

Analisis pengembangan potensi sektor pariwisata Pantai Panjang di Kota Bengkulu

Jilan Naufal, Rokhedi Priyo Santoso*

Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: rokhedii@uui.ac.id

JEL Classification Code:

L83, L52

Kata kunci:

Pariwisata, Pantai Panjang, SWOT, QSPM

Email penulis:

rokhedii@uui.ac.id

19313173@students.uui.ac.id

DOI:

10.20885/JKEK.vol2.iss2.art11

Abstract

Purpose – This research aims to analyze issues in the current management of Pantai Panjang Tourism Area, and formulate its strategic analysis of tourism development.

Methods – The research employs a descriptive analytical approach using primary data. The main analytical tools used for issue identification are the Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats (SWOT) analysis, and strategy formulation utilizes the Quantitative Strategic Planning Matrix (QSPM).

Findings – The optimization of Pantai Panjang Tourism Area's development potential involves strengthening the attraction's image, adding and maintaining facilities, conducting promotions, and reinforcing collaboration among stakeholders.

Implication – With the implementation of these priority strategies, it is anticipated that the management and development of Pantai Panjang Tourism Area can be optimized, creating an engaging tourism experience, and providing positive impacts for all relevant parties.

Originality – This research yields a more comprehensive strategy for the development of Pantai Panjang Tourism Area.

Abstrak

Tujuan – Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu pengelolaan Kawasan Wisata Pantai Panjang, serta menyusun analisis strategi pengembangan potensi wisatanya.

Metode – Pendekatan penelitian adalah bersifat deskriptif analitik pada data primer. Alat analisis utama yang digunakan untuk mengidentifikasi isu dan permasalahan adalah Strength, Weakness, Opportunity, and Threat (SWOT). Sementara itu perumusan strategi menggunakan Quantitatif Strategic Planning Matrix (QSPM)

Temuan – Optimalisasi pengembangan potensi Kawasan Wisata Pantai Panjang adalah berupa penguatan dari citra atraksi itu sendiri, penambahan dan perawatan beberapa fasilitas, melakukan promosi, dan penguatan kerjasama antar stakeholder.

Implikasi – Dengan implementasi strategi prioritas tersebut, diharapkan dapat mengoptimalkan pengelolaan dan pengembangan Kawasan Wisata Pantai Panjang, menciptakan pengalaman wisata yang menarik, dan memberikan dampak positif bagi semua pihak terkait.

Orisinalitas – Penelitian ini menghasilkan strategi pengembangan Kawasan Wisata Pantai Panjang secara lebih komprehensif.

Pendahuluan

Dengan panjang garis pantai ± 525 km, mulai dari bagian utara di Kabupaten Mukomuko yang berbatasan dengan Provinsi Sumatera Barat, hingga ke bagian selatan di Kabupaten Kaur yang

berbatasan dengan Provinsi Lampung, terdapat banyak potensi jasa-jasa kelautan yang dapat dikembangkan sebagai objek pariwisata bahari. Salah satu diantaranya, yang sudah cukup populer dan dikenal sampai keluar daerah Provinsi Bengkulu, adalah potensi pariwisata bahari Pantai Panjang di Kota Bengkulu. Pantai Panjang Bengkulu merupakan salah satu destinasi wisata utama yang belum dikembangkan dan dikelola secara maksimal. Pantai Panjang sepanjang 7 km belum tertata, kumuh dan masih sedikit atraksi yang tersedia.

Dalam kalangan masyarakat Kota Bengkulu, yang disebut dengan Pantai Panjang adalah kawasan pantai antara Kelurahan Berkas sampai perbatasan TWA (Taman Wisata Alam) Pantai Panjang. Pantai ini panjangnya \pm 7 km dan lebar pantai sekitar 50-75 meter. Pada masa tahun 1980-an, Pantai Panjang masih berupa kawasan hutan pantai yang asli yang didominasi oleh vegetasi cemara laut, ketapang, waru dan kelapa. Perkembangan penduduk, pengembangan wilayah perkotaan, kebutuhan pembangunan berbagai fasilitas fisik-termasuk pemukiman, mulai berdampak pada kawasan-kawasan dalam wilayah Kota Bengkulu, tidak terkecuali kawasan Pantai Panjang.

Kawasan Wisata Pantai Panjang, sejak 2011 telah ditetapkan sebagai Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional (KPPN) yang dicantumkan dalam Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Nasional. Diterbitkannya Peraturan Pemerintah ini seharusnya disikapi oleh pemerintah daerah sebagai sebuah kesempatan untuk memajukan pariwisata di Provinsi Bengkulu. Peningkatan sektor pariwisata akan dimulai dengan terjadi peningkatan wisatawan yang kemudian dapat menjadi penarik bagi sektor ikutan lainnya. Dengan demikian dapat diharapkan terjadi peningkatan kontribusi sektor pariwisata terhadap perekonomian Bengkulu yang berujung pada peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Menurut Dinas Pariwisata (2019) jumlah wisatawan nusantara yang berkunjung ke Bengkulu relatif tinggi pada kurun waktu 2016-2018 (Tabel 1). Demikian pula halnya dengan wisatawan mancanegara. Tetapi kemungkinan karena asumsi yang digunakan bahwa semua orang yang datang ke Bengkulu tujuannya berwisata, sementara fakta menunjukkan bahwa sebagian besar adalah mereka yang melakukan kunjungan keluarga dan kunjungan bisnis.

Tabel 1. Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Mancanegara Di Provinsi Bengkulu Tahun 2016-2018

Kategori Wisatawan	Tahun (Orang)			
	2016	2017	2018	2019*)
Wisnus	2.021.363	2.270.245	2.154.928	2.045.468
Wisman		843	1498	1358
Total	2.021.363	2.271.088	2.156.426	2.046.826

Keterangan: *) Angka perkiraan

Sumber: Dinas Pariwisata Prov. Bengkulu. 2019

Data tersebut menunjukkan bahwa kunjungan wisatawan nusantara cukup tinggi, sementara wisatawan mancanegara relatif rendah. Dilihat dari trend, ternyata sejak dicanangkan Wonderful Bengkulu 2017, jumlah kunjungan wisatawan ke Bengkulu belum menunjukkan peningkatan; malah terjadi penurunan.

Tingginya kunjungan wisatawan selama periode ini diduga karena asumsi yang digunakan terhadap mereka yang melakukan kunjungan ke Bengkulu, baik lokal maupun mancanegara, adalah bertujuan melakukan wisata. Sementara jika ditelaah data hunian pada fasilitas hotel ternyata menunjukkan angka yang rendah. Tahun 2016-2018 memperlihatkan penggunaan jasa akomodasi hotel, dari total jumlah wisatawan nusantara ini hanya 1,93%-5,51%, sementara rata-rata lama tinggal wisatawan 2,46 hari dan rata-rata pengeluaran hanya Rp 441.880 (Dinas Pariwisata Prov. Bengkulu. 2019). Jika data lama tinggal, penggunaan akomodasi hotel dan jumlah pengeluaran dianalisis lebih jauh maka kemungkinan kunjungan wisatawan nusantara ke Bengkulu lebih didominasi oleh tujuan kunjungan keluarga sehingga memilih menginap di rumah keluarga dan bukan di hotel.

Melihat pada data ini, Wonderful Bengkulu 2020 yang dicanangkan pada tahun 2017, menjadi relatif sulit dicapai. Padahal jika dilihat dari jumlah dan ragam destinasi wisata yang tersedia di Provinsi Bengkulu relatif beragam dan dapat dijangkau dengan waktu yang relatif singkat.

Statistik Kominfo Provinsi Bengkulu menyebutkan bahwa sampai dengan tahun 2021 jumlah obyek wisata di Provinsi Bengkulu sekitar 267 obyek wisata dengan tiga kategori wisata alam, sejarah/budaya, dan hiburan.

Pada tingkat nasional, kawasan wisata Pantai Panjang telah ditetapkan sebagai Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 50 tahun 2011 tentang Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Nasional. Selanjutnya dikeluarkan Perda nomor 02 tahun 2012 kawasan Pantai Panjang ditetapkan sebagai kawasan strategisnya kota, dan Perda nomor 14 tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bengkulu tahun 2012-2032, Pantai Panjang disebut sebagai salah satu kawasan strategis wisata alam. Dalam perjalanannya, proses pembangunan di kawasan ini terus berlangsung melalui berbagai sumber dana (APBN maupun APBD), sehingga dilakukan pengalihan pengelolaan dari pemerintah Provinsi Bengkulu ke Pemerintah Kota Bengkulu. Tetapi dalam perjalanannya, terjadi proses penarikan kembali pengelolaan kawasan ini, dan berakibat ketidakjelasan pengelolaan kawasan ini.

Dukungan kebijakan terhadap pengelolaan dan pengembangan Destinasi Wisata Kawasan Pantai Panjang, sebenarnya sudah cukup kuat. Namun jika dilihat dari kenyataannya, kemajuan implementasi kebijakan tersebut tidak tercermin pada kondisi destinasi wisata Pantai Panjang yang masih biasa-biasa saja. Hal ini senada dengan pernyataan Revolina (2020), bahwa Pantai Panjang, sebuah kawasan wisata alam di Kota Bengkulu, menjadi pilihan alternatif yang sering dikunjungi oleh wisatawan. Namun, pengelolannya tidak dilakukan dengan optimal, yang berakibat pada terjadinya berbagai permasalahan baik dari segi lingkungan, sosial, ekonomi, maupun kelembagaan. Selanjutnya menurut Mutiara et al. (2018), diperlukan upaya pengembangan Pantai Panjang ini, namun hal ini harus mempertimbangkan banyak faktor. Para stakeholder yang terkait dengan potensi wisata alam tersebut harus terlibat aktif. Selain itu, partisipasi masyarakat dan proses perencanaan, implementasi, dan evaluasi program pengembangan memiliki peran yang krusial dalam menentukan keberhasilan pengembangan wisata alam tersebut. Melibatkan masyarakat secara aktif adalah penting agar mereka merasa bertanggung jawab dalam pengembangan pariwisata Pantai Panjang.

Melihat besarnya potensi Kawasan Pantai Panjang sebagai salah satu lokomotif penggerak pertumbuhan ekonomi daerah, terutama sebagai sumber ekonomi masyarakat setempat, maka diperlukan suatu upaya yang terencana, terdokumentasi dan terintegrasi agar Destinasi Wisata Kawasan Pantai Panjang betul-betul dapat menjadi tumpuan pertumbuhan ekonomi di sektor pariwisata daerah dan juga nasional. Penunjukan pengelolaan kawasan Pantai Panjang dari Gubernur Provinsi Bengkulu kepada Walikota Bengkulu pada Tahun 2013 sebagaimana tertuang dalam Surat Keputusan Nomor F.250.I.Tahun 2013 belum dapat dimanfaatkan secara optimal, yang menyebabkan penunjukan tersebut ditarik kembali berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Bengkulu No.A.240.B.1 Tahun 2018. Hal ini membuat pengelolaan kawasan ini menjadi tidak menentu yang pada akhirnya berdampak pada seluruh aktivitas, khususnya berkaitan dengan unsur 4A (atraksi, aksesibilitas, amenitas dan ancilliary), menjadi tidak jelas. Pengamatan di awal kajian menunjukkan bahwa kawasan wisata Pantai Panjang terkesan kumuh oleh berbagai bangunan liar, kurangnya aspek keamanan, belum tersedianya prasarana penampungan sampah sehingga banyak sampah berserakan. Pada kondisi inilah diperlukan upaya-upaya untuk dapat merevitalisasi pengelolaan kawasan Pantai Panjang melalui kajian pengelolaan Pantai Panjang.

Terkait dengan strategi pengembangan wisata Pantai Panjang, beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya. Dua diantaranya adalah strategi dari perspektif konservasi lingkungan (Mutiara, dkk.2018), dan strategi pengembangan dari perspektif wisatawan dan masyarakat lokal (Pratama dan Sakti, 2015). Persamaan keduanya adalah bahwa dilihat dari positioning kawasan wisata Pantai Panjang berada pada kuadran I (*rapid growth strategy*). Posisi ini merekomendasikan bahwa pengelola harus menjalankan strategi yang mampu meningkatkan laju pertumbuhan kunjungan wisatawan dengan memaksimalkan semua peluang seperti pengembangan Tapak Paderi dan Pantai Jakat. Sementara dari perspektif wisatawan dan masyarakat lokal merekomendasikan lima strategi: 1) pengembangan infrastruktur sarpras wisata, 2) pengembangan modal usaha, 3) pengembangan obyek dan daya tarik wisata yang berkelanjutan, 4) pemeliharaan dan pengelolaan yang berkelanjutan, dan 5) promosi obyek wisata. Sejak 2015 sampai dengan 2018 rekomendasi ini tidak membuahkan hasil yang memuaskan. Justru kondisi “kesemrawutan” makin terlihat.

Pembangunan yang dilaksanakan dengan dana APBN dan APBD terkesan belum memberikan multiplier effect sebagaimana diharapkan. Yang terjadi kemudian adalah pembangunan secara tidak terencana, khususnya “pembangunan” kios para pedagang yang tidak dapat dikendalikan. Diduga masalah utama di kawasan wisata Pantai Panjang adalah ketidakjelasan siapa yang berwenang dan bertanggung terhadap pengelolaan kawasan ini. Kejelasan ini akan memberikan solusi bagi permasalahan baik di “hulu” maupun di “hilir” dari proses pembangunan kawasan Pantai Panjang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu pengelolaan Kawasan Wisata Pantai Panjang pada saat ini, dan menyusun analisis strategi pengembangan potensi Kawasan Wisata Pantai Panjang. Beberapa penelitian telah dilaksanakan untuk mendukung pengoptimalan potensi dan pengembangan Pantai Panjang di Kota Bengkulu sebagai destinasi pariwisata unggulan. Mutiara dkk. (2018) dalam penelitian "Potensi Pengembangan Pariwisata Pantai Panjang Kota Bengkulu Dalam Perspektif Konservasi Lingkungan" menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis SWOT. Mereka mengusulkan lima strategi pengembangan, termasuk infrastruktur wisata, pengembangan modal usaha, peningkatan objek dan daya tarik wisata yang berkelanjutan, pemeliharaan, dan promosi. Studi ini bertujuan untuk menjadikan Pantai Panjang sebagai kawasan wisata yang berkelanjutan. Sementara itu Pratama dan Sakti (2015) dalam penelitian "Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Panjang Bengkulu, Ditinjau Dari Perspektif Wisatawan dan Masyarakat Lokal" fokus pada identifikasi potensi daya tarik wisata, evaluasi faktor internal dan eksternal, serta pengkajian program pengembangan pariwisata yang cocok berdasarkan perspektif wisatawan dan masyarakat lokal di Pantai Panjang. Melalui analisis deskriptif dan matriks IFAS serta EFAS, mereka menyimpulkan bahwa Pantai Panjang memiliki potensi daya tarik wisata yang tinggi dan berada pada posisi strategi pertumbuhan di kuadran I.

Studi Revolina dkk. (2020) dengan judul "Kesesuaian Lahan dan Keberlanjutan Pengelolaan Kawasan Wisata Alam Pantai Panjang di Kota Bengkulu" bertujuan mengevaluasi kesesuaian lahan dan status keberlanjutan pengelolaan Pantai Panjang. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan penilaian cepat Rap-Coast, hasil penelitian menunjukkan bahwa kawasan wisata Pantai Panjang sangat sesuai untuk kegiatan wisata, dengan skor 89,286% pada skala nilai 80-100%. Selanjutnya Nugraha dkk. (2013) dalam penelitian "Studi Kesesuaian dan Daya Dukung Kawasan untuk Rekreasi Pantai di Pantai Panjang Kota Bengkulu" mengevaluasi tingkat kesesuaian dan kapasitas kawasan Pantai Panjang, terutama dalam konteks kegiatan rekreasi pantai. Melalui analisis Indeks Kesesuaian Wisata (IKW) dan Daya Dukung Kawasan (DDK), mereka menemukan bahwa sebagian besar wilayah pesisir Pantai Panjang sangat sesuai untuk kegiatan rekreasi pantai. Sementara itu Setiadi dan Fitri (2018) dalam penelitian "Pengaruh Bauran Pemasaran Jasa terhadap Keputusan Wisatawan Mengunjungi Obyek Wisata Pantai Panjang Kota Bengkulu" mengidentifikasi pengaruh bauran pemasaran jasa terhadap keputusan wisatawan dalam mengunjungi objek wisata Pantai Panjang. Melalui analisis deskriptif statistik dan regresi linier sederhana, penelitian ini memberikan wawasan tentang pengaruh faktor pemasaran terhadap keputusan wisatawan.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu terletak pada fokus hasil akhir penelitian. Kedua penelitian sebelumnya menempatkan Pantai Panjang pada posisi strategi pertumbuhan (kuadran I), menyoroti potensi dan peluang pengembangan. Sementara itu, penelitian ini diharapkan menghasilkan Dokumen Strategi pengelolaan dan pengembangan Kawasan Wisata Pantai Panjang yang dapat menjadi acuan bagi pemerintah, pelaku wisata, dan masyarakat dalam upaya mengelola dan mengembangkan destinasi ini secara terintegrasi dan berkelanjutan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual dari Cooper (1993) dimana sebelum memperkenalkan destinasi, perlu mempertimbangkan empat aspek utama (4A): atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan ancillary. Atraksi mencakup beragam elemen seperti keindahan alam, seni budaya, peninggalan bersejarah, dan atraksi buatan. Persiapan untuk menikmati atraksi ini dapat bervariasi, dari menikmati panorama alam hingga pertunjukan seni budaya. Aksesibilitas melibatkan sarana dan infrastruktur untuk mencapai destinasi. Akses jalan yang baik dan transportasi umum yang tersedia menjadi faktor penting. Destinasi tanpa aksesibilitas yang

memadai mungkin kesulitan menarik perhatian wisatawan. Amenitas mencakup fasilitas yang memenuhi kebutuhan wisatawan selama berada di destinasi, seperti akomodasi, tempat makan, dan fasilitas pendukung lainnya. Pemilihan lokasi fasilitas perlu memperhitungkan karakter destinasi dan kebutuhan wisatawan. Ancillary menyoroti peran organisasi atau individu yang bertanggung jawab atas pengelolaan destinasi. Manajemen yang efektif diperlukan untuk memastikan destinasi memberikan nilai tambah bagi wisatawan dan memberikan manfaat kepada berbagai pihak terkait. Dengan memperhatikan keempat aspek ini, destinasi Pantai Panjang dapat dikembangkan secara holistik, menciptakan pengalaman wisata yang menarik dan berkelanjutan bagi pengunjung serta memberikan dampak positif bagi masyarakat lokal dan lingkungan.

Sementara itu alat analisis yang digunakan adalah SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, and Threat). Faktor internal terdiri dari elemen-elemen yang memengaruhi daya tarik pariwisata, termasuk kekuatan (Strengths) dan kelemahan (Weaknesses), yang memainkan peran penting dalam menarik minat wisatawan. Analisis faktor internal, yang mencakup kekuatan (Strengths) dan kelemahan (Weaknesses), dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang kondisi internal suatu daerah tersebut.

Menurut Pearce dan Robinson (2007), kekuatan merujuk pada sumber daya atau kemampuan yang dikuasai atau tersedia bagi suatu perusahaan, yang memberikan keunggulan relatif perusahaan tersebut dibandingkan dengan pesaingnya dalam memenuhi kebutuhan pelanggan yang dilayani. Di sisi lain, kelemahan mengacu pada keterbatasan atau kekurangan dalam satu atau lebih sumber daya atau kemampuan suatu perusahaan dibandingkan dengan pesaingnya, yang menjadi hambatan dalam efektifitas memenuhi kebutuhan pelanggan. Sedangkan faktor eksternal mencakup peluang (Opportunities) dan ancaman (Threats) dalam hal daya tarik wisata untuk menarik wisatawan. Analisis faktor eksternal yang meliputi peluang (Opportunities) dan ancaman (Threats) dilakukan untuk memahami posisi suatu daerah dalam menghadapi lingkungannya yang bersifat eksternal. Menurut Pearce dan Robinson (2007) peluang merupakan situasi utama yang menguntungkan dalam lingkungan suatu perusahaan, sedangkan ancaman adalah situasi utama yang tidak menguntungkan dalam lingkungan suatu perusahaan.

Data yang digunakan adalah data primer. Survei lapangan dilakukan untuk mengumpulkan semua data primer yang dilakukan dengan metode survey melalui observasi (pengamatan langsung), wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data primer dengan metode wawancara, menggunakan daftar pertanyaan (kuisisioner) yang dipersiapkan oleh peneliti. Responden untuk keperluan wawancara terdiri dari 60 orang, yang meliputi para pelaku bisnis (kuliner, atraksi pantai, pengelola hotel/homestay dan para Asosiasi Pariwisata serta aparat pemerintah).

Untuk penentuan strategi, data diolah melalui dua tahap. Pertama, dengan mengelompokkan informasi faktor pengaruh melalui delapan langkah. Kedua, pengolahan data menggunakan teknik Quantitative Strategic Planning Matrix (QSPM) (David, F.R. and David, F.R., 2017).

Tabel 2. Matrik Alternatif Strategi Melalui SWOT

Internal	Strengths – S Tentukan faktor-faktor kekuatan (internal)	Weaknesses – W Tentukan faktor-faktor kelemahan (internal)
Eksternal		
Opportunities – O Tentukan faktor-faktor peluang (Eksternal)	S-O Strategies Ciptakan strategi yg menggunakan kekuatan utk memanfaatkan peluang	W-O Strategies Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
Threats – T Tentukan faktor-faktor Ancaman (Eksternal)	S-T Strategies Ciptakan strategi yg menggunakan kekuatan utk mengatasi Ancaman	W-T Strategies Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman

Hasil dan Pembahasan

Tahap pertama dari penelitian ini adalah menginventaris berbagai komponen SWTO untuk selanjutnya dilakukan survei terhadap responde. Rekapitulasi jawaban responden mengenai komponen daya tarik/atraksi di Pantai Panjang Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Tabulasi Data Kuesioner Komponen Atraksi

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SM	M	N	TM	STM
1	Kondisi objek wisata sebagai daya tarik utama kawasan wisata di daerah ini	11	24	16	5	0
2	Tingkat Keamanan dan kenyamanan berwisata di kawasan ini	3	19	25	14	2
3	Ketersediaan atraksi pendukung (misalnya wahana permainan)	3	21	16	20	3
4	Terdapat staff penjaga/fasilitator/pengelola di setiap atraksi pendukung	2	17	16	24	4
5	Kualitas dan kuantitas atraksi pendukung	4	13	19	24	3
6	Variasi atraksi pendukung	2	15	19	23	4
7	Terdapat loket tiket di setiap atraksi pendukung	4	12	15	27	5
8	Terdapat papan informasi tentang atraksi pendukung	5	19	12	24	3
9	Terdapat loket tiket sebelum masuk area obyek wisata	4	11	14	22	12
10	Transparansi dan akuntabilitas tiket masuk	3	10	15	28	7
11	Ketersediaan brosur informasi area obyek wisata	5	9	13	25	11
12	Tingkat daya tarik obyek wisata yang ada	9	28	18	5	3
13	Terdapat cinderamata khas	7	26	17	9	4
Jumlah		62	224	215	250	61

Sementara itu rekapitulasi jawaban responden mengenai komponen aksesibilitas di Pantai Panjang Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Tabulasi Data Kuesioner Komponen Aksesibilitas

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SM	M	N	TM	STM
1	Jarak lokasi wisata dari pusat kota	24	21	15	2	0
2	Kondisi jalan menuju obyek wisata	20	27	12	4	0
3	Lalu lintas menuju lokasi wisata	15	32	14	1	1
4	Rambu – rambu lalu lintas di sepanjang jalan menuju lokasi wisata	12	27	18	6	0
5	Papan penunjuk jalan menuju lokasi wisata	10	27	13	12	1
6	Papan penunjuk jalan dapat dilihat dengan jelas	7	25	22	8	1
7	Transportasi umum menuju obyek wisata	5	17	16	21	4
8	Tingkat kelayakan sarana transportasi umum menuju obyek wisata	4	12	24	18	5
9	Kecukupan jumlah sarana transportasi umum	3	16	17	20	7
10	Terdapat lebih dari satu pilihan transportasi umum menuju obyek wisata	7	16	20	17	3
11	Saat berada di lokasi wisata, tidak kesulitan mendapatkan sinyal handphone	25	27	9	1	1
12	Terdapat counter yang menjual kebutuhan untuk telekomunikasi (misalnya terdapat counter pulsa)	8	13	29	13	0
Jumlah		140	260	209	123	23

Rekapitulasi jawaban responden mengenai komponen amenitas di Pantai Panjang Kota Bengkulu adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Tabulasi Data Kuesioner Komponen Amenitas

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SM	M	N	TM	STM
1	Dukungan pemerintah daerah terhadap obyek wisata Pantai Panjang	8	24	20	9	1
2	Dukungan masyarakat Kota Bengkulu terhadap obyek wisata Pantai Panjang	10	25	17	9	1
3	Penataan lingkungan obyek wisata Pantai Panjang	6	14	18	19	5
4	Kebersihan lingkungan obyek wisata Pantai Panjang	4	6	11	28	13
5	Ketersediaan lahan parkir untuk kendaraan wisatawan	7	24	17	13	0
6	Luas lahan parkir memadai	7	22	21	12	0
7	Terdapat penjaga parkir di area parkir	13	26	18	3	2
8	Pengelolaan dan penataan parkir	4	13	24	19	2
9	Keamanan di area parkir terjamin	4	14	23	18	3
10	Keberadaan toilet umum di luar area obyek wisata	3	10	17	22	10
11	Keberadaan toilet di dalam area obyek wisata	3	11	19	19	10
12	Jumlah toilet yang ada memadai	0	4	14	27	9
13	Terdapat papan penanda letak toilet yang memudahkan pengunjung ketika membutuhkan toilet	2	10	23	20	7
14	Kondisi toilet yang ada bersih	4	3	17	22	16
15	Tersedia air bersih di dalam toilet	3	5	22	22	10
16	Kondisi toilet baik	2	7	18	25	10
17	Terdapat Pos keamanan di area obyek wisata	3	17	28	13	1
18	Terdapat staf penjaga keamanan umum di obyek wisata	2	9	26	22	3
19	Terdapat counter/pusat informasi umum tentang obyek wisata ini	3	7	20	24	8
20	Terdapat posko kesehatan di area obyek wisata	1	6	12	31	12
21	Ketersediaan sarana beribadah di area obyek wisata	2	13	22	17	8
Jumlah		91	270	407	394	131

Sedangkan rekapitulasi jawaban responden mengenai komponen ancillary di Pantai Panjang Kota Bengkulu sebagai berikut:

Tabel 6. Tabulasi Data Kuesioner Komponen Ancillary

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SM	M	N	TM	STM
1	Terdapat sarana pengisian bahan bakar di sekitar obyek wisata	3	27	15	11	7
2	Terdapat restaurant/warung makan di sekitar obyek wisata	26	25	7	5	0
3	Menu yang disediakan di restaurant/warung makan memadai	20	23	13	3	3
4	Kualitas makanan yang disediakan layak untuk dikonsumsi	11	27	20	2	2
5	Tingkat variasi menu makanan yang disajikan di warung makan sekitar obyek wisata	10	29	19	3	2
6	Harga makanan di rumah makan/restaurant di sekitar obyek wisata terjangkau	4	22	26	6	5
7	Terdapat penginapan/homestay di sekitar obyek wisata	19	31	11	1	1
8	Tingkat ketersediaan penginapan/homestay di sekitar obyek wisata	18	34	10	1	0
9	Harga penginapan/homestay terjangkau	11	19	28	5	0
10	Terdapat patroli keamanan di malam hari	8	13	26	13	3
11	Jarak antara obyek wisata dengan fasilitas kesehatan (puskesmas/Rumah sakit)	6	12	31	11	3
Jumlah		136	262	206	61	26

Hasil persebaran kuesioner kepada lebih dari 60 responden berhasil diidentifikasi sejumlah 44 faktor-faktor yang membentuk kualitas destinasi wisata Pantai Panjang. Hasil menunjukkan bahwa secara internal faktor yang menjadi kekuatan relatif lebih sedikit dibandingkan dengan kelemahannya. Sementara dilihat dari sisi eksternalitas faktor yang membentuk peluang relatif berimbang dengan tantangan. Secara umum hal ini mengindikasikan bahwa apabila pengelola mampu memperkuat faktor yang menjadi kelemahan dan terus memperkuat aspek yang menjadi kekuatan maka sejumlah peluang dapat dimanfaatkan.

Tabel 7. Faktor Kunci Komponen SWOT Produk Pariwisata (Atraksi, Amenitas/Fasilitas, Dan Aksesibilitas)

Strengths (S)	Weaknesses (W)
Panjang pantai mencapai lebih dari 7 kilometer (S1)	Habitat pohon cemara dan penyu yang mulai terganggu (W1)
Keindahan pohon cemara yang luas dan unik (S2)	Paket wisata yang ditawarkan masih minim (W2)
Adanya habitat penyu (S3)	Perubahan garis sempadan pantai (W3)
Keindahan pasir putih (S4)	Tidak semua lokasi dapat digunakan untuk atraksi wisata bahari (W4)
Ombak laut yang dapat dijadikan arena surfing (S5)	Banyaknya sampah dan kurangnya fasilitas sampah di sepanjang pantai (W5)
Tersedianya beberapa atraksi buatan (S6)	Belum tersedia pusat informasi pariwisata (TEC), loket karcis/ticketing, sentral toko cinderamata/souvenir (W6)
Berpotensi sebagai tujuan wisata alam, bahari, edukasi, watersport dan ecotourism (S7)	Kondisi fasilitas yang ada tidak terawat dan belum mencerminkan lokalitas budaya Bengkulu (W7)
Daya tarik aktivitas nelayan di pantai panjang (S8)	Fasilitas wisata yang dibuat pada segmen 1 dan segmen 2 belum dimanfaatkan dengan baik. (W8)
Tersedia Fasilitas wisata (Penginapan, restoran/kafe, Fasilitas belanja, Area, shelter, Tempat ibadah/mushola, toilet, dan area parkir) (S9)	Pembangunan liar yang tidak terkendali pada kawasan pantai panjang (W9)
Tersedia fasilitas olahraga (<i>sport center</i> dan <i>jogging track</i>), arena bermain untuk anak-anak (S10)	Minimnya rambu-rambu daerah berbahaya untuk pengunjung dan personil potensi SAR di lokasi wisata (W10)
Kawasan pantai berada dekat dengan pusat Kota Bengkulu (S11)	Kurangnya fasilitas seperti pos keamanan dan penerangan di sepanjang pantai di lokasi Pantai Panjang (W11)
Sepanjang lokasi wisata dihubungkan dengan jalan berkualitas baik (S12)	Fasilitas parkir belum memadai sesuai ketentuan (W12)
	Belum tersedia fasilitas air bersih (W13)
	Halte bus tidak digunakan secara maksimal (W14)
	Lokasinya dekat dari jalan utama sehingga mengancam keselamatan pengunjung (W15)
	Transportasi umum di lokasi wisata masih minim (W16)
Opportunities (O)	Threats (T)

Strengths (S)	Weaknesses (W)
Adanya dukungan pemerintah (O1)	Banyak destinasi wisata pantai di Provinsi maupun di luar yang memiliki ragam atraksi dan pengelolaan yang lebih baik (T1)
Tingginya minat keterlibatan asosiasi dan stakeholder lainnya (O2)	Jumlah wisatawan yang datang masih sedikit khususnya wisatawan luar Provinsi Bengkulu (T2).
Trend pariwisata semakin meningkat (O3).	Tingginya tingkat premanisme di lingkungan Pantai Panjang (T3)
Peluang bagi traveler yang menyukai jelajah alam dan sekaligus mempelajari tentang wisata bahari. (O4)	Adanya ancaman bencana alam seperti terjadi angin kencang dan kerasnya ombak (T4).
Telah dibangun jalan Tol dari dan ke Bengkulu (O5)	Adanya limbah/sampah dari sungai menuju ke pantai (T5)
Tersedianya transportasi umum online (O6)	Intensitas dan jalur penerbangan yang relatif terbatas dari dan ke Bengkulu (T6)
Teknologi dan media sosial yang semakin diminati (O7)	Bengkulu bukan merupakan jalur lintas untuk perdagangan maupun wisata (T7)
	Akses menuju Bengkulu relatif jauh dibandingkan ke provinsi lain disekitarnya (T8).
	Perubahan iklim yang berpengaruh pada bentang alam dan kerusakan lingkungan (T9)

Berdasarkan analisis pada Tabel 7, kemudian disusun matriks alternatif strategi melalui proses pencocokkan setiap faktor dalam empat kolom SWOT yang kemudian ditentukan strategi alternatif seperti pada Tabel 8.

Tabel 8. Strategi Alternatif Pada Produk Wisata

No	Strategi Alternatif
1	Penataan Pengelolaan kawasan Pantai Panjang
2	Digitalisasi potensi wisata Pantai Panjang baik nasional maupun internasional serta peningkatan kualitas atraksi dan fasilitas wisata
3	Penataan moda transportasi yang fleksibel, aman dan ramah lingkungan, dan pembuatan jalur khusus bagi pejalan kaki, sepeda, dan kendaraan
4	Peningkatan kerjasama dengan para pelaku wisata
5	Peningkatan intensitas dan kualitas event dan festival secara berkala
6	Peningkatan intensitas transportasi penerbangan ke Bengkulu
7	Pengembangan paket wisata yang terkoneksi antar destinasi wisata di Provinsi Bengkulu
8	Peningkatan dan penataan kualitas fasilitas pendukung pariwisata
9	Peningkatan kuantitas dan kualitas informasi tentang kondisi wisata Pantai Panjang dalam upaya meningkatkan kenyamanan wisatawan
10	Peningkatan <i>brand image</i> wisata Pantai Panjang melalui peningkatan promosi berbasis digital
11	Peningkatan kuantitas dan kualitas sarana/prasarana kebersihan dan keamanan, kenyamanan lokasi bagi wisatawan

Dari 44 faktor kunci dari aspek produk wisata kawasan Pantai Panjang, dapat disusun strategi alternatif melalui pencocokan komponen SWOT. Untuk menetapkan strategi alternatif yang menjadi prioritas untuk dilaksanakan maka strategi alternatif ini selanjutnya dilakukan pembobotan dari setiap faktor kunci dari produk wisata. Nilai bobot merupakan nilai kepentingan dari faktor kunci tersebut terhadap obyek yang dianalisis nilai tertinggi adalah 0.044 yakni adanya limbah dan sampah dari sungai menuju pantai. Ini berarti responden menilai bahwa kebersihan lingkungan menjadi faktor yang besar pengaruhnya terhadap kenyamanan wisatawan di kawasan Pantai Panjang. Sementara bobot terendah adalah 0.015 yakni pada kurangnya fasilitas seperti pos keamanan dan penerangan di sepanjang pantai di lokasi Pantai Panjang.

Untuk dapat menetapkan strategi mana yang menjadi prioritas dari 11 strategi alternatif yang telah disusun maka ditentukan nilai Attractive Score (AS) dari setiap faktor kunci terhadap masing-masing strategi. Berdasarkan perhitungan Bobot dan AS kemudian ditetapkan nilai Total Attractive Score (TAS) untuk masing-masing strategi. Dari perhitungan ini diperoleh nilai total dari TAS. Nilai total TAS terbesar menunjukkan strategi prioritas, demikian sampai dengan nilai Total TAS terkecil. Strategi yang menjadi prioritas adalah strategi yang memiliki nilai tertinggi yakni pengembangan paket wisata yang terkoneksi antar destinasi wisata di Provinsi Bengkulu dan peningkatan kerjasama dengan para pelaku wisata.

Tabel 9. Total Nilai TAS Setiap Strategi Pada Aspek Produk Wisata

No	Alternatif Strategi Prioritas	Skor TAS
1	Peningkatan intensitas dan kualitas event dan festival secara berkala	3.326
2	Peningkatan kerjasama dengan para pelaku wisata	3.314
3	Digitalisasi potensi wisata pantai panjang serta peningkatan kualitas atraksi dan fasilitas wisata	3.291
4	Pengembangan paket wisata yang terkoneksi antar destinasi wisata di provinsi Bengkulu	3.229
5	Penataan pengelolaan kawasan wisata pantai panjang	3.203
6	Peningkatan dan penataan kualitas fasilitas pendukung pariwisata	3.202
7	Peningkatan kuantitas dan kualitas informasi tentang kondisi wisata pantai panjang dalam upaya meningkatkan kenyamanan wisata	3.089
8	Peningkatan brand image wisata pantai panjang melalui peningkatan promosi berbasis digital	3.061
9	Peningkatan intensitas transportasi penerbangan ke dan dari Bengkulu	3.036
10	Peningkatan kuantitas dan kualitas prasarana/sarana kebersihan dan keamanan untuk kenyamanan wisatawan	2.799
11	Penataan moda transportasi yang fleksibel, aman dan ramah lingkungan dan pembukaan jalur khusus bagi pejalan kaki, pesepeda dan kendaraan	2.593

Dengan banyaknya potensi pada kawasan Pantai Panjang ada beberapa kelemahan dan ancaman yang harus diatasi dan diminimalisir dengan memanfaatkan beberapa peluang yang ada. Berdasarkan Tabel 9 di atas diketahui bahwa strategi yang terbentuk berupa penguatan dari citra atraksi itu sendiri, penambahan dan perawatan beberapa fasilitas, melakukan promosi, dan penguatan kerjasama antar stakeholder. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan, tidak hanya wisatawan lokal namun wisatawan luar provinsi bahkan wisatawan mancanegara.

Sebagaimana diketahui bahwa penancangan Wonderful Bengkulu tahun 2017 salah satunya dengan mengagendakan intensitas event dan festival secara berkala. Kegiatan ini menjadi salah satu pendorong kunjungan wisatawan sehingga ke depan tidak hanya intensitasnya yang ditingkatkan tetapi juga kualitas. Daya tarik wisata ini yang berdampak pada kembalinya wisatawan ke suatu destinasi wisata. Wiratini, N.A (2017) menyebutkan bahwa daya tarik wisata dan kepuasan wisatawan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat kunjungan kembali wisatawan. Kualitas pelayanan dan fasilitas berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap niat kunjungan kembali wisatawan, dan variabel kepuasan wisatawan merupakan variabel yang memediasi pengaruh daya tarik wisata, kualitas pelayanan, fasilitas terhadap niat kunjungan kembali wisatawan. Dengan demikian maka seluruh aktivitas haruslah berujung pada bagaimana agar wisatawan mendapat kepuasan ketika melakukan kunjungan pada sebuah destinasi wisata.

Sehubungan dengan konsep pembangunan kepariwisataan, Utama (2011) menegaskan, bahwa pariwisata apapun jenis dan namanya, hendaknya dapat dibangun dan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan. Menurut United Nation (2002) dalam Utama (2011), prinsip-prinsip tersebut adalah: (1) Pembangunan pariwisata harus dapat dibangun dengan melibatkan masyarakat lokal; (2) Menciptakan keseimbangan antara kebutuhan wisatawan dan masyarakat; (3) Pembangunan harus melibatkan para pemangku kepentingan, dan melibatkan lebih banyak pihak akan mendapatkan input yang lebih baik; (4) Memberikan kemudahan kepada para pengusaha lokal dalam skala kecil, dan menengah; (5) Pariwisata harus dikondisi untuk tujuan membangkitkan bisnis lainnya dalam masyarakat artinya pariwisata harus memberikan dampak pengganda pada sector lainnya, baik usaha baru maupun usaha yang telah berkembang saat ini; (6) Adanya kerjasama antara masyarakat lokal sebagai kreator atraksi wisata dengan para operator penjual paket wisata, sehingga perlu dibangun hubungan kerjasama yang saling menguntungkan; (7) Pembangunan pariwisata harus mampu menjamin keberlanjutan, memberikan keuntungan bagi masyarakat saat ini dan tidak merugikan generasi yang akan datang; (8) Pariwisata harus bertumbuh dalam prinsip optimalisasi bukan pada eksploitasi; (9) Harus ada monitoring dan evaluasi secara periodik untuk memastikan pembangunan pariwisata tetap berjalan dalam konsep pembangunan berkelanjutan; (10) Harus ada keterbukaan terhadap penggunaan sumber daya seperti penggunaan air bawah tanah, penggunaan lahan, dan penggunaan sumberdaya lainnya harus dapat dipastikan tidak disalah gunakan; (11) Melakukan program peningkatan sumberdaya manusia dalam bentuk pendidikan, pelatihan, dan sertifikasi untuk bidang keahlian pariwisata sehingga dapat dipastikan bahwa para pekerja siap untuk bekerja sesuai dengan uraian tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan bidangnya masing-masing sehingga program sertifikasi akan menjadi pilihan yang tepat; dan

(12) Terwujudnya tiga kualitas yakni pariwisata harus mampu mewujudkan kualitas hidup "quality of life" masyarakat lokal, pada sisi yang lainnya pariwisata harus mampu memberikan kualitas berusaha "quality of opportunity" kepada para penyedia jasa dalam industri pariwisata dan sisi berikutnya dan menjadi yang terpenting adalah terciptanya kualitas pengalaman wisatawan "quality of experience".

Melihat strategi alternatif 1 sampai 4 berfokus pada atraksi itu sendiri, upaya yang dilakukan pemerintah provinsi sudah mulai berjalan, seperti dilaksanakn pada Wonderful Bengkulu 2020 yang mengadakan 3 event utama seperti Festival Tabot, Festival Bumi Rafflesia dan Festival Pesisir Pantai Panjang Bengkulu yang tentu saja melibatkan banyak pihak, baik pelaku wisata, stakeholder, asosiasi pariwisata dan masyarakat demi kelancaran keberlangsungan agenda tersebut, tentu saja peran digitalisasi marketing juga menjadi salah satu kunci keberhasilan agenda yang dicanangkan Wonderful Bengkulu 2020.

Jika diperhatikan bahwa strategi penataan pengelolaan kawasan pariwisata Pantai Panjang menjadi prioritas kelima dari 11 strategi prioritas, sementara empat prioritas strategi sebelumnya lebih kepada produk wisata. Sementara diketahui bahwa untuk menjalankan strategi satu sampai dengan empat dibutuhkan institusi yang mampu mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan tersebut. Oleh karena itu strategi prioritas kelima harusnya menjadi langkah awal bagi Pemerintah Provinsi Bengkulu untuk membentuk lembaga ini. Kejelasan pengelolaan juga tidak lepas dari kewenangan terhadap wilayah, termasuk kawasan wisata Pantai Panjang.

Dari prioritas ke 6 & 7 dapat dilakukan secara berkesinambungan oleh instansi terkait baik dari Dinas Pariwisata, Kepolisian dan Dinas Pekerjaan Umum & Penataan Ruang agar menjadi fokus utama dalam perkembangan potensi pariwisata Pantai Panjang Kota Bengkulu. Pada prioritas ke 8 sudah seharusnya Kota Bengkulu memiliki platform sendiri baik berupa website maupun menggunakan platform yang sudah ada seperti Instagram, Youtube atau bahkan Tiktok yang berisikan informasi, panorama dan promosi pariwisata yang ada di Bengkulu terlebih Pantai Panjang. Untuk prioritas ke 9 sampai 11 sudah tersedia dan sudah mulai direalisasikan oleh instansi terkait seperti Dinas Perhubungan yang tentunya masih harus dikembangkan dan lebih bervariasi lagi. Dan tetap harus dijaga bersama fasilitas yang sudah tersedia.

Kesimpulan dan Implikasi

Kesimpulan dari penelitian ini mencakup dua aspek utama yaitu terkait dengan Kewenangan Pengelolaan Kawasan Wisata Pantai Panjang dan Pengelolaan 3A. Kewenangan pengelolaan kawasan ini masih belum jelas dan terjadi kesenjangan setelah penarikan kewenangan oleh Surat Keputusan Gubernur Bengkulu pada tahun 2018. Praktik premanisme dan pembangunan liar marak karena ketidakjelasan kewenangan pengelolaan, berdampak pada terhentinya program pembangunan dan kemungkinan kumuhnya kawasan. Sementara itu terkait aspek 3A: Attraction, Accessibility, Amenities di Pantai Panjang belum dikelola secara optimal. Ketidakkordinasian antara pelaku pariwisata, pemerintah, dan instansi terkait menjadi hambatan.

Terdapat 44 faktor kunci yang perlu diperhatikan untuk menentukan strategi alternatif prioritas pada aspek 3A. Alternatif strategi prioritas dibagi menjadi 11 poin, mencakup peningkatan intensitas event, kerjasama pelaku wisata, digitalisasi potensi wisata, pengembangan paket wisata terkoneksi, penataan pengelolaan kawasan, peningkatan fasilitas pendukung, informasi kenyamanan, brand image, transportasi, prasarana/sarana kebersihan dan keamanan, serta penataan moda transportasi.

Sementara itu terkait dengan analisis strategi prioritas, Prioritas 1-4 fokus pada peningkatan atraksi dan kerjasama untuk menarik wisatawan. Strategi nomor 5, pembentukan lembaga khusus dari pemerintah Provinsi Bengkulu, dianggap sebagai langkah awal untuk mendukung prioritas 1-5. Prioritas 6-7 harus menjadi fokus Dinas Pariwisata, Kepolisian, dan Dinas Pekerjaan Umum & Penataan Ruang. Prioritas 8 telah direalisasikan dan dapat ditingkatkan. Prioritas 9-11 sudah ada dan dijalankan oleh instansi terkait, terutama Dinas Perhubungan.

Dengan implementasi strategi prioritas ini, diharapkan dapat mengoptimalkan pengelolaan dan pengembangan Kawasan Wisata Pantai Panjang, menciptakan pengalaman wisata yang menarik, dan memberikan dampak positif bagi semua pihak terkait.

Daftar Pustaka

- Cooper, C., David, J.F., Gilbert, and Wanhill, S (1993). *Tourism: Principles and Practice*. Trans-Atlantic Publications, 311 Bainbridge Street, Philadelphia, PA 19147. 290p. \$47.50. (1994). *Journal of Travel Research*, 32(3). <https://doi.org/10.1177/004728759403200326>
- David, F.R. and David, F.R. (2017), *Strategic Management: concepts and cases, A Competitive Advantage Approach*. Sixteenth edition. Global Edition. Pearson.
- Dinas Pariwisata Kota Bengkulu. 2018. *Rencana Strategis Perangkat Daerah Tahun 2019 – 2023 Dinas Pariwisata Kota Bengkulu*. [https://sakup.bengkulukota.go.id/dok/1597295103_RENSTR-2019-2023\(1\).pdf](https://sakup.bengkulukota.go.id/dok/1597295103_RENSTR-2019-2023(1).pdf)
- PP No. 50 Tahun (2011). *Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025* [JDIH BPK RI]. (n.d.). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/5183/pp-no-50-tahun-2011>.
- Wiratini, N.A. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Kunjungan Kembali Wisatawan Pada Daya Tarik Wisata. *Jurnal Harian Regional*, <https://doi.org/10.24843/EEB.2018.v07.i01.p10>
- Mutiara, I., Susatya, A., dan Anwar, G. (2018). Potensi Pengembangan Pariwisata Pantai Panjang Kota Bengkulu Dalam Perspektif Konservasi Lingkungan. *Naturalis– Jurnal Penelitian Pengelolaan Sumberdaya Alam dan Lingkungan*. Volume 7 Nomor 2, Agustus 2018. P. 109-115. ISSN: 2302- 6715.
- Nugraha, H. P., Indarjo, A., & Helmi, M. (2013). Studi Kesesuaian dan Daya Dukung Kawasan untuk Rekreasi Pantai di Pantai Panjang Kota Bengkulu. *Diponegoro Journal of Marine Research*, 2(2).
- Pearce, J. A., & Robinson, R. B. (2007). *Manajemen Strategi*. Jakarta: Salemba Empat
- Plt Gubernur Provinsi Bengkulu. (2013). Surat Keputusan Nomor F.250.I. Tentang Penunjukan Pengelolaan Kawasan Wisata Pantai Panjang dan Taman Remaja Kota Bengkulu Kepada Wali Kota Bengkulu
- Pratama.; S.B. (2015) Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Panjang Bengkulu, Ditinjau Dari Perspektif Wisatawan Dan Masyarakat Lokal. *Ekombis Review* p. 169-176.
- Revolina, E., Hidayat, A., Basuni, S., dan Widiatmaka (2020). Kesesuaian Lahan dan Keberlanjutan Pengelolaan Kawasan Wisata Alam Pantai Panjang di Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 18(2), 261-271, doi:10.14710/jil.18.2.261-271
- Setiadi, Y. W., & Fitri, M. A. (2018). Pengaruh Bauran Pemasaran Jasa Terhadap Keputusan Wisatawan Mengunjungi Obyek Wisata Pantai Panjang Kota Bengkulu. *Ekombis Review: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 6(2). <https://doi.org/10.37676/ekombis.v6i2.608>
- SK Gubernur Bengkulu Nomor. A. 240. B. I Tahun 2018, (2018). *Penarikan Penunjukan Pengelolaan Kawasan Wisata Pantai Panjang*. <https://jdih.bengkuluprov.go.id/>
- Utama, I.G.B.R. (2011). *Dimensi Ekonomi Pariwisata Kajian Dampak Ekonomi Dan Keunggulan Pariwisata Kabupaten/Kota Di Provinsi Bali*. <https://www.researchgate.net/publication/274644432>