

**MANAJEMEN PENGELOLAAN WAHANA REKREASI OLAHRAGA DI
WISATA WATER BLASTER SEMARANG TAHUN 2013****Mochamad Syahroni Firdiansyah**✉Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel**

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2014
Disetujui Januari 2015
Dipublikasikan
Februari 2015

Keywords:
Management Management ;
Vehicle Recreation Sports

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan proses dan pengelolaan sumber daya yang ada dalam olahraga air Blaster kendaraan rekreasi di Semarang. Studi ini adalah sebuah metodologi riset kualitatif. Mengumpulkan data menggunakan pengamatan, kuesioner, wawancara, dokumen dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase (DP) dan metode triangulasi. Hasil studi deskriptif menggunakan persentase, proses perencanaan yang didapatkan termasuk kriteria hasil 75% lebih tinggi, mengatur hasil yang diperoleh 76.3% termasuk kriteria yang tinggi, hasil yang diperoleh kepemimpinan kriteria termasuk 53,8% rendah, kontrol 83.8% yang diperoleh hasil termasuk dalam kriteria yang sangat tinggi. Sumber daya manusia hasil yang diperoleh 68.8% termasuk kriteria yang tinggi, hasil yang diperoleh infrastruktur termasuk tinggi kriteria 74.6%, 61.0% dari dana yang diperoleh hasil termasuk kriteria yang lebih rendah, dan pemasaran 70.3% diperoleh hasil termasuk tinggi kriteria. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah pandangan benar menerapkan proses manajemen.

Abstract

This study aims to determine the process and the management of existing resources in the recreational vehicle Blaster Water sports in Semarang . This study is a qualitative research methodology . Collecting data using observation , questionnaires , interviews , documents and documentation . The data analysis technique used is descriptive percentage (DP) and the method of triangulation . The results of a descriptive study using a percentage , obtained planning process including criteria results 75 % higher , organizing the results obtained 76.3 % including high criteria , the results obtained leadership criteria included a low 53.8 % , controls 83.8 % obtained results are included in the very high criteria . Human resources results obtained 68.8 % including high criteria , the results obtained infrastructure including high criteria 74.6 % , 61.0 % of funds obtained results include lower criteria , and marketing of 70.3 % obtained results including high criteria . The conclusions in this study are the sights properly implement management processes .

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: firdiansyahmoch77@gmail.com

PENDAHULUAN

Olahraga dan Rekreasi merupakan salah satu kebutuhan manusia untuk kebugaran jasmani dan rohani yang sangat penting demi mendukung kegiatan kita sehari-hari. Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Rekreasi adalah aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang (lapang) yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi (baik secara individual maupun secara kelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia (UU Sistem Keolahragaan Nasional, 2005:5).

Semua masyarakat mulai dari anak-anak, dewasa, dan orang tua merasa cepat lelah, tekanan dan pikiran setiap harinya karena rutinitas yang padat sangat dirasakan sehingga banyak orang membutuhkan jasa dibidang rekreasi untuk menghilangkan kepenatan dalam menjalani rutinitas sehari-hari agar pikiran kembali fresh dan kesehatannya tetap terjaga. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sarana rekreasi olahraga yang dapat menyegarkan pikiran, sehingga berpengaruh terhadap kesehatan tubuh agar tubuh dan otak kembali segar dan bisa lebih efektif dalam menjalani rutinitas pada esok harinya.

Water Blaster adalah salah satu obyek wisata yang sedang berkembang di Semarang. Obyek Wisata Water Blaster yang berada di daerah Bukit Candi Golf No. 1 kawasan perumahan real estate yang berada dalam naungan PT Graha Perdana Utama. Obyek wisata ini dibuka pada tanggal 17 September 2008 dan mempunyai luas wilayah 4 hektar ini merupakan sebuah tempat wisata yang sangat menarik, menyenangkan dan ideal sebagai tempat rekreasi bersama keluarga, teman atau saudara. Water Blaster ini merupakan wahana permainan air yang pertama kali berdiri di Semarang dan menjadi andalan rekreasi

keluarga warga kota Semarang. Keutamaannya ini yaitu dilengkapi dengan Waterboom dan permainan untuk anak-anak seperti ember tumpah, selain itu ada juga fasilitas lain seperti, foodcourt yang dilengkapi fasilitas hotspot area, toko souvenir, gazebo, vip room, loker, car golf, pelampung dan Wisata Water Blaster Semarang juga menyediakan berbagai jenis wahana rekreasi olahraga seperti wahana futsal air (water futsal), outbound, flying fox dan kolam renang yang tujuannya sebagai wahana penunjang agar pengunjung tidak bosan dan sekaligus memberikan hiburan yang menyehatkan

Dengan melihat prospek yang terdapat di Wisata Water Blaster Semarang, pihak pengelola selalu berusaha untuk melakukan berbagai inovasi untuk mengembangkan tempat wisata tersebut. Hal yang perlu diperhatikan dalam pengelolaannya adalah bagaimana proses manajemen berupa perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian serta sumber meliputi sumber daya manusia, sarana prasarana, dana, dan pemasaran yang terdapat di wisata tersebut. Manajemen pengelolaan dan sumber daya yang terdapat di Wisata Water Blaster Semarang sudah baik, tetapi masih terdapat beberapa kekurangan didalam pengelolaannya. Hal itu dapat terlihat dengan keterbatasan jumlah karyawan di masing-masing wahana rekreasi olahraga sehingga membuat aktivitas pengunjung tidak berjalan dengan baik dan maksimal. Salah satunya pada wahana outbound, terbatasnya jumlah karyawan yang berjaga di area permainan membuat pengunjung ragu untuk menggunakan wahana tersebut terlebih lagi masih terdapat beberapa perbaikan pada wahana yang membuat pengunjung merasa terganggu dan kurang nyaman. Selain itu juga terdapat kendala yang terjadi di wahana kolam renang karena masih terdapat permasalahan seperti terdapat beberapa keramik yang pecah. Selain itu masih ada juga kekurangan untuk fasilitas seperti jumlah toilet yang masih sedikit, tempat parkir motor yang belum memadai dan masih adanya keluhan dari pengunjung mengenai kurangnya rambu-rambu yang jelas untuk memudahkan pengunjung

untuk menggunakan wahana yang ada ditempat tersebut.

Masalah tidak hanya muncul dari dalam saja, tetapi juga muncul dari luar yaitu dari pengunjung, hal itu dapat dilihat saat peneliti melakukan observasi masih terdapat jumlah pengunjung yang belum menaati peraturan yang sudah dituliskan di rambu-rambu setiap wahana untuk dilarang merokok dan tidak buang sampah pada tempatnya tetapi masih saja terdapat pengunjung yang tidak menaati peraturan yang ditentukan.

METODE

Menurut David Williams (1995) menulis bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Jelas definisi ini memberi gambaran bahwa penelitian kualitatif mengutamakan latar alamiah, metode alamiah, dan dilakukan oleh orang yang mempunyai perhatian alamiah (J. Moleong, Lexy 2007:5).

Dari definisi di atas, yang diamati dalam penelitian ini yaitu manajemen pengelolaan wahana rekreasi olahraga di Wisata Water Blaster Semarang sebagai objek penelitian dan pengelola manajemen wahana rekreasi olahraga serta pengunjung di tempat tersebut sebagai subjek penelitian.

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitiannya. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah Water Blaster Semarang, yang memiliki berbagai fasilitas dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi sasaran penelitian ini adalah proses manajemen dan sumber daya yang ada pada wahana rekreasi olahraga di Wisata Water Blaster Semarang. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti (Suharsimi, Arikunto 2010:188). Subjek dalam penelitian ini yaitu manajer pengelola, karyawan wahana dan pengunjung Water Blaster Semarang. Populasi dari pengunjung tiap harinya rata-rata

berjumlah 200 orang. Karena apabila jumlahnya lebih dari 100 orang peneliti boleh mengambil 10-15% atau 20-25%. Untuk itu peneliti mengambil 20% dari jumlah populasi pengunjung sehingga diperoleh sampel 40 orang.

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran (Abdurrahmat, 2006:104). Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk memperoleh data tentang :

1. Gambaran lokasi penelitian.
2. Bagaimana proses manajemen pengelola wahana rekreasi olahraga di wisata Water Blaster Semarang.

Dalam menggunakan teknik observasi yang terpenting adalah mengandalkan pengamatan dan mencatat segala kondisi yang ada untuk membuktikan kebenaran informasi peneliti bertanya langsung kepada subyek penelitian. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (J. Moleong, Lexy 2007:186).

Dokumen adalah Segala benda yang berbentuk barang, gambar, ataupun tulisan sebagai bukti dan dapat memberikan keterangan yang penting dan abash sedangkan dokumentasi adalah Kumpulan dari dokumen-dokumen dapat memberikan keterangan atau bukti yang berkaitan dengan proses pengumpulan dan pengelolaan dokumen secara sistematis serta menyebar luaskan kepada pemakai informasi tersebut. Namun perlu diketahui bahwa dalam penelusuran dokumen yang dilakukan peneliti terdapat beberapa dokumen yang sifatnya tertutup dan hal tersebut merupakan kewenangan dari tempat wisata.

Dalam penelitian ini, penelusuran dokumentasi yaitu peneliti melakukan pengamatan dan memotret serta merekam keadaan yang terjadi di tempat penelitian. Yaitu berkaitan dengan kegiatan yang terjadi di

tempat penelitian. Dokumen dan dokumentasi sebagai bukti dan fakta-fakta lapangan, yang nantinya dapat memunculkan interpretasi antara dokumen dan dokumentasi apakah berjalan sesuai dan sebagaimana mestinya. Teknik yang digunakan untuk mengetahui respon pengunjung atau pengguna wahana rekreasi olahraga di Wisata Water Blaster Semarang. Teknik kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Adapun alasan menggunakan angket langsung adalah sebagai berikut :

1. Bahwa subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri.
2. Bahwa apa yang dinyatakan benar dan dapat dipercaya.
3. Bahwa interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah sama dengan apa yang dimaksud oleh peneliti.

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Untuk penelitian kualitatif, teknik pengecekan keabsahan datanya meliputi uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas, dan uji konfirmabilitas. Dalam uji kredibilitas tersebut, ada beberapa macam cara, antara lain perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan member check (Sugiyono, 2007:120-121).

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2010:211). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang di inginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji tingkat validitas empiris instrument, peneliti mencobakan instrumen tersebut pada sasaran dalam penelitian. Langkah tersebut disebut uji coba instrumen. Apabila data yang didapat dari uji coba sudah sesuai dengan seharusnya, berarti instrumennya sudah baik. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : nilai koefisien regresi (t hitung)

N: jumlah responden

X: hasil skor butir (variabel bebas)

Y: hasil skor total (variabel terikat)

XY : hasil skor butir dengan skor total (variabel bebas dan terikat)

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% alat ukur dikatakan valid. Item-item yang mempunyai koefisien korelasi lebih besar dari r_{tabel} termasuk item yang valid dan yang kurang dari r_{tabel} termasuk item yang tidak valid. Item yang tidak valid tidak digunakan. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel. 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,779	0,444	Valid
2	0,545	0,444	Valid
3	0,718	0,444	Valid
4	0,666	0,444	Valid
5	0,560	0,444	Valid
6	0,619	0,444	Valid
7	0,664	0,444	Valid
8	0,659	0,444	Valid
9	0,521	0,444	Valid
10	0,481	0,444	Valid

11	0,476	0,444	Valid
12	0,540	0,444	Valid
13	0,599	0,444	Valid
14	0,593	0,444	Valid
15	0,706	0,444	Valid
16	-0,169	0,444	Tidak Valid

Sumber: Analisis Data Penelitian Tahun 2013

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel X1 yang ditunjukkan pada tabel 3.2 diketahui dari 16 item pertanyaan 1 pertanyaan tidak valid karena memiliki r hitung < r tabel pada taraf signifikansi 5% sehingga item tersebut dibuang.

Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat dipergunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen sudah cukup baik (Arikunto, 2010:221). Reliabilitas instrumen dari penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus *cronbach alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan: r_{11} = reliabilitas instrumen

Tabel. 3.2 Reliabilitas Intrumen

No	Variabel	r_{11}	Cronbach Alpha disyaratkan	Kesimpulan
1.	Preses manajemen dan sumber daya	0,849	> 0,444	Reliabel

Sumber: Analisis Data Penelitian Tahun 2013

Proses analisis data dalam memunculkan 3 aktivitas : reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/ pengambilan simpulan. Aktivitas tersebut berlangsung secara bersamaan selama proyek penelitian, meskipun seseorang dapat melakukannya sebelum itu. Sebelum orang orang lain melakukannya pada beragam waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$$\sum \sigma_b^2 = \text{jumlah varians butir}$$

$$\sigma_t^2 = \text{variens total}$$

Sedangkan rumus varians total dan varians butir soal digunakan sebagai berikut:

a. Varians Total (Arikunto, 2006: 184)

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

b. Varians Butir (Arikunto, 2006: 184)

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Harga r_{11} yang diperoleh dikonsultasikan dengan tabel r *product moment* dengan taraf signifikan 5%, di mana suatu instrumen dikatakan reliabel apabila harga $r_{11} > r_{\text{tabel}}$. Hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel. 3. 4.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan pemimpin di Wisata Water Blaster Semarang menghasilkan hasil wawancara yang telah dideskripsikan sebagai berikut : Proses manajemen yang berupa perencanaan di Wisata Water Blaster Semarang dengan memberikan wahana permainan olahraga yang tujuannya sebagai wahana penunjang agar pengunjung tidak bosan sekaligus memberikan hiburan yang menyehatkan. Water Blaster Semarang belajar dan mencontoh dari kota-kota lain dan luar negri.

Dari segi pengorganisasian manajemen Water Blaster Semarang membentuk struktur organisasi yang dipimpin oleh Direktur Operasional yang dibantu oleh manajer, beberapa kepala divisi dan leader lapangan.

Proses kepemimpinan di Water Blaster yaitu setiap 1 bulan sekali manajemen mengadakan evaluasi secara menyeluruh dalam bentuk briffing total untuk membahas dan mengevaluasi pekerjaan yang akan dilakukan dan sudah dilakukan.

Proses pengendalian di Wisata Water Blaster Semarang yaitu melakukan pengontrolan yang dilakukan oleh kepala divisi yang dibantu leader lapangan atau Direktur Operasional sendiri yang turun langsung ke lapangan untuk mengontrol kinerja serta memberikan motivasi kepada para karyawan. Untuk sumber daya manusianya terdapat 1 penjaga di bagian wahana futsal, terdapat 4 penjaga, 2 penjaga di bagian pemberangkatan dan 2 penjaga di bagian pemberhentian di bagian wahana *flying fox*, 2 penjaga di setiap masing-masing kolam renang, terdapat 1 penjaga dibagian *outbound* yang dibantu 1 penjaga dari wahana kolam renang.

Untuk sumber daya sarana dan prasarana rata-rata semua masih bagus, karena

setiap hari mengalami perbaikan dan masih bersyarat untuk digunakan. Untuk wahana futsal setiap 3 hari sekali akan diadakan lembur untuk membersihkan mengepel karpet, untuk *flying fox* setiap hari jumat operator mengevaluasi agar bisa memberikan perbaikan jika ada peralatan yang rusak, untuk kolam renang setiap hari selalu di bersihkan, dan *outbound* juga setiap hari selalu diadakan pengecekan. Untuk sumber daya pendanaan, biaya operasional didapatkan berasal dari tiket masuk dan dari hasil sewa wahana yang ada. Dana berasal dari tiket dan segala pemakaian fasilitas akan dijadikan untuk khas kecil, sedangkan sebagian besar diserahkan ke perusahaan induk. Untuk sumber daya pemasaran dilakukan dengan menggunakan media cetak, radio, poster, brosur serta divisi marketing juga melakukan kanfasing baik didalam kota maupun luar kota dengan menawarkan katalog.

Gambaran tentang proses manajemen berupa perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan dan pengendalian terhadap Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di Wisata Water Blaster Semarang dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Deskriptif Persentase Proses Manajemen

No	Proses Manajemen	Persentase (%)	Kategori
1	Perencanaan	75,0	Tinggi
2	Pengorganisasian	76,3	Tinggi
3	Kepemimpinan	53,8	Rendah
4	Pengendalian	83,8	Tinggi

Sumber : Analisis Data Penelitian Tahun 2013

Berdasarkan table 4.3 diperoleh hasil penelitian tentang manajemen pengelolaan wahana rekreasi olahraga di Wisata Water Blaster Semarang dengan perincian perencanaan diperoleh rata-rata DP 75% sehingga termasuk kategori tinggi, pengorganisasian diperoleh rata-rata DP 76,3%

sehingga termasuk kategori tinggi, kepemimpinan diperoleh rata-rata DP 53,8% sehingga termasuk kategori rendah dan untuk pengendalian diperoleh rata-rata DP 83,8% sehingga termasuk kategori tinggi. Gambaran sumber daya yang terdapat pada Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di

Wisata Water Blaster Semarang dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Deskriptif Persentase Sumber Daya

No	Sumber Daya Organisasi	Persentase (%)	Kategori
1	Manusia	68,8	Tinggi
2	Sarana dan Prasarana	74,6	Tinggi
3	Dana	61,0	Rendah
4	Pemasaran	70,3	Tinggi

Sumber : Analisis Data Penelitian Tahun 2013

Berdasarkan table 4.4 diperoleh hasil penelitian tentang sumber daya yang terdapat pada manajemen pengelolaan wahana rekreasi olahraga di Wisata Water Blaster Semarang dengan perincian manusia diperoleh rata-rata DP 68,8% sehingga termasuk kategori tinggi, sarana dan prasarana diperoleh rata-rata DP 74,6% sehingga termasuk kategori tinggi, dana diperoleh rata-rata DP 61,0% sehingga termasuk kategori rendah dan untuk pemasaran diperoleh rata-rata DP 70,3% sehingga termasuk kategori tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang manajemen pengelolaan wahana rekreasi olahraga di Water Blaster Semarang dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa manajemen pengelolaan wahana rekreasi olahraga di Wisata Water Blaster Semarang perencanaan berjalan dengan baik maka dibentuk sistem kerja yang sudah di tugaskan, pengorganisasian membentuk struktur organisasi yang dipimpin oleh Direktur Operasional yang dibantu oleh manajer, kepemimpinan setiap 1 bulan sekali mengadakan evaluasi secara menyeluruh dalam bentuk briefing total, pengendalian Direktur turun langsung ke lapangan untuk mengontrol kinerja serta memberikan motivasi kepada para karyawan dan sumber daya di Wisata

Water Blaster Semarang berjalan dengan baik.

- 2) Hasil penelitian terhadap pengunjung dengan menggunakan deskriptif persentase, proses perencanaan diperoleh hasil 75% termasuk dalam kriteria tinggi, pengorganisasian diperoleh hasil 76,3% termasuk dalam kriteria tinggi, kepemimpinan diperoleh hasil 53,8% termasuk dalam kriteria rendah, pengendalian diperoleh hasil 83,8% termasuk dalam kriteria sangat tinggi sedangkan untuk sumber daya manusia diperoleh hasil 68,8% termasuk dalam kriteria tinggi, sarana prasarana diperoleh hasil 74,6% termasuk dalam kriteria tinggi, dana diperoleh hasil 61,0% termasuk dalam kriteria rendah, dan pemasaran diperoleh hasil 70,3% termasuk dalam kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat, Fathoni. 2006. Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Ahmad Taufik. 2009. 'Manajemen Bisnis Massage di Relaxzone Thamrin Square Semarang'. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri Semarang.
- Ali, Muhammad. 1987. Prosedur dan Strategi Penelitian Pendidikan. Bandung: Angkasa.
- Daft, L. Richard. 2006. Management. Jakarta : Salemba Empat.
- Ernie Trisnawati Sule & Kurniawan Saefullah. 2008. Pengantar Manajemen. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Griffin, Ricky. 2004. Manajemen. Jakarta: Erlangga.

- Hardina Nanda Rizqika. 2013. Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga di Wisata Agro Kampoeng Kopi Banaran Kabupaten Semarang Tahun 2013. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri Semarang.
<http://andy-saiful.blogspot.com/2009/01/pengertian-pariwisata.html>
(accessed 8/22/13)
- <http://kerjaan-saya.blogspot.com/2012/09/definisi-olah-raga.html>
(accessed 8/18/13)
- <http://pendidikanjasmani13.blogspot.com/2013/01/definisi-rekreasi-menurut-para-ahli.html?m=1>
(accessed 9/12/13)
- http://selaputs.blogspot.com/2011/12/definisi-arti-pengertian-wahana_05.html
(accessed 9/12/13)
- Ilmy. Arti Manajemen. Available at <http://ielmy.wordpress.com/other/definisi-manajemen/>
(accessed 11/20/13)
- J. Moleong, Lexy. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lepank. 2012. Pengertian Pengelolaan Menurut Beberapa Ahli. Available at <http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-pengelolaan-menurut-beberapa.html>
(accessed 9/19/13)
- Sugiyono. 2007. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2007. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1990 Tentang Kepariwisataaan.
- UNNES. 2013. Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan .Semarang: UNNES Press.
- Williams, Chuck. 2001. Manajemen. Jakarta: Salemba Empat.