

Pengaruh Atraksi, Aktivitas, Amenitas dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan di Taman Nusa Bali

Mohamad Bagus Chanif Muslim
STIEPARI Semarang

Abstract. *This research was conducted at Taman Nusa Bali which aims to analyze and explain the influence of attractions, activities, amenities, and accessibility to tourist satisfaction which experienced good conditions including a decrease in the level of tourist visits each year, besides that there are several conditions for tourism components to be improved. The research data was obtained through questionnaires and interviews. The sample used in the study was 100 respondents. The results of the study are expected to provide useful information for the manager and interest of visiting tourists. The data obtained is processed using descriptive analysis and quantitative statistical analysis. Quantitative analysis uses multiple regression analysis to determine the effect of independent variables on the dependent variable, model test, hypothesis test, and yet before the test is done, test the validity and reliability test first. The results of the regression analysis show that the increase in attractions, activities, amenities, and accessibility to tourist satisfaction. Then the results of the multiple regression analysis test showed a significant F value, with the determination correlation value adjusted R2 square of 0.604. This shows that all attractions, activities, amenities, and accessibility significantly influence tourist satisfaction together with the closeness of the relationship of 60.4%. This shows that to increase tourist satisfaction there needs to be an increase in all components of tourism in order to increase tourist satisfaction in the next period.*

Keywords: *Attractions, Activities, Amenities, Accessibility, Tourist Satisfaction.*

Abstrak. Penelitian ini dilakukan pada Taman Nusa Bali yang bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan pengaruh atraksi, aktivitas, amenitas, dan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan yang mana mengalami kondisi kurang baik meliputi adanya penurunan tingkat kunjungan wisatawan setiap tahunnya, disamping itu ada beberapa kondisi komponen pariwisata perlu ditingkatkan. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner dan wawancara. Sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 100 responden. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak pengelola maupun minat wisatawan berkunjung. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik kuantitatif. Analisis kuantitatif menggunakan analisis regresi berganda untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent, uji model, uji hipotesis, dan namun sebelum dilakukan uji tersebut dilakukan dahulu uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa peningkatan atraksi, aktivitas, amenitas, dan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan. Maka hasil uji analisis regresi berganda menunjukkan nilai F yang signifikan, dengan nilai korelasi determinasi adjusted R2 square sebesar 0,604. Hal ini menunjukkan bahwa semua atraksi, aktivitas, amenitas, dan aksesibilitas mempengaruhi secara nyata terhadap kepuasan wisatawan secara bersama-sama dengan keeratan hubungan sebesar 60,4%. Hal ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan

kepuasan wisatawan perlu adanya peningkatan seluruh komponen pariwisata guna meningkatkan kepuasan wisatawan pada periode berikutnya.

Kata kunci: Atraksi, Aktivitas, Amenitas, Aksesibilitas, Kepuasan Wisatawan.

PENDAHULUAN

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang di lakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang di lakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan adalah seseorang yang melakukan perjalanan wisata. Destinasi Pariwisata merupakan suatu tempat yang di kunjungi dengan waktu yang signifikan selama perjalanan seseorang di bandingkan dengan tempat lain yang di lalui selama perjalanan. Suatu tempat pasti memiliki batas-batas tertentu, baik secara aktual maupun hukum. Destinasi pariwisata sering di katakan sebagai ujung tombak pariwisata. Di destinasi pariwisata ini dampak pariwisata sangat di rasakan sehingga di butuhkan perencanaan dan strategi manajemen yang tepat. Untuk menarik wisatawan, Destinasi pariwisata merupakan pemacu keseluruhan sistem pariwisata dan menciptakan permintaan untuk perjalanan dari Daerah Asal Wisatawan (DAW). Destinasi pariwisata juga merupakan alasan utama perkembangan pariwisata yang menawarkan hal-hal yang berbeda dengan rutinitas wisatawan.

Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata sekaligus sebagai aktor dalam melakukan kegiatan pariwisata. Berwisata menjadi sebuah pengalaman manusia untuk menikmati, mengantisipasi dan meningkatkan masa-masa di dalam kehidupan. Selain itu tujuan lainnya yaitu kepuasan wisatawan saat berkunjung di sebuah destinasi pariwisata yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata. Agar wisatawan ingin berkunjung kembali dan merekomendasikan ke orang lain maka di perlukan suatu kepuasan.

Taman Nusa merupakan taman wisata budaya yang memberikan pengetahuan menyeluruh tentang budaya dari berbagai etnis Indonesia dalam suasana alam pulau Bali. Misi Taman Nusa adalah untuk menjadikan taman budaya sebagai sarana pelestarian, rekreasi dan didaktika bagi para pengunjung baik lokal maupun mancanegara untuk lebih memahami budaya Indonesia dengan cara yang menarik dan interaktif. Pemandangan alam pegunungan Gianyar di Bali berpadu dengan arsitektur Indonesia, membentuk alam surgawi yang mengagumkan. Proyek ini adalah saksi bahwa lingkungan alam bisa dipertahankan. Kompleks Taman Nusa berdiri di tebing, menyusuri Sungai Melangit,

dengan pemandangan pegunungan subur yang sarat dengan tumbuhan alam. Arsitek senior yang memahami alur perkembangan arsitektur Indonesia merancang Taman Nusa ini sedemikian rupa sehingga bangunan menyatu dengan alam. Sebagai salah satu tempat wisata favorit di Gianyar Bali, objek wisata Taman Nusa Gianyar buka setiap hari dari pukul 09:00 – 17:00 Wita. Untuk dapat memasuki areal daya tarik wisata Taman Nusa Gianyar, setiap pengunjung akan dikenakan biaya tiket masuk. Harga tiket masuk Taman Nusa Gianyar Bali dewasa, Rp 85.000 / orang, anak (2-12 tahun), Rp 70.000 / orang, dan bayi (0-2 tahun), gratis.

Dari data di atas menunjukkan bahwa tingkat kunjungan wisatawan untuk berkunjung ke Taman Nusa Bali setiap tahun dan setiap bulannya mengalami naik turun jumlah pengunjung, hanya saja saat peningkatan pengunjung pada musim liburan antara bulan juli, agustus, dan desember. Dengan data kunjungan tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada 10 orang wisatawan yang telah berkunjung ke Taman Nusa Bali tentang pendapat mereka mengenai kepuasan berkunjung, dengan keempat komponen pariwisata (atraksi), (aksesibilitas), (amenitas), (aktivitas) yang ada di Taman Nusa Bali.

Atraksi Taman Nusa Bali merupakan taman wisata budaya yang memberikan pengetahuan menyeluruh tentang budaya dari berbagai etnis Indonesia dalam suasana alam pulau Bali. Misi Taman Nusa adalah untuk menjadikan taman budaya sebagai sarana pelestarian, rekreasi dan didaktika bagi para pengunjung baik lokal maupun mancanegara untuk lebih memahami budaya Indonesia dengan cara yang menarik dan interaktif. Masa kerjaan salah satu mahakarya Candi Borobudur. Di kawasan seluas 15 hektar, pengunjung diajak menjelajah dan menikmati panorama perjalanan waktu Bangsa Indonesia dari masa ke masa, dimulai dari: Prasejarah, Masa Perunggu, kampung budaya kampung budaya lebih dari 60 rumah tradisional, yang sebagian diantaranya telah berumur hingga ratusan tahun. Pengunjung berkesempatan mengenal berbagai etnis, budaya dan kerajinan serta kesenian Indonesia. Indonesia awal terdapat patung Mahapatih Gajah Mada, Candi Trowulan dan Gapura Sumpah Pemuda. Indonesia merdeka Terdapat patung Proklamator Bapak Soekarno dan Bung Hatta serta teks Proklamasi Indonesia Merdeka. Indonesia masa kini Indonesia masa kini ditampilkan dengan diorama miniatur kereta api dengan skala HO (1:87), di area seluas 200 m² dengan panorama alam dan kota Indonesia. Miniatur ini dilengkapi dengan lebih dari 50 lokomotif serta 300 gerbong barang dan

gerbong penumpang yang dikendalikan menggunakan komputer. akan tetapi fenomena masalah atraksi yang ada pada Taman Nusa Bali adalah wisatawan tidak semua dapat menyaksikan semua atraksi wisata karena keterbatasan waktu untuk berkunjung ke daya tarik wisata yang lain serta kebanyakan wisatawan lokal dan asing banyak lebih tertarik pada wisatawan yang modern yang ada di pusat kota. Fenomena tersebut menjadi menurunnya kepuasan wisatawan.

TINJAUAN PUSTAKA

Kepuasan Wisatawan

Kepuasan wisatawan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja/hasil yang dirasakan dengan harapan (Oliver dalam Supranto 2006). Kepuasan wisatawan merupakan suatu hal yang menjadi harapan perusahaan khususnya dibidang *hospitality*. Kepuasan diperoleh apabila kebutuhan dan keinginan wisatawan terpenuhi, sedangkan keinginan dan kebutuhan manusia selalu berubah dan tidak ada batasnya.

Kepuasan atau ketidakpuasan wisatawan adalah respon wisatawan terhadap evaluasi ketidaksesuaian/diskonfirmasi yang dirasakan antara harapan sebelumnya (atau norma kinerja lainnya) dan aktual kinerja produk yang dirasakan. Sedangkan menurut Engel (dalam Tijptono 2004) mengungkapkan bahwa kepuasan tamu merupakan evaluasi purna beli di mana alternatif yang dipilih sekurang-kurangnya memberikan hasil sama atau melampaui harapan wisatawan, sedangkan ketidakpuasan timbul apabila hasil yang diperoleh tidak memenuhi harapan wisatawan.

Ciri-Ciri Wisatawan Puas

Kotler (2000) mengatakan "*the long term success of the a particular brand is not based on the number of consumer who purchase it only once, but on number who become repeat purchase*". Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa tamu yang loyal tidak diukur dari berapa banyak dia membeli, tapi dari berapa sering dia melakukan pembelian ulang, termasuk disini merekomendasikan orang lain untuk membeli.

Komponen Pariwisata

Komponen pariwisata dalam upaya pengembangan pariwisata terutama daya tarik wisata, ada beberapa komponen yang harus dikembangkan dan dimiliki semua daya tarik wisata.

a. Aktraksi

Dalam UU. No 10 Tahun 2009 disebutkan “daya tarik wisata adalah sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan” jadi dapat disimpulkan bahwa atraksi wisata merupakan suatu yang dapat menimbulkan daya tarik bagi wisatawan dan merupakan alasan utama untuk mengunjungi daya tarik wisata. Atraksi dan obyek wisata yang akan dijual, apakah memenuhi tiga syarat seperti.

1. Apa yang dapat dilihat (*something to see*)
2. Apa yang dapat dilakukan (*something to do*)
3. Apa yang dapat di beli (*something to buy*)

b. Aktivitas

Menurut Damanik dan Weber (2006) Aktivitas muncul karena keberadaan atraksi wisata dan munculnya fasilitas pelayanan wisata. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang mengarahkan pada kepentingan pergerakan, kehidupan kawasan, kegembiraan atau kesenangan. Tidak lepas dari tumbuhnya fungsi-fungsi kegiatan kepariwisataan yang mendominasi penggunaan ruang-ruang pada kawasan wisata tersebut. Semakin dekat dengan lokasi wisata atau potensi wisata maka keberadaan aktivitas semakin di butuhkan, karena dengan keberadaan tersebut diharapkan dapat mengintegrasikan dan menjadi penghubung antar kegiatan yang terjadi di lokasi wisata.

Aktivitas merupakan kegiatan mendasar yang mengarah pada suatu pergerakan. Aktivitas terdiri dari dua pihak yaitu dari wisatawan dan dari pelaku wisata. Dari wisatawan, aktivitas timbul karena adanya rasa puas dengan atraksi wisata yang ada. Dari pelaku wisata yang banyak dikunjungi wisatawan.

Suatu aktivitas yang sukses dalam pariwisata adalah yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Kreativitas, adanya aktivitas baru yang muncul.
2. Khas, aktivitas pada atraksi wisata tersebut tidak dimiliki oleh atraksi wisata yang lain.
3. Keberagaman, aktivitas yang ada lebih dari satu macam.

4. Aktif, aktivitas berlangsung secara terus-menerus dan berkelanjutan.

c. Amenities

Menurut Damanik dan Weber (2006) Amenitas adalah Infrastruktur yang tidak langsung terkait dengan pariwisata. Tapi seiring kebutuhan bagi wisatawan, seperti bank, money changer, akomodasi, telekomunikasi dan sebagainya. Semakin lengkap dan terintergrasikan ketiga unsur tersebut dalam produk wisata, maka semakin kuat posisi penawaran dalam sistem kepariwisataan.

Akomodasi diperlukan oleh wisatawan yang sedang berkunjung ke tempat wisata untuk tempat tinggal sementara sehingga dapat beristirahat sebelum melakukan kegiatan wisata selanjutnya. Dengan ada akomodasi membuat wisatawan untuk tinggal dengan jangka waktu yang panjang untuk menikmati daya tarik wisata. Hal-hal lain yang berkaitan dengan akomodasi wisata sangat mempengaruhi wisatawan untuk berkunjung seperti pilihan akomodasi, jenis fasilitas dan layanan yang diberikan, tingkat harga, serta jumlah kamar yang tersedia.

1. Tempat Makan dan Minum

Tentu saja dalam melakukan kunjungan ke tempat wisata para wisatawan yang datang memerlukan makan dan minum sehingga perlu disediakan pelayanan makanan dan minuman. Hal yang perlu dipertimbangkan yaitu jenis makanan dan minuman, ke-higienisan, pelayanan, harga, bahkan lokasi pun menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.

2. Fasilitas Umum di Lokasi Wisata

Fasilitas umum yang dimaksud adalah fasilitas penunjang tempat wisata seperti toilet umum, tempat parkir, musholla, dll. Pembangunan fasilitas wisata di daerah tujuan wisata maupun daya tarik wisata harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara kualitatif dan kuantitatif. Menurut suwanto (2004) fasilitas wisata secara kuantitatif menunjuk pada suatu fasilitas wisata yang harus disediakan, dan secara kualitatif menunjukan pada suatu layanan yang diberikan dan tercermin pada kepuasan wisatawan.

d. Aksesibilitas

Menurut Susantono (2004) menyatakan bahwa aksesibilitas adalah hak atas akses yang merupakan layanan kebutuhan melakukan perjalanan yang mendasar.

Dalam hal ini aksesibilitas harus disediakan oleh pemerintah terlepas dari digunakannya moda transportasi yang disediakan tersebut oleh masyarakat. Aksesibilitas merupakan salah satu faktor yang membantu dan mempermudah perjalanan wisata para wisatawan yang akan berkunjung ke tempat atraksi wisata.

Susantono (2004) menambahkan bahwa aksesibilitas merupakan suatu ukuran potensial atau kemudahan orang untuk mencapai tujuan dalam suatu perjalanan. Karakteristik sistem transportasi ditentukan oleh aksesibilitas. Sedangkan menurut Sammeng (2000) elemen-elemen aksesibilitas adalah:

1. Infrastruktur
2. Jalan, bandara, jalur kereta api, pelabuhan laut, dan marina
3. Perlengkapan, meliputi ukuran, kecepatan, jangkauan dari sarana transportasi umum.
4. Faktor-faktor operasional seperti jalur/rute operasi, frekuensi pelayanan, dan harga yang dikenakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan cara untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data, menganalisis dan akhirnya menyimpulkan. Bidang yang dalam penelitian ini adalah pengaruh atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas yang memfokuskan pada kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2005). Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu data kunjungan pengunjung pada Taman Nusa Bali yang diambil 3 bulan terakhir pada tahun 2018 sebanyak 21.518 orang. Jadi terdapat 100 sampel yang akan dijadikan sampel dalam melakukan penelitian di Taman Nusa Bali.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel atraksi (X_1), aktivitas (X_2), amenitas (X_3), dan aksesibilitas (X_4), terhadap kepuasan wisatawan (Y) di Taman Nusa Bali, sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima.

Pengaruh Atraksi Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Nusa Bali

Uji hipotesis 1 Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan atraksi terhadap kepuasan wisatawan. Hal ini didukung dengan koefisien regresi atraksi sebesar 0,385 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, hal ini berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan atraksi terhadap kepuasan wisatawan. Hal ini berarti **hipotesis pertama diterima**. Dengan demikian atraksi wisata yang menarik menentukan kepuasan wisatawan berkunjung di Taman Nusa Bali.

Berdasarkan hasil temuan di variabel atraksi, diantara 3 dimensi yang diteliti, dimensi *something to buy* merupakan dimensi yang paling berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan dengan rata-rata dimensi yaitu sebesar 4,40. Hal ini menunjukkan bahwa wisatawan memiliki tanggapan yang positif dan setuju terhadap pernyataan yang berkaitan dengan dimensi *something to buy* yang ada di Taman Nusa Bali pada kenyataannya bahwa tersedianya souvenir yang khas untuk wisatawan, serta pusat toko souvenir yang tertata dengan rapi dan aman bagi wisatawan berbelanja, dan harga souvenir yang terjangkau oleh wisatawan di Daya tarik wisata Taman Nusa Bali. Disamping itu didukung dengan peningkatan kepuasan wisatawan melalui dimensi loyal terhadap produk yang ditawarkan dengan rata-rata dimensi sebesar 4,51 dimana wisatawan akan mengatakan hal yang positif apabila komponen pariwisata, serta wisatawan setelah berkunjung ke Taman Nusa Bali, komponen pariwisata baik. maka merasa puas dan kemudian merekomendasikan /memberikan informasi kepada orang lain, dan setiap wisatawan akan melakukan kunjungan ulang apabila komponen pariwisata yang sudah memenuhi standar.

Pengaruh Aktivitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Nusa Bali

Uji hipotesis 2 Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan aktivitas terhadap kepuasan wisatawan. Hal ini didukung dengan koefisien regresi aktivitas sebesar 0,346 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, hal ini berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan aktivitas terhadap kepuasan

wisatawan. Hal ini berarti **hipotesis kedua diterima**. Dengan demikian aktivitas menarik di daya tarik wisata menentukan kepuasan wisatawan berkunjung di Taman Nusa Bali.

Berdasarkan hasil temuan di variabel aktivitas, diantara 4 dimensi yang diteliti, dimensi khas merupakan dimensi yang paling berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan dengan rata-rata dimensi yaitu sebesar 4,43. Hal ini menunjukkan bahwa wisatawan memiliki tanggapan yang positif dan setuju terhadap pernyataan yang berkaitan dengan dimensi khas yang ada di daya tarik wisata Taman Nusa Bali pada kenyataannya kegiatan yang dilakukan di Taman Nusa Bali tidak ditemukan ditempat lain contohnya adanya rumah adat dari sabang sampai marauke, serta beragamnya kesenian antar daerah nusantara, dan keindahan setiap section lokasi yang tersedia di Taman Nusa Bali tidak ditemukan ditempat lain contohnya adanya relikta candi borobudur dan candi prambanan hal ini merupakan salah satu daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun turis asing. Disamping itu didukung dengan peningkatan kepuasan wisatawan melalui dimensi loyal terhadap produk yang ditawarkan dengan rata-rata dimensi sebesar 4,51 dimana wisatawan akan mengatakan hal yang positif apabila komponen pariwisata, serta wisatawan setelah berkunjung ke Taman Nusa Bali, komponen pariwisata baik. maka merasa puas dan kemudian merekomendasikan /memberikan informasi kepada orang lain, dan setiap wisatawan akan melakukan kunjungan ulang apabila komponen pariwisata yang sudah memenuhi standar.

Pengaruh Amenitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Nusa Bali

Uji hipotesis 3 Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan amenities terhadap kepuasan wisatawan. Hal ini didukung dengan koefisien regresi amenities sebesar 0,264 dengan tingkat signifikansi $0,001 < 0,05$, hal ini berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan amenities terhadap kepuasan wisatawan. Hal ini berarti **hipotesis ketiga diterima**. Dengan demikian sarana dan prasarana amenities yang menarik di daya tarik wisata menentukan kepuasan wisatawan berkunjung di Taman Nusa Bali.

Berdasarkan hasil temuan di variabel amenities, diantara 3 dimensi yang diteliti, dimensi fasilitas umum merupakan dimensi yang paling berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan dengan rata-rata dimensi yaitu sebesar 4,54. Hal ini menunjukkan bahwa wisatawan memiliki tanggapan yang positif dan setuju terhadap pernyataan yang

berkaitan dengan dimensi fasilitas umum yang ada di Taman Nusa Bali pada kenyataannya ketersediaan tempat ibadah, dan toilet untuk wisatawan di Taman Nusa Bali sudah memadai, dan kebersihan tempat ibadah, dan toilet untuk wisatawan di Taman Nusa Bali sudah tergolong bersih. Disamping itu didukung dengan peningkatan kepuasan wisatawan melalui dimensi loyal terhadap produk yang ditawarkan dengan rata-rata dimensi sebesar 4,51 dimana wisatawan akan mengatakan hal yang positif apabila komponen pariwisata, serta wisatawan setelah berkunjung ke Taman Nusa Bali, komponen pariwisata baik. maka merasa puas dan kemudian merekomendasikan /memberikan informasi kepada orang lain, dan setiap wisatawan akan melakukan kunjungan ulang apabila komponen pariwisata yang sudah memenuhi standar.

Pengaruh Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Nusa Bali

Uji hipotesis 4 Hasil perhitungan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan. Hal ini didukung dengan koefisien regresi aksesibilitas sebesar 0,291 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, hal ini berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan. Hal ini berarti **hipotesis keempat diterima**. Dengan demikian aksesibilitas sarana prasarana penunjang menuju daya tarik wisata menentukan kepuasan wisatawan berkunjung di Taman Nusa Bali.

Berdasarkan hasil temuan di variabel aksesibilitas, diantara 3 dimensi yang diteliti, dimensi perlengkapan petunjuk merupakan dimensi yang paling berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan dengan rata-rata dimensi yaitu sebesar 3,93. Hal ini menunjukkan bahwa wisatawan memiliki tanggapan yang positif dan cukup setuju terhadap pernyataan yang berkaitan dengan dimensi perlengkapan petunjuk wisatawan menuju daya tarik wisata Taman Nusa Bali pada kenyataannya sudah tersedianya papan petunjuk yang jelas untuk menuju ke Taman Nusa Bali, serta menurut saya papan petunjuk arah menuju ke Taman Nusa Bali sudah cukup baik. Disamping itu didukung dengan peningkatan kepuasan wisatawan melalui dimensi loyal terhadap produk yang ditawarkan dengan rata-rata dimensi sebesar 4,51 dimana wisatawan akan mengatakan hal yang positif apabila komponen pariwisata, serta wisatawan setelah berkunjung ke Taman Nusa Bali, komponen pariwisata baik. maka merasa puas dan kemudian merekomendasikan /memberikan informasi kepada orang lain, dan setiap wisatawan akan

melakukan kunjungan ulang apabila komponen pariwisata yang sudah memenuhi standar.

Pengaruh Atraksi, Aktivitas, Amenitas, Dan Aksesibilitas Secara Bersama-sama Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Nusa Bali

Uji hipotesis 5 Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas secara bersama-sama terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali. Hal ini diperkuat dengan nilai F hitung $> F$ tabel, yaitu sebesar $38,768 > 2,47$, jadi simpulannya H_a diterima dan H_o ditolak, berarti ada pengaruh positif dan signifikan variabel atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas secara bersama-sama terhadap kepuasan wisatawan. Dengan demikian semakin baik atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas yang baik dan memadai maka wisatawan akan merasa puas dan akan melakukan kunjungan ulang pada Taman Nusa Bali.

Berdasarkan hasil perhitungan variabel atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas, diantara 5 variabel yang diteliti. variabel atraksi dari dimensi something to buy merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan yaitu dengan rata-rata dimensi sebesar 4,40. Sedangkan variabel aktivitas dengan dimensi peralatan berpengaruh dengan rata-rata dimensi sebesar 4,43, serta variabel amenitas dengan dimensi fasilitas umum dengan rata-rata dimensi sebesar 4,54, variabel aksesibilitas dengan dimensi perlengkapan petunjuk dengan rata-rata dimensi sebesar 3,93 merupakan faktor penentu kepuasan wisatawan selanjutnya. Sebagai daya tarik wisata yang mempunyai komponen pariwisata yang cukup baik, maka dalam hal ini agar tetap ditingkatkan baik itu dibidang pariwisata yang dipasarkan dan peningkatan kualitas pelayanan yang ada guna meningkatkan kunjungan wisatawan domestik maupun mancanega pada periode berikutnya.

Variabel Yang Paling Berpengaruh Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Nusa Bali

Variabel yang paling berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali adalah Variabel atraksi. Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan bahwa variabel atraksi paling besar berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali diterima. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar variabel atraksi

sebesar 0,385 > dibandingkan dengan variabel aktivitas sebesar 0,346, amenitas 0,264, aksesibilitas 0,291, kepuasan wisatawan melihat suatu objek baik membeli produk atau jasa dapat dinilai dari tingkat pengelolaan baik komponen pariwisata dikelola sedemikian rupa agar menarik wisatawan untuk berkunjung. Apabila tingkat pengelolaan komponen pariwisata baik maka wisatawan akan merasa puas, sebaliknya komponen pariwisata masih rendah baik dalam pengelolaan serta sarana prasarana maka wisatawan tidak merasa puas dan kecewa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik simpulan khusus sebagai berikut:

1. Ada pengaruh atraksi terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali, semakin baik atraksi wisata yang ditampilkan kepada wisatawan, maka akan meningkatkan kepuasan wisatawan. sehingga hipotesis yang pertama diterima.
2. Ada pengaruh aktivitas terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali, semakin baik aktivitas yang ada di daya tarik wisata, maka akan meningkatkan kepuasan wisatawan berkunjung pada periode berikutnya. sehingga hipotesis yang kedua diterima.
3. Ada pengaruh amenitas terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali, semakin baik amenitas berupa akomodasi, restoran, dan fasilitas umum yang ada di daya tarik wisata, maka akan meningkatkan kepuasan wisatawan berkunjung pada periode berikutnya. sehingga hipotesis yang ketiga diterima.
4. Ada pengaruh aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali, semakin baik aksesibilitas berupa jalan dan sarana transportasi menuju daya tarik wisata, maka akan meningkatkan kepuasan wisatawan berkunjung pada periode berikutnya. sehingga hipotesis yang keempat diterima.
5. Ada pengaruh atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas secara bersama-sama terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali, sehingga hipotesis yang kelima diterima.
6. Variabel atraksi paling besar pengaruhnya terhadap kepuasan wisatawan dibandingkan variabel aktivitas, amenitas, dan aksesibilitas di Taman Nusa Bali. Sehingga yang hipotesis yang keenam diterima.

Saran/Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, serta pengujian hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat peneliti memberikan saran beberapa hal sebagai berikut:

1. Maka disarankan bagi pihak pengelola agar mengelola pihak baik komponen pariwisata yang baik dan aman agar wisatawan yang berkunjung di daya tarik wisata agar tidak membosankan, serta harga paket wisata ditawarkan kepada wisatawan lokal maupun internasional tidak terlalu mahal dan sesuai dengan manfaat yang didapatkan.
2. Bagi Dinas Pariwisata disarankan agar bisa mengelola komponen pariwisata di daya tarik wisata yang terjangkau oleh wisatawan dan sarana pariwisata yang nyaman dan aman bagi wisatawan di Taman Nusa bali, guna untuk meningkatkan kepuasan wisatawan wisatawan di periode berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Yoeti, Oka. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Albarq, Abbas N. (2014). Industrial Purchase among Saudi Managers: Does Country of Origin Matter?. *International Journal of Marketing Studies*, 6 (1), 116- 126.
- Ana Laila Saufiah & Zuchdi. 2014. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi*. Yogyakarta: UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bambang Wahyudi, 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Cetakan Ketiga. Bandung: Sulita.
- Charles W. Lamb, Joseph F. Hair, Carl Mcdaniel. 2010. *Pemasaran*. Edisi Pertama, Salemba Empat, Jakarta.
- Damanik, Janianton dan Weber, Helmut. 2016. *Perencanaan Ekowisata Dari Teori Diponegoro*.
- Gitosudarmo, Indriyo. 1994. *Manajemen Pemasaran*. Yogyakarta: BPFE.
- Hurlock,E.B.2013. *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurriyati, Ratih, 2012. *Bauran Pemasaran dan Loyalitas Konsumen*. Bandung: Alfabeta.
- Ghozali, H. Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Univerbit UNDIP.

Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata

Vol.18, No.3 September 2022

e-ISSN: 2774-8987; p-ISSN: 1411-5077, Hal 178-191

- Kotler Philip, diterjemahkan oleh A.B. Susanto, 2008, *Manajemen Pemasaran di Indonesia, Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Pengendalian*, Jakarta: Salemba Empat.
- Kotler, Philip, 2015. *Manajemen Pemasaran*, Edisi Melenium yang diterjemahkan oleh Benyamin Molan. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Kotler dan Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jilid I. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip; Armstrong, Garry, 2012. *Prinsip-prinsip Pemasaran*, Jilid 1, Jakarta: Erlangga.
- Lupiyoadi, Rambat. 2009. *Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta: Salemba Empat
- Nyoman.S. Pendit. 2003. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta : Pradya Paramita.
- Poerwadarminta W.J.S, 2009. *Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* Jakarta: Balai Pustaka.
- Sammeng, A.M., 2000, *Cakrawala Pariwisata*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Syamsiar, SR. 2013. *Sarana dan prassaran infrastruktur Pariwisata*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekadijo. 2011. *Anatomi Pariwisata*. Jakarta: Gramedia
- Stanton, William J (Swasta & Handoko). 2013. *Manajemen Pemasaran, Analisis Perilaku Konsumen* <http://library.um.ac.id> (diakses tanggal 5 Januari 2018 pukul 08.00).
- Sunyoto, Danang. 2013. *Teori, kuesioner, dan Proses Analisis data perilaku Organisasional*. Yogyakarta : CAPS (Center Academic Publishing Service).
- Susantono, Bambang. 2013. *Langkah Kecil Yang Kita Lakukan Menuju Transportasi Yang Berkelanjutan*. Jakarta : Masyarakat Transportasi Indonesia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Suwantoro, Gamal. 2014. *Dasar-dasar Pariwisata*. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Tjiptono, Fandy. 2013. *Pemasaran Jasa*, Malang: Bayumedia Publishing
- Tjiptono, Fandy. 2015. *Strategi Pemasaran. Edisi Kedua*. Yogyakarta: Andi.