

Pengaruh Fasilitas dan Atraksi terhadap Kepuasan Pengunjung di Marcopolo Water Adventure Bogor

Visya Putri Annisa¹ Taufiq Kurniawan²

^{1,2}Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor, Kota Bogor, Indonesia

Email: ¹visyaputriannisa9c@gmail.com, ²taufiqkurn8@gmail.com

ABSTRAK

Kota Bogor memiliki tempat wisata air yaitu Marcopolo Water Adventure Bogor. Kondisi saat ini memiliki permasalahan pada fasilitas dan atraksi, sehingga berdampak pada kepuasan pengunjung dimana fasilitas dan atraksi yang tersedia kurang mendapatkan perhatian dari pihak *Marcopolo Water Adventure* Bogor, sehingga menyebabkan pengunjung merasa kurang nyaman pada saat melakukan aktivitas di tempat wisata tersebut, sehingga berpengaruh pada perasaan yang ditimbulkan oleh pengunjung. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh fasilitas dan atraksi terhadap kepuasan pengunjung di *Marcopolo Water Adventure* Bogor. Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif dengan sampel sebanyak 100 pengunjung. Metode pengambilan sampel ini menggunakan *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner yang telah dirancang. Metode yang digunakan yaitu analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas dan atraksi berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung dengan nilai yang signifikan $0,000 < 0,05$. Dengan hasil uji determinasinya sebesar 53,3% dipengaruhi oleh variabel tersebut dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya. Kesimpulan bahwa perubahan tersebut akan membantu kepuasan pengunjung dengan memberikan fasilitas yang lebih banyak dan lebih banyak atraksi untuk memenuhi kebutuhan pengunjung selama melakukan aktivitas di tempat tersebut.

Kata kunci:

Atraksi; Fasilitas; Kegiatan Wisata; Kepuasan Pengunjung; Pariwisata

ABSTRACT

The city of Bogor has a water tourist attraction, namely Marcopolo Water Adventure Bogor. The current condition has problems with facilities and attractions, which has an impact on visitor satisfaction where the available facilities and attractions receive less attention from Marcopolo Water Adventure Bogor, thus causing visitors to feel less comfortable when carrying out activities at the tourist spot, thus affecting the feelings they feel. caused by visitors. The purpose of this research is to determine the influence of facilities and attractions on visitor satisfaction at Marcopolo Water Adventure Bogor. This research uses quantitative methods with a sample of 100 visitors. This sampling technique uses purposive sampling. The data used a designed questionnaire. The data analysis method used is multiple regression analysis. The research results show that facilities and attractions influence visitor satisfaction with a significant value of $0.000 < 0.05$. With the determination test results, 53.3% is influenced by this variable and the rest is influenced by other variables. The conclusion is that these changes will help visitor satisfaction by providing more facilities and more attractions to meet visitors' needs while carrying out activities at the place.

Keywords :

Attraction; Facilities, Tourism Activities; Tourism; Visitor Satisfaction

A. PENDAHULUAN

Pariwisata itu sebagai suatu aktivitas selama perjalanan, atau separuh daripadanya, dijalankan secara spontan atau langsung untuk merasakan objek dan daya tariknya suatu tujuan wisata dengan berbagai komponen pariwisata yang telah ditentukan untuk mencapai kepuasan pengunjung. Berdasarkan perundang – undangan yang ditetapkan dimana tercantum pada UU No.10 Tahun 2009 yang dicantumkan dalam Buku Pengantar Pariwisata 2022, tentang pariwisata yang dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang terkait dengan pariwisata, termasuk aktivitas di lokasi atau destinasi wisata, serta beberapa usaha yang terkait dengan daerah, masyarakat, pengusaha, pemerintah dan otoritas *local* (Wirawan, Putu Eka ;Octaviany, 2022).

Pariwisata dapat mencakup berbagai jenis wisata yaitu *cultural tourism* (wisata seni dan budaya), *recuperational tourism* (tujuan

penyembuhan penyakit), *commercial tourism* (berkaitan dengan perdagangan internasional dan nasional), *sport tourism* (wisata olahraga), *political tourism* (wisata politik) *social tourism* (wisata sosial), *religion tourism* (wisata keagamaan), dan *marine tourism* (wisata air). Bogor menjadi salah satu destinasi wisata yang disukai bagi semua kalangan wisatawan. Selain wisata alam, salah satu daya tarik yang diminati, yaitu wisata air. Wisata air ini salah satu objek wisata yang dimana aktivitasnya berhubungan dengan air, contohnya *diving*, berenang. Wisata air khususnya yang berkaitan dengan berenang di kolam renang pun salah satu atraksi yang disukai oleh semua kalangan. Dengan cara ini wisatawan dapat memilih tempat wisata untuk berlibur atau melakukan perjalanan. Pada dasarnya banyak orang membutuhkan wisata untuk menghilangkan kelelahan dalam aktivitas sehari – hari dan menikmati waktu yang menyenangkan

bersama orang tersayang. Meskipun memiliki peluang dan pesaingnya besar, objek wisata ini telah dijalani oleh beberapa pengelola yang serupa dengan tema berbeda. Salah satu nya yaitu Marcopolo Water Adventure Bogor.

Berdasarkan website Tribunnews Bogor pada tanggal 3 Agustus 2023, Marcopolo Water Adventure Bogor termasuk dalam kategori kolam renang terbaik di Bogor dan bagian dari salah satu alternatif tempat wisata air untuk berlibur bersama keluarga. Sementara itu Marcopolo Water Adventure Bogor pun menjadi salah satu kolam renang yang membuat pengunjung merasakan hawa tenang, dan nyaman dilansir dari website RuangBogor.com

Marcopolo Water Adventure Bogor merupakan kolam renang yang berlokasi di Bogor menggunakan tema mediterania dan terinspirasi dari seorang petualang pemberani dari Italia yang bekerja sebagai pedagang dan telah menjelajah ke berbagai negara di seluruh dunia. Beberapa bagian dari petualangan air ini menampilkan bangunan Romawi Kuno, sehingga ini yang membedakan objek tersebut berbeda dengan objek wisata yang lain. Marcopolo Water Adventure Bogor memiliki atraksi yang menarik untuk dinikmati oleh pengunjung. Atraksi yang disediakan berupa wahana yang bisa digunakan oleh semua kalangan wisatawan. Beberapa wahana yang tersedia di Marcopolo Water Adventure Bogor antara lain: kolam renang dibagi menjadi 2 kedalaman yaitu: 0.8 cm dan 1.8 m. Kolam renang pun terbagi menjadi 3 yaitu: *baby pool*, *kiddy pool*, *adult pool*, kolam renang gurita, kolam arus, *shower* kodok, *geitzer*, cawan tumpah (*wet gate*), *gate tirai*, dan *fun slide rainbow*. Sementara itu, fasilitas yang disediakan oleh Marcopolo Water Adventure Bogor antara lain: *Billazium* dimana didalamnya terdapat ruang bilas, kamar mandi. Selain itu terdapat gazebo, tempat parkir, mushola, *cafetaria*, jajanan murah meriah, p3k, petunjuk arah, *fitness center* dan *swimming night* dimana fasilitas ini juga untuk memenuhi kebutuhan pengunjung saat berwisata.

Tabel 1. Jumlah Kunjungan Wisatawan

Jumlah Kunjungan Per Tahun							
2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
164.404	195.949	152.278	100.000	0 (covid)	25.000	50.000	100.000

Sumber: Marketing, 2024

Berdasarkan hasil data jumlah kunjungan tersebut Marcopolo Water Adventure Bogor mengalami pasang surut dalam jumlah kunjungan. Walaupun seperti itu Marcopolo Water Adventure Bogor tetap menjadi objek wisata yang diminati. Objek wisata merupakan suatu aktivitas yang terkait fasilitas dimana pengunjung melihat ada sesuatu yang menarik minat pengunjung atau wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut serta mendapatkan kepuasan di tempat tersebut (Rahmah et al., 2017).

Sementara itu karena terjadinya pasang surut dalam jumlah pengunjung membuat beberapa fasilitas menjadi kurang pengawasan oleh pihak

pengelola dan menurut hasil review google Marcopolo Water Adventure Bogor, peneliti menemukan bahwa sebagian besar ulasan terfokus pada fasilitas yang paling banyak dikunjungi seperti: fasilitas kamar mandi, toilet, serta ruang bilas perlu dilakukan perbaikan (*out of order*) karena kurang renovasi, kurang pemeliharaan baik itu dari kebersihan di sekitar tempat tersebut dan kurang perhatian dari pihak pengelola, begitu pula pada ulasan yang fokus pada atraksi dimana beberapa wahana sudah tidak bisa digunakan lagi karena kurangnya renovasi atau perawatan dan perhatian dari pihak pengelola sehingga review yang diberikan pengunjung merasa tidak nyaman saat berwisata karena menemukan beberapa permasalahan.

Fasilitas termasuk dalam komponen 5A pariwisata, yaitu *amenities*. Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang dapat membantu wisatawan dalam melakukan aktivitas di tempat wisata yang disediakan oleh pengelola. Fasilitas juga faktor utama dalam meningkatkan kepuasan konsumen. Berdasarkan jurnal (Telambanua, 2022) dalam Tjiptono (2014) mengatakan sebelum pelanggan menerima layanan, fasilitas adalah sumber daya fisik sangat penting dalam tempat wisata. Oleh karena itu, keadaan fasilitas saat ini seperti desain interior dan kebersihan harus sangat diperhatikan karena sangat mempengaruhi perasaan pelanggan. Berdasarkan penjelasan dari (Fanggidae & R. Bere, 2020) dalam Marpaung (2002) fasilitas wisata adalah sarana yang dirancang untuk membantu pengunjung atau wisatawan menikmati kegiatan dan aktivitas yang menyenangkan. Menurut (Susianto et al., 2022) dalam Yoeti (2002) *amenities* didefinisikan sebagai seluruh kondisi yang berfungsi untuk melengkapi wisatawan dimana wisatawan tinggal sementara waktu di tempat tersebut sehingga dapat menikmatinya dengan santai dan berpartisipasi dalam kegiatan disana. Menurut Adek Jonar (2020) dalam (Farhan & Ira Meirina Chair, 2022) mengemukakan empat dimensi penilaian terhadap fasilitas wisata sebagai berikut:

1. Bentuk Fasilitas
2. Fungsi Fasilitas
3. Lokasi Fasilitas
4. Mutu Fasilitas

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fasilitas wisata adalah komponen sarana dan prasarana utama dalam membantu wisatawan dalam aktivitas di tempat tersebut menikmatinya dengan santai sehingga meningkatkan kepuasan dalam diri wisatawan.

Pada *pra-survey* peneliti mengunjungi Marcopolo Water Adventure Bogor pada tanggal 1 Maret 2024 terdapat fasilitas serta wahana yang sudah tidak digunakan lagi dan memerlukan renovasi atau perawatan yang baik, dimana wahan tersebut seperti cawan tumpah, *gate tirai*, *shower* kodok. Kemudian goa harta karun sendiri di sisi kiri yang

terdapat lubang harus segera diperbaiki agar kenyamanan pengunjung tetap terjaga.

Berdasarkan buku Perencanaan dan Pengembangan Atraksi Wisata Berkelanjutan yang dikutip dari Middleton bahwa atraksi merupakan tempat yang secara konsisten dikelola untuk menjadi tempat yang menyenangkan. Milena menyampaikan bahwa atraksi itu sebuah wilayah kecil yang mudah diakses dan dapat menarik banyak orang yang tinggal jauh. Menurut jurnal (Utami & Eviana, 2018) dikutip dari (Gunn & Var, 2002) atraksi wisata adalah lokasi yang dirancang dan ditata untuk minat, aktivitas, dan kesenangan pengunjung. Selain itu atraksi wisata bisa dikatakan menjadi alasan utama pengunjung datang dan menjadi komponen terpenting dalam objek wisata. Berdasarkan (Rossadi & Widayati, 2018) daya tarik atau atraksi wisata tercantum dalam Undang – Undang No. 10 tahun 2009, yaitu sesuatu mempunyai keunikan, keindahan, dan nilai berasal dari keragaman kekayaan alam, budaya, dan produk manusia yang menjadi tujuan wisata.

Berdasarkan jurnal (Darmawan, 2019) atraksi adalah kunci untuk menarik wisatawan. Ada tiga ketersediaan atraksi yang memicu untuk memikat pengunjung, antara lain yaitu: atraksi alam, atraksi budaya, dan atraksi buatan. Modal tersebut bisa dikembangkan menjadi atraksi wisata di daerah yang tempatnya bisa dijadikan atraksi sesuai potensi di daerah tersebut. Dengan adanya atraksi membuat pengunjung menjadi bersemangat untuk mengunjungi tempat wisata tersebut.

Atraksi yang disediakan oleh pihak Marcopolo Water Adventure Bogor berupa wahana, wahana yang disediakan itu tentunya cukup banyak dan bervariasi. Wahana – wahana tersebut yaitu:

1. Wahana air terdiri dari *blue lagoon*, *fun slide rainbow*, kolam arus yang mengelilingi area objek tersebut dengan nuansa ornament di area kolam, *adult pool*, *kiddy pool*, *baby pool*, *whirlpool* (kolam air hangat), *wate gate*, *geitzer*.
2. Wahana air anak, tentunya terdiri dari kolam anak, cawan tumpah anak – anak, goa harta karun yang terletak di kolam arus, *gate tirai air*.
3. Wahana olahraga terdiri dari *gym*, *fitnees*.
4. *Live music* setiap weekend.

Berdasarkan jurnal (Kumawati & Firmani, 2021) dikutip oleh Widyaningrum (2016) menguraikan beberapa hal yang perlu diamati saat mengukur atraksi wisata, antara lain sebagai berikut:

1. Tingkat keunikan
2. Keindahan
3. Ketersedian Lahan

Dengan demikian, atraksi pun menjadi faktor terpenting dalam objek wisata karena dengan adanya atraksi, pengunjung akan beramai – ramai untuk mendatangi tempat tersebut, dikarenakan tempat tersebut memiliki sesuatu yang menarik.

Berdasarkan komentar positif diatas pun, atraksi menjadi faktor yang mempengaruhi kepuasan pengunjung karena sebagian besar pengunjung menyukai atraksi yang ada di Marcopolo Water Adventure Bogor karena memiliki kolam renang yang luas dimana kolam tersebut dibagi menjadi terdiri dari *baby pool*, *kiddy pool*, dan *adult pool* serta kolam gurita, sehingga pengunjung dapat merasakan semua kolam dengan sensasi berbeda di setiap kolam renang nya.

Selain itu, dengan harga yang terjangkau pengunjung dapat merasakan pengalaman bermain air dengan mencoba seluruh wahana yang berada di Marcopolo Water Adventure Bogor, hanya saja untuk beberapa wahana rekreasi yang memang memerlukan perbaikan masih belum terlaksana sehingga membuat pengunjung menyayangkan jika tidak diperbaiki karena dengan wahana tersebut pengunjung bisa menikmatinya sambil beraktivitas disana.

Oleh karena itu, dalam mengembangkan suatu objek wisata yang ada, banyak hal yang harus diperhatikan, antara lain menyesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengunjung. Selain keluhan pengunjung yang menjadi faktor utama kepuasan pengunjung, ternyata komentar positif juga dapat menjadi faktor yang mempengaruhi kepuasan pengunjung.

Kepuasan merupakan tingkat kinerja yang dimiliki berbeda dengan kinerja yang sebenarnya dengan dirasakan setelah menggunakan layanan (Septianing & Farida, 2021). Selanjutnya, dalam Kotler (2021) memberi penjelasan kepuasan pelanggan itu timbulnya perasaan baik ataupun kecewa yang nampak dalam diri seseorang setelah melihat hasil kinerja suatu produk yang dipertimbangkan dengan hasil yang diharapkan (Maulidiah et al., 2023). Menurut Oliver dalam buku Pemasaran dan Kepuasan Pelanggan menyampaikan kepuasan pelanggan itu merupakan keputusan seseorang dimana didalam dirinya terjadi saat emosional nya melingkupi harapan tidak sesuai ditambah lagi dengan pandangan tentang terbentuknya pengalaman pelanggan.

Berdasarkan Indrasari (2019) terdapat empat dimensi dalam menilai kepuasan pelanggan, sebagai berikut:

1. Kesesuaian Harapan
2. Minat Berkunjung Kembali
3. Kesediaan Merekendasikan

Sementara itu setiap perusahaan selalu ingin memenuhi kebutuhan setiap konsumennya. Selain menjadi faktor utama dalam tingkat kepuasan, kepuasaan dapat menjadi daya saing yang unggul dalam persaingan. Apalagi sangat tergantung pada harapan dan persepsi didalam diri konsumen. Hal ini menjadi kunci untuk perusahaan untuk meningkatkan kepuasan untuk konsumen selalu balik terus menggunakan produk dan dapat meningkatkan volume penjualan.

Jika perusahaan memenuhi keinginan konsumen dengan cara yang diharapkan, konsumen pun akan merasa puas. Lalu jika pelanggan menjadi lebih puas dari sebelumnya maka produk tersebut memiliki nilai tambah dan pelanggan tersebut akan terus menerus membeli.

Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa fasilitas dan atraksi yang ada pada objek wisata ini berperan penting dalam memberikan fasilitas yang dapat dirasakan langsung oleh wisatawan sehingga menimbulkan perasaan kepuasan pengunjung. Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian dengan judul "Pengaruh Fasilitas dan Atraksi Terhadap Kepuasan Pengunjung di Marcopolo Water Adventure Bogor.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu pendekatan deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis regresi berganda. Metode penelitian ini dilandasi dengan filsafat *positivisme*. Metode kuantitatif bersifat positivisme digunakan selama mempelajari populasi atau sampel tertentu menggunakan pengumpulan data, instrument penelitian, menganalisa sebagai statistik guna uji hipotesis yang telah digunakan (Prof.Dr. Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu metode untuk menetapkan sampel berdasarkan penilaian khusus. (Prof.Dr. Sugiyono, 2019). Instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data, yaitu kuesioner. Penyebaran kuesioner dilakukan oleh orang yang sedang mengunjungi Marcopolo Water Adventure Bogor, orang yang akan mengunjungi Marcopolo Water Adventure Bogor, orang yang sudah pernah berkunjung ke Marcopolo Water Adventure Bogor dengan tujuan mengetahui pengaruh fasilitas dan atraksi terhadap kepuasan pengunjung di Marcopolo Water Adventure Bogor. Populasi yang digunakan adalah pengunjung Marcopolo Water Adventure Bogor dengan jumlah 100.000 pengunjung di tahun 2023.

Perhitungan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin. Selanjutnya rumus perhitungan untuk sampel dengan rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Kejelasan di atas sebagai berikut:

n : jumlah responden

N : ukuran populasi

e : persentase toleransi kesalahan $e = 0,1$

Reminder:

Upaya menentukan formula slovin sebagai berikut:

- Nilai $e = 10\%$ (0,1) dalam populasi besar
- Nilai $e = 20\%$ (0,2) dalam populasi kecil

Disimpulkan bahwa jika menggunakan rumus slovin, jika batas kesalahan yang digunakan lebih rendah, hasilnya keluar lebih akurat. Semakin rendah batas kesalahan yang digunakan, semakin banyak sampel yang dikumpulkan.

Oleh karena itu, dengan menggunakan teknik *sampling purposive* banyaknya sampel yang digunakan yaitu 100.000 pengunjung berdasarkan data yang diambil di *Marcopolo Water Adventure* Bogor pada tahun 2023 dengan nilai $e = 10\%$, maka sampel yang dipilih yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{100.000}{1 + 100.000 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{100.000}{1 + 100.000 (0,01)}$$

$$n = \frac{100.000}{1.001}$$

$$n = 99,90$$

Berdasarkan hasil yang didapatkan dengan menggunakan rumus slovin dapat dilihat sampel yang didapatkan dan dipilih yaitu 99,90 dibulatkan menjadi 100 pengunjung *Marcopolo Water Adventure* Bogor. Selanjutnya, persyaratan atau kriteria yang digunakan dalam menentukan sampel sebagai berikut:

- Setiap responden tentunya merupakan pengunjung yang sedang berwisata di *Marcopolo Water Adventure* Bogor
- Pengunjung yang pernah berkunjung ke *Marcopolo Water Adventure* Bogor.
- Pengisian kuesioner bisa dilakukan oleh laki – laki dan perempuan.
- Usia responden dengan kategori dari usia remaja (15 tahun) – usia dewasa (50 tahun).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji ini dilaksanakan guna mengetahui item pertanyaan benar, tepat, atau cermat untuk mengukur variabel yang diteliti. Dasar pengambilan nilai uji validitas pearson, sebagai berikut:

- Pembandingan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} :
 - Nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid
 - Nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid
- Melihat nilai signifikan (sig.):
 - Jika nilai signifikan $< 0,05$ = valid
 - Jika nilai signifikan $> 0,05$ = tidak valid

Tabel 2 Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig.	Kriteria
(X_1) Fasilitas	Item 1	0,697	0,1966	0,000	Valid
	Item 2	0,856	0,1966	0,000	Valid
	Item 3	0,842	0,1966	0,000	Valid
	Item 4	0,845	0,1966	0,000	Valid
	Item 5	0,820	0,1966	0,000	Valid
	Item 6	0,829	0,1966	0,000	Valid

	Item 7	0,782	0,1966	0,000	Valid
Atraksi (X ₂)	Item 1	0,778	0,1966	0,000	Valid
	Item 2	0,877	0,1966	0,000	Valid
	Item 3	0,893	0,1966	0,000	Valid
	Item 4	0,864	0,1966	0,000	Valid
	Item 5	0,849	0,1966	0,000	Valid
Kepuasan n Pengunjung (Y)	Item 1	0,834	0,1966	0,000	Valid
	Item 2	0,881	0,1966	0,000	Valid
	Item 3	0,830	0,1966	0,000	Valid
	Item 4	0,889	0,1966	0,000	Valid
	Item 5	0,902	0,1966	0,000	Valid

Tabel data di atas menunjukkan bahwa seluruh item pertanyaan dinyatakan valid sehingga dapat digunakan dalam penelitian sebenarnya.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini dikerjakan untuk memastikan sebuah data yang diamati mempunyai nilai normal ataupun tidaknya suatu nilai distribusi. Metode uji normalitas menggunakan 1 – Sample K-S. Dasar keputusan nya:

- Nilai sig. $> 0,05$ = data normal
- Nilai sig. $< 0,05$ = data tidak normal

Tabel 4 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std.Deviation	2.20477734
Most Extreme Differences	Absolute	.084
	Positive	.075
	Negative	-.084
Test Statistic		.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.080 ^c

Sumber: SPSS 26

Sementara, hasil uji normalitas yang didapatkan diketahui nilai sig. $0,80 > 0,05$. Dengan kata lain, nilai tersebut lebih besar dari $0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai – nilai ini memiliki distribusi normal. Hasil ini dapat digunakan untuk analisis regresi karena normal. Karena dalam hal ini syarat uji asumsi klasik data tersebut.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas yaitu uji guna menentukan nilai variasi pengamatan dengan nilai residual itu berbeda. Uji heteroskedastisitas menggunakan metode uji glejser. Pengambilan keputusan didasarkan pada yaitu:

- Nilai sig. $> 0,05$ = tidak terjadi heteroskedastisitas
- Nilai sig. $< 0,05$ = terjadi heteroskedastisitas

Tabel 5 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a	
Model	Sig.
Costant	.000
Fasilitas	.186
Atraksi	.275

Sumber: SPSS 26

Pada tabel coefficients, tabel tersebut memberitahukan bahwa variabel fasilitas nilai sig. sebesar adalah $0,186$ dan variabel atraksi nilai signifikansi nya sebesar $0,275$. Ini berarti bahwa nilai ini lebih besar sebesar $0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk model regresi pengaruh fasilitas dan atraksi terhadap kepuasan pengunjung tidak terjadi masalah heteroskedastisitas dibuktikan dari nilai sig. $> 0,05$.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan menentukan ada korelasi yang signifikan antara variabel *independen*. Uji multikolinearitas Salah satu cara yang digunakan dalam menggunakan yaitu adalah metode Tolerance dan VIF (*Variance Inflation Factor*).

Dasar prinsip keputusan dalam uji multikolinearitas, sebagai berikut:

- Nilai Tolerance: nilai tolerance $> 0,10$ = tidak terjadi multikolinearitas
- Nilai VIF: nilai VIF < 10 = tidak terjadi multikolinearitas

Tabel 6 Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistic		Kesimpulan
	Tolerance	VIF	
(Constant)			
Facility	0,620	1,613	Tidak terjadi
Attraction	0,620	1,613	Tidak terjadi

Sumber: SPSS 26

Berdasarkan output diatas, pada variabel fasilitas dan atraksi diperoleh nilai tolerance sebesar $0,620$. Artinya nilai variabel fasilitas dan atraksi lebih besar dari $0,10$. Berdasarkan tolerance maka nilai tersebut tidak terjadi multikolinearitas. Selanjutnya dari nilai VIF diperoleh nilainya sebesar $1,613$. Artinya nilai ini lebih kecil dari $10,00$ sehingga data dinyatakan tidak terjadi masalah multikolinearitas. Jika memperhatikan dari nilai Tolerance dan VIF, kesimpulan adalah bahwa tidak ada gejala multikolinearitas dalam model regresi pengaruh fasilitas dan atraksi terhadap kepuasan pengunjung di Marcopolo Water Adventure Bogor.

Uji F

Uji F adalah mengetahui ada atau tidaknya pengaruh simultan dari variabel independen/bebas terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan:

- Nilai sig. dengan nilai probabilitas $0,05$
 - Nilai sig. $< 0,05$ = berpengaruh simultan variabel X terhadap Y
 - Nilai sig. $> 0,05$ = tidak berpengaruh simultan variabel X terhadap variabel Y
- Nilai f_{hitung} dengan f_{tabel}
 - Nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ = berpengaruh simultan variabel X terhadap Y

Tabel 7 Uji F

ANOVA ^a	
Model	F
Regression	55.396
Residual	
Total	

Sumber: SPSS 26

Pengujian Hipotesis 3

Diketahui nilai sig. pengaruh simultan X1 (Fasilitas), X2 (Atraksi), terhadap Y (Kepuasan Pengunjung) yaitu adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai hitung $55,396 > t$ tabel sebesar 3,09 sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima, yang berarti terhadap pengaruh fasilitas (X1) dan atraksi (X2) terhadap kepuasan pengunjung (Y).

Uji T

Uji T untuk mengetahui apakah variabel independent mempunyai pengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. Metode untuk pengambilan keputusan:

1. Nilai sig. dengan nilai probabilitas 0,05
 - a. Nilai sig $< 0,05$ = berpengaruh parsial variabel X terhadap Y
 - b. Nilai sig $> 0,05$ = tidak berpengaruh parsial variabel X terhadap Y
2. Nilai t hitung dengan t tabel
 - a. Nilai t hitung $> t$ tabel = berpengaruh parsial variabel X terhadap Y
 - b. Nilai t hitung $< t$ tabel = tidak berpengaruh parsial variabel X terhadap variabel Y

Tabel 8 Uji T

COEFFICIENTS ^a		
Model	T	Sig.
Costant	3.603	0.000
Fasilitas	4.812	0.000
Attraksi	4.405	0.000

Sumber: SPSS 26

Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Nilai sig. untuk komponen pengaruh parsial X1 (Fasilitas) pada Y (Kepuasan Pengunjung) yaitu adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai hitung $4,812 > t$ tabel sebesar 1,984, maka dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yang berarti terhadap pengaruh fasilitas (X1) terhadap kepuasan pengunjung (Y).

Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh parsial (X2) terhadap Y yaitu adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai hitung $4,405 > t$ tabel sebesar 1,984. Dengan demikian, disimpulkan bahwa H1 diterima, yang berarti terhadap pengaruh atraksi (X2) terhadap kepuasan pengunjung (Y).

Koefisiensi Determinasi

Koefisiensi determinasi berfungsi untuk mengetahui persentase pengaruh variabel fasilitas secara simultan terhadap variabel kepuasan pengunjung

Tabel 9 Koefisiensi Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.730 ^a	.533	.524	2.227

Sumber: SPSS 26

Berdasarkan output sebelumnya, peneliti dapat menemukan nilai R Square sebesar 0,533. Ini memperlihatkan bahwa variabel X1 dan X2 memiliki pengaruh simultan terhadap variabel Y sebesar 53,3% dan variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 46,7%.

Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda diperlukan untuk menentukan besaran dua atau lebih variabel independen mempengaruhi suatu variabel dependen.

Tabel 10 Analisis Regresi Berganda

Coefficients ^a					
Model	B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
Costant	5.645	1.517		3.603	.000
Facilities	.268	.056	.424	4.812	.000
Attraksi	.372	.085	.388	4.405	.000

Sumber: SPSS 26

Persamaan regresi berganda pada pengujian diatas adalah $Y = 5,465 + 0,268X1 + 0,372X2$. Kesimpulan hasil di atas yaitu adalah jika variabel fasilitas dan variabel atraksi bernilai 0, maka nilai kepuasan pengunjung sebesar 5,465. Jika variabel fasilitas naik sebesar satu satuan, berdampak meningkatnya nilai kepuasan pengunjung sebesar 0,268 dan jika variabel atraksi sebesar satu satuan, berdampak meningkatnya nilai kepuasan pengunjung sebesar 0,372.

Pembahasan

1. Pengaruh Fasilitas Terhadap Kepuasan Pengunjung

Hasil penelitian yang diuji membuktikan bahwa terjadinya pengaruh variabel fasilitas (X1) secara terpisah terhadap kepuasan pengunjung berdasarkan hasil hitung sebesar 4,812 serta signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang dihasilkan dari SPSS. Fasilitas harus bisa mempermudah pengunjung dalam aktivitas serta menghasilkan kepuasan pengunjung (Zihmi et al, 2020).

Berdasarkan kondisi saat ini, fasilitas yang terdapat di Marcopolo Water Adventure Bogor memberikan kesan yang tidak menyenangkan bagi pengunjung dikarenakan kebersihan pada fasilitasnya kurang terjaga dan beberapa fasilitas nya pun mengalami kerusakan (*out of order*) terutama pada bagian kamar mandi ataupun ruang bilas.

Maka dari 7 pernyataan (nomor 4) pada kuesioner yang memiliki nilai persentase terbesar yaitu fasilitas kamar mandi, ruang bilas, gazebo, tempat parkir dan lain – lain dapat memudahkan wisatawan dalam berkegiatan sebesar 81% dan tentunya ini perlu dipertahankan oleh pihak pengelola.

Kemudian yang mendapatkan nilai terkecil pada pernyataan (nomor 7) sebesar 71% yang berbunyi fasilitas kamar mandi, ruang bilas, gazebo, tempat parkir dan lain – lain sesuai harapan pengunjung dan tidak kotor. Sehingga pada pernyataan tersebut perlu dilakukan peningkatan karena pengunjung masih merasa belum puas dan ini pun perlu diperhatikan dalam tingkat kebersihannya oleh pihak pengelola.

Pada hal tersebut dibuktikan bahwa fasilitas itu mempengaruhi kepuasan pengunjung dengan adanya fasilitas yang disediakan yang didapatkan melalui beberapa faktor yaitu kerapian, kebersihan, kondisi, fungsi serta kemudahan untuk menggunakan fasilitas tersebut (Hantoro, 2023).

Dengan ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang berjudul Pengaruh Fasilitas, Harga dan Pelayanan Karyawan Terhadap Kepuasan Pengunjung di Kolam Renang Tirta Joyo yang dilakukan oleh Ana Musdalifah (2020), dimana hasil penelitian nya yaitu fasilitas berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung secara signifikan.

2. Pengaruh Atraksi Terhadap Kepuasan Pengunjung

Hasil penelitian yang diuji membuktikan bahwa terjadinya pengaruh variabel atraksi (X2) secara terpisah terhadap kepuasan pengunjung berdasarkan hasil thitung sebesar 4,405 serta signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang dihasilkan dari SPSS. Berdasarkan Putana dan Diarta (2009) Atraksi wisata yaitu bagian dari destinasi dan lingkungan nya yang berfungsi sebagai penggerak utama bagi wisatawan untuk pergi (Larasti et al, 2019).

Maka dari 5 pernyataan pada kuesioner yang memiliki nilai persentase terbesar yaitu pernyataan nomor 1 berbunyi atraksi yang disediakan memiliki tema yang menarik sebesar 89% dan tentunya ini perlu dipertahankan oleh pihak pengelola.

Kemudian pernyataan yang mendapatkan nilai terkecil sebesar 81% pada pernyataan nomor 4 yang berbunyi Marcopolo Water Adventure Bogor memiliki pesona yang bagus, sehingga pada pernyataan tersebut perlu menjadi perhatian oleh pihak pengelola.

Menurut Soekadijo dalam Suryana (2017) menyampaikan pendapat bahwa atraksi yang baik harus dapat membuat wisatawan ingin berkunjung karena memiliki kemenarikan untuk dapat dikunjungi dan dinikmati oleh para pengunjung, hal ini dapat berupa keunikan yang bernali dari hasil buatan manusia.

Bahwasannya atraksi itu sesuatu yang memiliki daya pikat, keunikan, nilai tinggi itu mampu menjadi tujuan pengunjung untuk datang melakukan wisata di tempat tersebut (Ratna, 2015).

Dengan ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang berjudul Dampak Atraksi dan Fasilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik Yang Berkunjung Di Batu Love Garden Kota Batu Jawa Timur yang dilakukan oleh Rio Rizky Priambudi, Stella Alvianna, Estikowati, dan Syarif Hidayatullah (2021), dimana hasil penelitiannya yaitu variabel atraksi berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung.

3. Pengaruh Fasilitas dan Atraksi terhadap Kepuasan Pengunjung

Berdasarkan hasil yang dikeluarkan output SPSS nilai F_{hitung} sebesar 79,814 dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya adanya pengaruh variabel fasilitas dan atraksi terhadap variabel kepuasan pengunjung secara bersamaan. Dengan ditunjukkan angka R^2 sebesar 0,533. Artinya nilai tersebut berarti kedua variabel bebas yaitu variabel fasilitas dan atraksi mampu mengikat variabel terikatnya yaitu kepuasan pengunjung senilai 53,3% dengan sisanya 46,7% berpengaruh dalam variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan kondisi saat ini bahwa fasilitas dan atraksi ini dapat menciptakan kepuasan pengunjung dengan memperhatikan kualitas sesuai standar yang sudah ditetapkan di Marcopolo Water Adventure Bogor.

Maka dari 5 pernyataan pada kuesioner, pernyataan nomor 5 yang memiliki nilai persentase terbesar yaitu saya akan mengajak teman, keluarga, maupun rekan untuk berkunjung ke Marcopolo Water Adventure Bogor sebesar 87% dan tentunya ini perlu dipertahankan oleh pihak pengelola agar pengunjung selalu merasa puas dengan hal – hal yang diinginkan pengunjung.

Selanjutnya, pernyataan yang mendapatkan nilai terkecil sebesar 79% pada pernyataan nomor 2 yang berbunyi kualitas fasilitas serta atraksi yang tersedia sesuai dengan yang diharapkan sehingga pada pernyataan tersebut perlu menjadi perhatian oleh pihak pengelola dari segi kualitas dan fasilitas.

Berdasarkan Hamidah (2018) jika fasilitas wisata dianggap sangat baik maka itu akan mempengaruhi kepuasan pengunjung dan atraksi yang terdapat di objek tersebut akan ramai dikunjungi.

Dalam hal tersebut, kepuasan pengunjung merupakan suatu cara evaluasi yang dilakukan dengan mengumpamakan kondisi saat ini dengan kondisi yang diharapkan. Apabila fasilitas dan atraksi yang diberikan sesuai dengan ekspektasi pengunjung maka pengunjung tersebut akan terwujudnya rasa puas. Namun, sebaliknya apabila fasilitas atau atraksi yang ditawarkan tidak sesuai dengan ekspektasi pengunjung maka pengunjung akan merasa kecewa. Untuk itu kepuasan pengunjung dalam hal ini, akan

memberikan dampak terhadap loyalitas yang baik di daerah asal pengunjung.

Dengan ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang berjudul Dampak Atraksi dan Fasilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik Yang Berkunjung Di Batu Love Garden Kota Batu Jawa Timur yang dilakukan oleh Rio Rizky Priambudi, Stella Alvianna, Estikowati, dan Syarif Hidayatullah (2021), dimana hasil penelitiannya yaitu variabel atraksi dan fasilitas wisata berpengaruh kepada kepuasan wisatawan.

E. KESIMPULAN

Sesudah analisis serta pembahasan didapat dari bab IV, peneliti menemukan kesimpulan sebagai berikut:

1. Fasilitas terbukti berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung di Marcopolo Water Adventure Bogor, berdasarkan temuan uji t pada variabel fasilitas diperoleh dari data SPSS yang menunjukkan bahwa jika fasilitas yang sediakan harus lebih lengkap, lebih bersih, lebih diperhatikan sehingga ini akan menunjang pengunjung dalam melakukan kegiatan wisatanya.
2. Atraksi terbukti berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung di Marcopolo Water Adventure Bogor, berdasarkan temuan uji t pada variabel atraksi diperoleh dari data SPSS. Hal ini menunjukkan bahwa atraksi yang ditawarkan atau yang sudah tersedia harus lebih beragam atau lebih untuk maka pengunjung pun akan semakin tertarik untuk berkunjung atau berkeliling sambil berenang di Marcopolo Water Adventure Bogor.

Fasilitas dan Atraksi terbukti berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung di Marcopolo Water Adventure Bogor, berdasarkan uji F dari hasil SPSS. Hal ini menunjukkan bahwa 2 variabel tersebut akan mendukung terwujudnya kepuasan pengunjung melampaui banyaknya fasilitas yang tersedia dan banyaknya atraksi serta kualitasnya guna untuk memenuhi keinginan pengunjung dalam berwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Par., M.M., CHE M.Lemy, Prof.Dr. Diena;M.Sc. Prof.Dr.Ir. Sugiarto; S.Tr.Par Elisa;Fiona; S.Tr.Par Jason, J. (2024). *Perencanaan Dan Pengembangan Atraksi Wisata Berkelanjutan* (L.Mayasari (Ed.); I). CV.Andi Offset.
- Al, R. P. et. (2021). Dampak Atraksi Dan Fasilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Domestik. *Researchgate.Net*, 1(1), 26–35. https://www.researchgate.net/profile/Syarif-Hidayatullah-5/publication/357150875_Dampak_Atraksi_Dan_Fasilitas_Terhadap_Kepuasan_Wisatawan_Domestik_Yang_Berkunjung_Di_Batu_Love_Garden_Kota_Batu_Jawa_Timur/links/61bd75d7a6251b553ac72e48/Dampak-Atraksi-Dan-F
- Amelia Fadhil, S., Pamungkas, P., & Maryani, E. (2022). Pengaruh Atraksi dan Fasilitas Wisata terhadap Kepuasan Pengunjung di Situ Cileunca. *Manajemen Dan Pariwisata*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.32659/jmp.v1i1.196>
- Anasti, Ririn; Anasta ,Lawe; Harnovinsah; Oktris, L. (2022). *Sukses Menyelesaikan Skripsi dengan Metode Penelitian dan Analisis Data SPSS* (D. E. Irawan (Ed.)). Salemba Empat.
- Azhari, M.Pd, Muhammad Taufiq; Bahri,M.Pd, Al Fajri; Drs. Asrul, M.Si; Rafida, M.Hum, P. D. T. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif* (A. Efitra, Juansa (Ed.); I). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aziz, Z. A. (2022). Pengaruh Fasilitas Dan Pengalaman Pengunjung Terhadap Loyalitas Pengunjung Yang Dimediasi Oleh Kepuasan Pengunjung (Survey Pada Pengunjung Wisata Umbul Ponggok Klaten). *Jurnal Studi Manajemen Organisasi*, 17(2), 8–18. <https://doi.org/10.14710/jsmo.v17i2.32470>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS* (Guepedia/Br (Ed.)). Guepedia.
- Darmawan, D. (2019). Pengaruh Atraksi, Aksesibilitas, Amenitas, Ansilari Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Pantai Gemah Kabupaten Tulungagung. *Jim*, 8(1), 51.
- Estikowati;Alvianna;Stella;Astuti;Widi;Hidayatullah ,Syarif;Krisnanda, R. (2022). *Pengantar Ilmu Pariwisata* (Galih;Widi (Ed.); 1st ed.). Uwais Insipirasi Indonesia.
- Fanggidae, R. P. C., & R. Bere, M. L. (2020). Pengukuran Tingkat Kepuasan Wisatawan terhadap Fasilitas Wisata di Pantai Lasiana. *Jurnal Manajemen Aset Infrastruktur & Fasilitas*, 4(1), 53–66. <https://doi.org/10.12962/j26151847.v4i1.6833>
- Farhan, M. S., & Ira Meirina Chair. (2022). Pengaruh Sarana Wisata Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Objek Wisata Ngalau Indah Kota Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 5(September), 9820–9827.
- Hamidah. (2022). Pengaruh Fasilitas Wisata Terhadap Kepuasan Pengunjung di Daya Tarik Wisata Pantai Air Bangis Pasaman Barat. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 6(2), 167–172. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v6i2.38664>
- Hantoro, M. F. (2023). *Analisis Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Fasilitas Wisata Pantai Tirang Kota Semarang*. 134.
- Harahap, U. A., Cipta Endyana, & Alexander M.A.Khan. (2022). Aksesibilitas, Atraksi dan Fasilitas Pada Daya Tarik Wisata Pacu Jawi, Tanah Datar, Sumatera Barat. *TOBA: Journal of Tourism, Hospitality and Destination*, 1(1), 30–33. <https://doi.org/10.55123/toba.v1i1.136>

- Indisari, D. M. (2019). *Pemasaran Dan Kepuasan Pelanggan* (I). UNITOMO PRESS.
- Ir. Syofian Siregar, M. . (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Manual & SPSS* (Tambra23; Suwito (Ed.); I cetakan). KENCANA.
- Kumawati, N. P. Y. W., & Firmani, P. S. (2021). Pengaruh Atraksi dan Amenitas Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Twin Hill Stone Garden Kabupaten Bangli Tahun 2019. *Arthaniti Studies*, 1(2), 7–15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4632491>
- Maulidiah, E. P., Survival, S., & Budiantono, B. (2023). Pengaruh Fasilitas Terhadap Kualitas Pelayanan Serta Implikasinya Pada Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Economina*, 2(3), 727–737. <https://doi.org/10.55681/economina.v2i3.375>
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2017). Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2017 Tentang Standar Baku Mutu Kesehatan Lingkungan Dan Persyaratan Kesehatan Air Untuk Keperluan Higiene Sanitasi, Kolam Renang, Solus Per Aqua dan Pemandian Umum. *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia*, 1–20.
- Monika, T. (2020). Fasilitas Ekowisata Bukit Suligi Desa Aliantan Kecamatan Kabun Kabupaten Rokan Hulu. *Jom Fisip*, 7, 1–20. *permen-636-2014.PDF*. (n.d.).
- Prasetya, Arief Yuda; Wijaksana, T. I. (2021). PENGARUH HARGA, PROMOSI, DAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PENGGUNA TRANSPORTASI ONLINE MAXIM PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KOTA BANDUNG. *Management*, 8, 6150.
- Priyastama, R. (2017). *Buku Sakti Kuasai SPSS* (Tari Ed.); I). Start Up.
- Prof.Dr. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (I cetakan). Alfabeta, Bandung.
- Prof.Dr. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr.Ir.Sutopo.S.Pd (Ed.); II). Alfabeta, Bandung.
- Purnama, S. G. (2017). Inspeksi Sanitasi Lingkungan. *Kesehatan Lingkungan*, 1–127.
- Purwono. (2008). 25-53-1-SM.pdf. In *Universitas gajah mada* (pp. 66–72).
- Rahmah, S., Haryani, W. S., & Wira, T. S. (2017). Pengaruh fasilitas terhadap kepuasan pengunjung pada hairo. 8.
- Ramadhyanti, A. (2019). *Applikasi SPSS untuk Penelitian dan Riset Pasar*. PT Elex Media Komputindo.
- Ridwan, M., & Hidayat Sukriadi, E. (2022). Pengaruh Fasilitas Wisata dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pengunjung Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda Bandung.
- Manajemen Dan Pariwisata*, 1(2), 201–214. <https://doi.org/10.32659/jmp.v1i2.212>
- Roesminingsih, M.Pd, Prov.Dr.Mv; Widyaswari, M.Pd, Monica; Rosyanafi, M.Pd, Dr.Rofik Jalal; Zakariyah, M.Pd, M. F. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Tim Editor Bayfa Cendekia (Ed.); I). CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rossadi, L. N., & Widayati, E. (2018). of Tourism. *Journal of Tourism and Economic*, 1(2), 109–116.
- S.E.,M.M Salim, Dr.Emil;M.M.,CMA.,MPM Ali, Prof.Dr.Ir. Hapzi;S.E.,M.M, D. Y. (2023). *Optimalisasi Minat Mengunjungi Destinasi Wisata* (P. D. I. H. M.M.,CMA.,MPM Ali (Ed.); 1st ed.). CV. Gita Lentera.
- S.Par.,M.Par Aditya, I. W. P. (2023). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata* (M. P. J. P. SST.Par. (Ed.); I). INTELEKTUAL MANIFES MEDIA.
- Sartika, E. (1970). Pengolahan Data Berskala Ordinal. *Sigma-Mu*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.35313/sigmamu.v2i1.809>
- Septianing, A. D., & Farida, N. (2021). Pengaruh Fasilitas Wisata Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Niat Berkunjung Kembali Melalui Kepuasan Pengunjung (Studi Obyek Wisata Goa Kreo Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 10(1), 781–792. <https://doi.org/10.14710/jiab.2021.29796>
- Susianto, B., Johannes, J., & Yacob, S. (2022). Pengaruh Daya Tarik Wisata dan Amenitas Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan pada Desa Wisata Kabupaten Kerinci. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(6), 592–605. <https://www.dinastirev.org/JIMT/article/view/1094%0Ahttps://www.dinastirev.org/JIMT/article/download/1094/658>
- Telambanua, I. (2022). *KINERJA KARYAWAN PADA USAHA EIGHT BARBERSHOP SKRIPSI OLEH : ISMAYANTI TELAUMBANUA PROGRAM STUDI MANAJEMEN FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN YANG BERLOKASI DI Jl . KARYA WISATA MEDAN JOHOR SKRIPSI Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat u.*
- Utami, L., & Eviana, N. (2018). Pengaruh Harga Dan Atraksi Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Museum Magic Art 3D (Dimensi) Kota Tua Jakarta. *Jurnal EDUTURISMA*, III(2), 1–13.
- Utari, P. S., & IRMAN FIRMANSYAH, S. E. (2021). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN DAN FASILITAS TERHADAP KEPUASAN PASIEN RAWAT JALAN PADA RUMAH SAKIT BHAYANGKARA SETUKPA SUKABUMI (Studi kasus pada Instalasi Farmasi Rumah Sakit Bhayangakara Setukpa Sukabumi):

Manajemen Pemasaran. *Jurnal Mahasiswa
Manajemen*, 2(2), 60–77.
[https://journal.stiepasim.ac.id/index.php/JMM
/article/view/198](https://journal.stiepasim.ac.id/index.php/JMM
/article/view/198)

Wirawan, Putu Eka ;Octaviany, V. (2022). *Pengantar
Pariwisata* (N. Priya,Visahka ; Widiastuti
(Ed.); 1st ed.). NILACAKRA