakan beberapa program seperti pengadaan lomba-lomba untuk mengasah kreatifitas pengunjung tetapi juga untuk menaikkan tingkat kunjungan dari Museum

---

<sup>8</sup> Taylor, 1982

Siwalima. Berdasarkan wawancara dengan Informan J.L, yang merupakan Pengelola dari Museum Siwalima beliau menyatakan bahwa

*“Museum siwalima telah membuat beberapa macam lomba-lomba untuk menjangring 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“.*<sup>9</sup>

Maka dari itu penulis dapat memberikan beberapa strategi Pendidikan contohnya: Melalui lomba yang diadakan oleh Museum Siwalima maka pihak Museum harus bekerja sama dengan sekolah-sekolah setempat untuk mengatur kunjungan sekolah ke Museum, termasuk program pendidikan yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Pihak pengelola Museum Siwalima pun dapat membuat aktifitas interaktif di sekitar pameran, seperti pengujian pengetahuan, permainan, teka-teki, atau eksperimen sederhana yang menggali lebih dalam konsep atau materi tertentu.

### **Strategi Interaktif**

Strategi Interaktif di Museum Siwalima sebagai wisata edukasi dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan membantu mereka memahami isi koleksi dengan lebih baik. Strategi interaktif yang dapat dilakukan oleh Museum Siwalima contohnya : dapat memanfaatkan teknologi modern seperti panduan audio, aplikasi seluler, atau melaksanakan pameran interaktif untuk dapat meningkatkan pengalaman belajar pengunjung. Hal ini dapat memberikan informasi tambahan dan konteks yang mendalam.

### **Strategi Pengalaman Praktis**

Strategi Pengalaman praktis di Museum Siwalima sebagai wisata edukasi dapat dilakukan melalui cara-cara untuk membuat kunjungan pengunjung menjadi pengalaman yang mendalam dan bermanfaat contohnya: Museum Siwalima dapat mempersiapkan pemandu yang berpengetahuan tinggi tentang semua koleksi yang ada serta pemandu dapat

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan ibu June Leiwankiky dalam kapasitas sebagai Kasubag Tata Usaha (Pengelola) Siwalima, pada tanggal 26 Mei 2023 , jam 11.15 – 12. 04 WIT

berkomunikasi yang baik dapat meningkatkan pemahaman pengunjung tentang artefak dan sejarah yang ada di Museum Siwalima.

### **Strategi Konteks Nyata**

Strategi konteks nyata mengacu pada cara museum memungkinkan pengunjung untuk menghubungkan materi yang dipresentasikan di dalam Museum dengan dunia nyata di luar, hal ini dapat memperdalam pemahaman pengunjung dan meningkatkan relevansi materi. Contoh strategi konteks nyata yang dapat dilakukan Museum Siwalima Sebagai wisata edukasi seperti: Museum Siwalima dapat mengundang ahli terkait untuk memberikan presentasi atau wawancara langsung tentang topic pameran. Hal ini dapat membantu pengunjung menghubungkan konsep teoritis dengan pengalaman nyata. Selain itu Museum juga dapat berkolaborasi dengan komunitas lokal untuk mengadakan acara atau presentasi yang melibatkan penduduk setempat dalam menjelaskan aspek sejarah atau budaya yang ada di dalam atau di sekitar Museum Siwalima.

### **Strategi Fleksibilitas**

Strategi Fleksibilitas dalam Museum sebagai wisata edukasi sangat penting untuk mengakomodasi beragam jenis pengunjung dan situasi. Contoh strategi Fleksibilitas Museum siwalima sebagai wisata edukasi seperti: Museum Siwalima dapat mengubah pameran atau elemen pameran tertentu secara berkala agar pengunjung tetap tertarik untuk datang kembali, hal ini juga memungkinkan untuk menyajikan berbagai topic yang berbeda sepanjang tahun.

### **Strategi Hiburan**

Strategi Hiburan dalam 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 Strategi hiburan Museum Siwalima sebagai wisata edukasi 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

## **Strategi Kolaborasi**

Strategi Kolaborasi dalam Museum sebagai wisata edukasi melibatkan bekerja sama dengan berbagai pihak untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan menciptakan program pendidikan yang lebih kaya, 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.

## **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.

## **Upaya 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.

### **Upaya 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

## Upaya 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.

### **Upaya 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 terlibat 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.

### **Upaya 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.

## **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

## **DAFTAR PUSTAKA**

- A S Hornby. (2006). *Manajemen pemasaran*. 896.
- Denty, & Aline. (2020). *PEMANFAATAN MUSEUM SEBAGAI OBJEK WISATA EDUKASI*.
- Merry violyta fransisca Pesulima. (2022). *Manajemen Seni Pertunjukan* ( literasi nusantara Abadi (ed.); 1st ed.).
- 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 VREDEBURG SEBAGAI DAYA TARIK WISATA WARISAN BUDAYA DI YOGYAKARTA. Tesis*.
- Sharma. (2015). *Wisata Edukasi. 1, 2*.
- Studi, P., & Tatakelola, M. (2016). *Strategi pengelolaan museum dirgantara mandala sebagai destinasi wisata pendidikan di yogyakarta*.
- Taylor. (1982). *Filsafat Ilmu Penelitian*