

Mengungkap Aksesibilitas sebagai Pendorong Utama Kepuasan Pengunjung Taman Hiburan di Destinasi Berkembang

Dinar Anggit Wicaksana^{1*}, Herman N. K. Paninggiran², Pratama Angga Buana³, Faisal Yusuf⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang, dinar_anggit@usm.ac.id¹, herman@usm.ac.id², pratama_angga@usm.ac.id³, faisal@usm.ac.id⁴

ABSTRAK

Persaingan industri pariwisata menuntut destinasi untuk meningkatkan kualitas layanan guna menciptakan kepuasan pengunjung sebagai faktor utama dalam mendorong loyalitas dan niat berkunjung kembali. Saloka *Theme Park* telah mengembangkan berbagai inovasi layanan, seperti *e-ticketing*, pembayaran *cashless*, dan aplikasi digital, namun masih mengalami fluktuasi bahkan penurunan jumlah kunjungan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara inovasi layanan dan capaian kunjungan sehingga perlu dikaji faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengunjung. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* terhadap kepuasan pengunjung, mengidentifikasi variabel yang paling dominan, serta mengevaluasi perbedaan kepuasan berdasarkan waktu kunjungan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksplanatori terhadap 100 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling* dan *stratified random sampling*. Data dianalisis menggunakan regresi linier berganda dan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung dengan nilai R^2 sebesar 0,651, yang berarti model mampu menjelaskan 65,1% variasi kepuasan. Secara parsial, *Accessibility* menjadi variabel yang paling dominan ($\beta = 0,387$), sedangkan uji beda menunjukkan tidak terdapat perbedaan kepuasan yang signifikan antara pengunjung *weekday* dan *weekend* ($p > 0,05$). Kebaruan penelitian ini terletak pada pembuktian bahwa *Accessibility* merupakan determinan utama kepuasan pada destinasi wisata buatan serta pada pengujian *operational resilience* berdasarkan variasi waktu kunjungan. Hasil penelitian merekomendasikan agar pengelola memprioritaskan peningkatan aksesibilitas disertai pengembangan atraksi dan amenitas untuk meningkatkan daya saing destinasi.

Kata kunci: *accessibility*, *amenity*; *attraction*, kepuasan pengunjung, *operational resilience*, Saloka Theme Park

ABSTRACT

The increasing competition in the tourism industry requires destinations to continuously improve service quality to enhance visitor satisfaction, which is a key determinant of visitor loyalty and revisit intention. Saloka Theme Park has implemented various service innovations, including *e-ticketing*, cashless payment, and digital applications. However, despite these improvements, the destination has experienced fluctuations and a decline in visitor numbers, indicating a gap between service innovation and tourism performance. This study aims to examine the effects of *Attraction*, *Amenity*, and *Accessibility* on visitor satisfaction, identify the most influential factor, and evaluate differences in visitor satisfaction between weekday and weekend visits. A quantitative explanatory approach was employed using data collected from 100 respondents through questionnaires. The data were analyzed using multiple linear regression and an independent sample t-test with IBM SPSS Statistics. The results reveal that *Attraction*, *Amenity*, and *Accessibility* simultaneously have a positive and significant effect on visitor satisfaction, explaining 65.1% of the variance ($R^2 = 0.651$). Partially, *Accessibility* emerged as the most influential predictor ($\beta = 0.387$), while no significant difference in visitor satisfaction was found between weekday and weekend visits ($p > 0.05$), indicating consistent service quality. The novelty of this study lies in demonstrating that accessibility, rather than *Attraction*, is the primary determinant of visitor satisfaction in a theme park destination, while also incorporating operational resilience based on visit timing. The findings suggest that destination managers should prioritize *Accessibility*

improvements while continuously enhancing Attractions and amenities to strengthen tourism competitiveness.

Keywords: *accessibility, amenity, attraction, visitor satisfaction, operational resilience, Saloka Theme Park*

Naskah diterima: 28 Januari 2026, direvisi: 29 Juni 2026, diterbitkan: 14 Agustus 2026

DOI: <https://doi.org/10.37253/altasia.v8i2.12019>

PENDAHULUAN

Industri pariwisata global mengalami perubahan paradigma yang ditandai dengan pergeseran menuju ekonomi pengalaman (*experience economy*), di mana wisatawan tidak lagi hanya berorientasi pada kunjungan ke suatu destinasi, tetapi juga mengutamakan kualitas pengalaman yang diperoleh selama melakukan aktivitas wisata. Pengalaman yang bersifat interaktif, personal, dan emosional menjadi salah satu faktor utama dalam membentuk persepsi wisatawan terhadap kualitas suatu destinasi. Kondisi tersebut mendorong pengelola destinasi wisata untuk menghadirkan layanan yang tidak hanya menarik dari sisi atraksi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang berkesan dan bernilai bagi pengunjung. Dalam konteks Indonesia, taman hiburan (*theme park*) sebagai salah satu bentuk destinasi wisata buatan dituntut untuk terus berinovasi melalui penyediaan layanan yang terintegrasi, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan wisatawan (Hadi & Sholikhah, 2025).

Salah satu destinasi wisata buatan yang berkembang di Indonesia adalah Saloka Theme Park, yang berlokasi di Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Sebagai taman rekreasi tematik terbesar di wilayah tersebut, Saloka Theme Park mengusung konsep yang memadukan kearifan lokal dengan pemanfaatan teknologi modern dalam pengelolaan destinasi. Berbagai inovasi telah diterapkan untuk meningkatkan kualitas pelayanan, antara lain melalui komunikasi pemasaran terpadu, sistem pembayaran *cashless*, layanan *e-ticketing*, serta pengembangan aplikasi digital yang bertujuan memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung (Arnandita & Watie, 2025; Wijaya et al., 2025; Zahirah et al., 2025).

Berbagai inovasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan pengalaman wisata sekaligus memperkuat daya saing destinasi di tengah persaingan industri pariwisata yang semakin kompetitif.

Keberhasilan pengelolaan destinasi wisata pada dasarnya tidak hanya diukur dari jumlah kunjungan, tetapi juga dari kemampuan pengelola dalam menciptakan kepuasan pengunjung. Dalam perspektif pemasaran pariwisata, kepuasan merupakan indikator penting yang memengaruhi loyalitas wisatawan, niat melakukan kunjungan ulang (*revisit intention*), serta kesediaan untuk merekomendasikan destinasi kepada wisatawan lain (Wulandari et al., 2026). Oleh karena itu, evaluasi terhadap faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengunjung menjadi bagian penting dalam upaya meningkatkan daya saing destinasi wisata secara berkelanjutan. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam menilai kualitas destinasi adalah konsep 3A, yang meliputi *Attraction* (atraksi), *Amenity* (amenitas), dan *Accessibility* (aksesibilitas). Ketiga komponen tersebut dipandang sebagai elemen utama yang menentukan kualitas pengalaman wisatawan selama berkunjung ke suatu destinasi (Gloria et al., 2026).

Meskipun Saloka Theme Park telah melakukan berbagai inovasi layanan, kondisi tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Data Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang (2025) menunjukkan bahwa jumlah pengunjung mengalami fluktuasi dalam beberapa tahun terakhir. Setelah meningkat secara signifikan dari 28.098 pengunjung pada tahun 2021 menjadi 150.338 pengunjung pada tahun 2022, jumlah kunjungan kembali menurun menjadi

147.525 pengunjung pada tahun 2023, kemudian mengalami penurunan yang lebih besar hingga mencapai 113.215 pengunjung pada tahun 2024. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan empiris antara upaya peningkatan kualitas layanan melalui berbagai inovasi dengan tren kunjungan wisatawan yang cenderung menurun. Fenomena ini menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut guna mengetahui sejauh mana komponen *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* mampu membentuk kepuasan pengunjung serta mendukung keberlanjutan daya saing Saloka Theme Park.

Di sisi lain, kajian terdahulu mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan wisatawan masih menunjukkan hasil yang beragam. Sebagian besar penelitian menempatkan *Attraction* sebagai faktor utama yang menentukan kepuasan pengunjung karena daya tarik wahana dianggap sebagai alasan utama wisatawan memilih suatu destinasi. Namun, penelitian yang lebih mutakhir menunjukkan bahwa pada destinasi wisata buatan, *Accessibility* dan *Amenity* justru memiliki kontribusi yang lebih besar dalam membentuk pengalaman wisata secara menyeluruh. Kemudahan akses menuju lokasi, kualitas infrastruktur, ketersediaan fasilitas pendukung, serta kenyamanan selama berada di destinasi menjadi faktor yang semakin menentukan tingkat kepuasan wisatawan (Oktavia et al., 2025). Perbedaan temuan tersebut menunjukkan masih adanya *research gap* mengenai komponen 3A yang paling dominan dalam memengaruhi kepuasan pengunjung, khususnya pada taman hiburan modern di Indonesia.

Selain itu, penelitian mengenai kepuasan pengunjung umumnya belum mempertimbangkan variasi kondisi operasional berdasarkan waktu kunjungan. Sebagian besar penelitian mengukur kepuasan secara umum tanpa membedakan pengalaman wisatawan yang berkunjung pada hari kerja (*weekday*) maupun akhir pekan (*weekend*). Padahal, peningkatan jumlah pengunjung pada akhir pekan berpotensi menimbulkan kepadatan (*crowding*),

memperpanjang waktu tunggu, serta memengaruhi kenyamanan dan kualitas pelayanan yang diterima wisatawan. Oleh karena itu, evaluasi terhadap ketahanan operasional (*operational resilience*) menjadi penting untuk mengetahui kemampuan pengelola destinasi dalam mempertahankan kualitas layanan pada kondisi jumlah pengunjung yang berbeda.

Berdasarkan kesenjangan empiris dan teoritis tersebut, penelitian ini menawarkan dua kontribusi utama. Pertama, penelitian ini menguji kembali pengaruh komponen *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* terhadap kepuasan pengunjung pada konteks taman hiburan modern untuk mengidentifikasi variabel yang memberikan pengaruh paling dominan. Kedua, penelitian ini memperluas kajian sebelumnya dengan menganalisis perbedaan tingkat kepuasan pengunjung berdasarkan waktu kunjungan sebagai indikator ketahanan operasional destinasi dalam menghadapi fluktuasi jumlah pengunjung. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan literatur mengenai pengelolaan destinasi wisata sekaligus menjadi masukan bagi pengelola Saloka Theme Park dalam merumuskan strategi peningkatan kualitas layanan yang berorientasi pada kepuasan pengunjung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* terhadap kepuasan pengunjung Saloka Theme Park, mengidentifikasi variabel yang memiliki pengaruh paling dominan, serta menguji perbedaan tingkat kepuasan pengunjung berdasarkan waktu kunjungan pada hari kerja (*weekday*) dan akhir pekan (*weekend*).

KAJIAN PUSTAKA

Kepuasan Pengunjung

Kepuasan pengunjung merupakan evaluasi yang dilakukan setelah wisatawan menikmati suatu destinasi, yang didasarkan pada perbandingan antara harapan sebelum berkunjung dengan pengalaman aktual yang diperoleh selama berwisata. Tingkat kepuasan

akan tercapai apabila kinerja layanan dan kualitas destinasi mampu memenuhi atau bahkan melampaui ekspektasi pengunjung (Muslim, 2022). Dalam konteks pariwisata, kepuasan menjadi indikator penting karena berkaitan erat dengan keberhasilan pengelolaan destinasi dan keberlanjutan kunjungan wisatawan. Menurut (Wulandari et al., 2026), pengalaman wisata yang berkesan (*memorable tourism experience*) serta kualitas atribut destinasi merupakan faktor utama yang membentuk kepuasan pengunjung. Kepuasan yang tinggi akan meningkatkan loyalitas wisatawan, mendorong niat untuk melakukan kunjungan ulang (*revisit intention*), serta memengaruhi kesediaan wisatawan dalam memberikan rekomendasi positif kepada calon pengunjung lainnya.

Atraksi Wisata

Atraksi wisata merupakan daya tarik utama yang menjadi alasan wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Atraksi dapat berupa potensi alam, kekayaan budaya, maupun daya tarik buatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman rekreasi yang unik dan menarik bagi pengunjung (Wismaningtyas et al., 2024). Pada destinasi wisata buatan seperti Saloka Theme Park, atraksi diwujudkan melalui berbagai wahana permainan, pertunjukan tematik, serta inovasi berbasis teknologi yang mampu menciptakan pengalaman wisata yang interaktif dan berbeda dari destinasi sejenis. (Arnandita & Watie, 2025; Hadi & Sholikhah, 2025) menjelaskan bahwa pengembangan atraksi yang inovatif dan terintegrasi dengan teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisata sekaligus memperkuat daya saing destinasi.

Amenitas

Amenitas merupakan seluruh fasilitas pendukung yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan dan memberikan kenyamanan kepada wisatawan selama berada di destinasi wisata. Fasilitas tersebut meliputi area parkir, toilet, tempat ibadah, area istirahat, pusat informasi, serta berbagai sarana penunjang lainnya yang mendukung aktivitas wisata. Ketersediaan amenities yang lengkap,

berkualitas, dan mudah diakses menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kenyamanan serta kepuasan pengunjung. (Pramusita & Iban, 2026; Puspitasari et al., 2024) menegaskan bahwa penyediaan amenities yang memadai dan inklusif mampu mengakomodasi berbagai karakteristik wisatawan sehingga memberikan pengalaman wisata yang lebih optimal.

Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan tingkat kemudahan yang dimiliki wisatawan dalam mencapai destinasi wisata serta melakukan mobilitas selama berada di kawasan wisata. Aspek ini tidak hanya berkaitan dengan kualitas infrastruktur jalan menuju lokasi, tetapi juga mencakup ketersediaan moda transportasi, kejelasan petunjuk arah, kemudahan memperoleh informasi, serta sistem sirkulasi yang mendukung mobilitas pengunjung di dalam kawasan wisata (Oktavia et al., 2025). Menurut (Diananda & Utami, 2025), aksesibilitas yang baik akan meningkatkan efisiensi perjalanan, mengurangi hambatan selama berwisata, serta menciptakan pengalaman yang lebih nyaman bagi pengunjung. Oleh karena itu, aksesibilitas menjadi salah satu komponen penting dalam meningkatkan kualitas destinasi wisata.

Ketahanan Operasional dan Variasi Waktu Kunjungan

Ketahanan operasional merupakan kemampuan pengelola destinasi wisata dalam mempertahankan kualitas pelayanan meskipun terjadi perubahan jumlah kunjungan wisatawan, khususnya pada periode dengan tingkat kepadatan yang tinggi. Pada destinasi wisata seperti Saloka Theme Park, jumlah pengunjung umumnya meningkat pada akhir pekan (*weekend*) dibandingkan hari kerja (*weekday*), sehingga diperlukan sistem operasional yang mampu menjaga kualitas pelayanan secara konsisten. Penerapan inovasi teknologi, seperti sistem *e-ticketing*, transaksi *cashless*, dan aplikasi layanan digital, berperan penting dalam mengurangi antrean, meningkatkan efisiensi operasional, serta memberikan pengalaman

wisata yang lebih nyaman bagi pengunjung (Wijaya et al., 2025; Zahirah et al., 2025).

Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini disusun berdasarkan berbagai penelitian empiris yang menunjukkan bahwa komponen utama destinasi wisata yang dikenal sebagai konsep 3A merupakan faktor yang memengaruhi kepuasan pengunjung. (Indartin et al., 2026) menyatakan bahwa ketiga komponen tersebut memiliki kontribusi yang signifikan dalam membentuk persepsi wisatawan terhadap kualitas destinasi. Penelitian (Gloria et al., 2026; Puspitasari et al., 2024) juga menunjukkan bahwa atraksi dan amenitas secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap kepuasan wisatawan. Sementara itu, (Oktavia et al., 2025) menemukan bahwa pada destinasi wisata modern, aksesibilitas memiliki peran yang semakin penting karena berkaitan dengan kemudahan mobilitas, kenyamanan perjalanan, dan efisiensi aktivitas wisatawan selama berada di destinasi.

Selain menganalisis pengaruh komponen 3A terhadap kepuasan pengunjung, penelitian ini juga mengevaluasi perbedaan tingkat kepuasan berdasarkan waktu kunjungan. Perbedaan jumlah pengunjung antara hari kerja (*weekday*) dan akhir pekan (*weekend*) berpotensi memengaruhi kenyamanan, kualitas pelayanan, serta pengalaman wisata yang diterima pengunjung. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan pengujian terhadap perbedaan tingkat kepuasan pada kedua kelompok tersebut untuk mengetahui sejauh mana Saloka Theme Park mampu mempertahankan kualitas layanan pada kondisi operasional yang berbeda.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual yang telah diuraikan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

H1: Atraksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung Saloka Theme Park.

H2: Amenitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung Saloka Theme Park.

H3: Aksesibilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung Saloka Theme Park.

H4: Atraksi (X1), Amenitas (X2), dan Aksesibiliti (X3) secara simultan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Kepuasan Pengunjung (Y).

H5: Terdapat perbedaan yang signifikan pada tahap Kepuasan Pengunjung (Y) antara wisatawan yang berkunjung pada *weekday* dan *weekend*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksplanatori (*explanatory research*) untuk menganalisis hubungan kausal antara variabel Atraksi (X₁), Amenitas (X₂), dan Aksesibilitas (X₃) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) di Saloka Theme Park. Pendekatan eksplanatori dipilih karena memungkinkan pengujian hipotesis mengenai pengaruh antarvariabel secara empiris melalui analisis statistik. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan desain komparatif untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat kepuasan pengunjung berdasarkan waktu kunjungan, yaitu antara hari kerja (*weekday*) dan akhir pekan (*weekend*). Pemilihan desain tersebut mengacu pada penelitian (Oktavia et al., 2025; Wulandari et al., 2026) yang memanfaatkan pendekatan kuantitatif dalam mengevaluasi pengaruh atribut destinasi wisata terhadap kepuasan pengunjung.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian mencakup seluruh wisatawan yang pernah mengunjungi Saloka Theme Park, Kabupaten Semarang. Pada tahap awal pengumpulan data, baik melalui penyebaran kuesioner secara daring maupun luring, diperoleh sebanyak 370 respons. Selanjutnya dilakukan proses penyaringan data (*data screening*) untuk memperoleh sampel yang memenuhi kriteria penelitian sekaligus meminimalkan potensi *sample bias*. Berdasarkan proses tersebut diperoleh 100

responden sebagai sampel akhir dengan menggunakan kombinasi teknik *purposive sampling* dan *stratified random sampling*.

Proses seleksi data dilakukan berdasarkan tiga kriteria utama. Pertama, responden harus mengisi kuesioner secara lengkap sehingga data yang tidak lengkap maupun *outlier* dikeluarkan dari proses analisis. Kedua, responden merupakan pengunjung yang melakukan kunjungan dalam kurun waktu Januari – Oktober 2025 agar persepsi yang diberikan masih relevan dengan kondisi layanan terkini, termasuk implementasi sistem *cashless* dan *e-ticketing* di Saloka Theme Park (Wijaya et al., 2025). Ketiga, responden harus memenuhi komposisi kelompok yang dibutuhkan untuk analisis komparatif. Berdasarkan kriteria tersebut, sampel dibagi secara proporsional menjadi 50 responden yang berkunjung pada hari kerja (*weekday*) dan 50 responden yang berkunjung pada akhir pekan (*weekend*). Pembagian jumlah responden yang seimbang pada kedua kelompok dilakukan untuk meningkatkan objektivitas hasil uji perbedaan rata-rata.

Instrumen Penelitian

Data primer dikumpulkan menggunakan kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan skala *Likert* lima tingkat, dengan rentang penilaian 1 = sangat tidak setuju hingga 5 = sangat setuju. Instrumen penelitian dikembangkan dengan mengadaptasi indikator pada penelitian (Gloria et al., 2026; Muslim, 2022), kemudian disesuaikan dengan karakteristik Saloka Theme Park. Kuesioner memuat sejumlah indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi responden terhadap variabel Atraksi (X_1), Amenitas (X_2), Aksesibilitas (X_3), dan Kepuasan Pengunjung (Y). Daftar pertanyaan dalam kuesioner tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuesioner

Kode	Variabel & Pertanyaan
I	ATRAKSI WISATA (X_1)
X1.1	Saloka Theme Park memiliki wahana permainan yang beragam untuk segala usia.
X1.2	Wahana permainan di Saloka unik dan berbeda (memiliki ciri khas) dibanding taman hiburan lain.
X1.3	Wahana permainan dan atraksi (pertunjukan) di Saloka memberikan keseruan sesuai yang diharapkan.
X1.4	Sistem keamanan dan perawatan wahana di Saloka terlihat terjamin dengan baik.
X1.5	Pertunjukan (misal: Air Mancur Menari, Atraksi Laser) yang disajikan Saloka menarik dan menghibur.
X1.6	Waktu antre untuk wahana-wahana populer di Saloka wajar dan dapat diterima.
X1.7	Informasi mengenai wahana (seperti batasan usia/tinggi badan) disajikan dengan jelas di setiap lokasi.
X1.8	Desain tematik dan dekorasi di setiap zona (misal: Kumbang Layang, Safari Bocah) sangat menarik dan konsisten.
II	AMENITAS / FASILITAS (X_2)
X2.1	Fasilitas ibadah (Mushola) di Saloka bersih, nyaman, dan memadai.
X2.2	Fasilitas toilet mudah ditemukan, bersih, dan jumlahnya mencukupi.
X2.3	Pilihan makanan dan minuman (area <i>food court</i> /restoran) beragam dan berkualitas baik.
X2.4	Area istirahat (tempat duduk) tersebar di banyak lokasi dan terasa nyaman.
X2.5	Ketersediaan fasilitas pendukung seperti toko suvenir dan ATM sangat membantu.
X2.6	Kebersihan lingkungan taman secara keseluruhan (jalan setapak, taman) terjaga dengan baik.
X2.7	Staf dan petugas (di luar wahana) ramah, sopan, dan siap membantu pengunjung.
X2.8	Harga makanan dan minuman yang dijual di dalam Saloka sepadan dengan kualitas dan rasa.
III	AKSESIBILITAS (X_3)

X3.1	Lokasi Saloka Theme Park strategis dan mudah dijangkau dari jalan raya utama.
X3.2	Petunjuk arah (rambu jalan) menuju lokasi Saloka dari luar area sudah jelas dan informatif.
X3.3	Area parkir yang disediakan luas, aman, dan mudah untuk menemukan lokasi parkir.
X3.4	Harga tiket masuk Saloka sebanding (wajar) dengan pengalaman dan fasilitas yang ditawarkan.
X3.5	Petunjuk arah dan peta di dalam kawasan Saloka jelas dan memudahkan untuk berkeliling.
X3.6	Proses pembelian tiket (baik <i>online</i> maupun di loket) mudah dan cepat.
X3.7	Informasi (jam buka, harga, promosi) mudah didapatkan (melalui website/media sosial) sebelum berkunjung.
X3.8	Taman ini mudah diakses oleh pengunjung dengan kebutuhan khusus (misalnya pengguna kursi roda atau kereta bayi).
IV KEPUASAN PENGUNJUNG (Y)	
Y1	Secara keseluruhan, saya merasa sangat puas dengan kunjungan saya ke Saloka Theme Park.
Y2	Pengalaman yang saya dapatkan di Saloka telah memenuhi atau bahkan melebihi harapan saya.
Y3	Saya akan merekomendasikan Saloka Theme Park kepada teman, kerabat, atau keluarga saya.
Y4	Saya bersedia dan memiliki keinginan untuk berkunjung kembali ke Saloka di masa mendatang.
Y5	Secara keseluruhan, saya merasa mendapatkan nilai yang sepadan (<i>value for money</i>) dari biaya yang saya keluarkan.
Y6	Kunjungan saya ke Saloka adalah pengalaman yang menyenangkan dan berkesan.
Y7	Saya tidak menyesal telah memilih Saloka sebagai tujuan rekreasi saya.
Y8	Dibandingkan dengan taman hiburan lain yang pernah saya kunjungi, Saloka memberikan kepuasan yang lebih baik.

Sumber: (Olah Data, 2025)

Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan membandingkan nilai r hitung terhadap r tabel pada tingkat signifikansi 5%. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel dan memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 sehingga menunjukkan konsistensi internal yang baik.

Uji Asumsi Klasik

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis regresi linier berganda, model penelitian terlebih dahulu dievaluasi dengan serangkaian pengujian asumsi klasik untuk memastikan kelayakan model regresi. Pengujian tersebut mencakup uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa residual model memiliki distribusi yang mendekati normal. Selanjutnya, uji multikolinearitas dilakukan dengan mengevaluasi nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor* (VIF) guna memastikan tidak terdapat hubungan yang kuat antarvariabel independen. Adapun uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengidentifikasi apakah varians residual bersifat konstan pada seluruh nilai prediksi, sehingga model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas.

Model Regresi

Hubungan antara variabel independen, yaitu *Attraction* (X_1), *Amenity* (X_2), dan *Accessibility* (X_3), dengan variabel dependen berupa *Visitor Satisfaction* (Y) dianalisis menggunakan metode regresi linier berganda. Model ini digunakan untuk mengukur arah serta besarnya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap kepuasan pengunjung, sebagaimana dirumuskan pada Persamaan (1).

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \varepsilon \dots \dots (1)$$

Persamaan tersebut menyatakan bahwa Kepuasan Pengunjung (Y) dipengaruhi oleh *Attraction* (X_1), *Amenity* (X_2), dan *Accessibility* (X_3), dengan α sebagai konstanta, $\beta_1 - \beta_3$ sebagai koefisien regresi masing-masing variabel independen, dan ε sebagai galat (*error term*).

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan memanfaatkan IBM SPSS Statistics sebagai perangkat lunak pengolah data. Tahapan analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menyajikan karakteristik responden, kemudian dilanjutkan dengan pengujian kualitas instrumen melalui uji validitas dan reliabilitas. Selanjutnya, dilakukan uji asumsi klasik sebagai prasyarat analisis regresi, yang diikuti dengan penerapan analisis regresi linier berganda untuk menguji hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel secara parsial, uji F untuk menguji pengaruh seluruh variabel independen secara simultan, serta *Adjusted R²* untuk mengukur kemampuan model dalam menjelaskan variasi kepuasan pengunjung.

Selain pengujian regresi, penelitian ini juga menerapkan *Independent Sample t-Test* guna membandingkan tingkat kepuasan antara pengunjung yang datang pada hari kerja (*weekday*) dan pengunjung yang berkunjung pada akhir pekan (*weekend*). Seluruh analisis inferensial dilakukan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 100 responden yang merupakan pengunjung Saloka Theme Park, Kabupaten Semarang. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner untuk memperoleh informasi mengenai persepsi pengunjung terhadap komponen *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* (3A), serta tingkat kepuasan yang dirasakan selama berkunjung.

Berdasarkan karakteristik responden, mayoritas pengunjung berjenis kelamin perempuan sebanyak 58%, sedangkan 42% merupakan laki-laki. Ditinjau dari kelompok usia, responden didominasi oleh wisatawan berusia 18–35 tahun sebesar 67%, yang menunjukkan bahwa pasar utama Saloka Theme Park berasal dari kelompok usia produktif, khususnya generasi milenial dan Generasi Z. Sementara itu, berdasarkan waktu kunjungan, distribusi responden relatif seimbang, yaitu 48% merupakan pengunjung pada hari kerja (*weekday*) dan 52% berkunjung pada akhir pekan (*weekend*). Komposisi tersebut memberikan representasi yang memadai untuk menganalisis perbedaan persepsi kepuasan berdasarkan waktu kunjungan.

Hasil Uji Instrumen dan Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian, kualitas instrumen dan kelayakan model regresi terlebih dahulu dievaluasi melalui serangkaian uji kualitas data serta pengujian asumsi klasik. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang digunakan telah memenuhi persyaratan analisis sehingga hasil pengujian yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara statistik.

Berdasarkan hasil uji kualitas instrumen, seluruh indikator pada variabel *Attraction* (X_1), *Amenity* (X_2), *Accessibility* (X_3), dan *Visitor Satisfaction* (Y) dinyatakan valid karena memiliki nilai r -hitung yang lebih tinggi dibandingkan r -tabel. Selain itu, hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa setiap konstruk memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0,70, yang mengindikasikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Hasil pengujian asumsi klasik juga menunjukkan bahwa model regresi telah memenuhi seluruh prasyarat analisis. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga residual model dapat dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji

multikolinearitas memperlihatkan bahwa seluruh variabel independen memiliki nilai *Tolerance* di atas 0,10 dan *Variance Inflation Factor* (VIF) di bawah 10, yang menandakan tidak adanya gejala multikolinearitas. Pengujian heteroskedastisitas melalui metode *Glejser* yang diperkuat dengan pengamatan terhadap grafik *Scatterplot* menunjukkan penyebaran residual yang bersifat acak dan tidak membentuk pola tertentu. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi-asumsi dasar analisis sehingga layak digunakan untuk menguji hubungan antarvariabel serta menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda dilakukan untuk mengetahui pengaruh *Attraction* (X_1), *Amenity* (X_2), dan *Accessibility* (X_3) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y). Ringkasan hasil analisis regresi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	Koefisien (β)	t	Sig.	Keterangan
Konstanta	2,145	3,112	0,002	-
<i>Attraction</i> (X_1)	0,274	3,421	0,001	Berpengaruh positif dan signifikan
<i>Amenity</i> (X_2)	0,251	3,105	0,002	Berpengaruh positif dan signifikan
<i>Accessibility</i> (X_3)	0,387	4,852	0,000	Berpengaruh positif, signifikan, dan dominan

Sumber: (Olah Data, 2025)

Koefisien Determinasi (R^2) = 0,651

F-hitung = 59,421

Sig. = 0,000

Berdasarkan hasil analisis diperoleh persamaan regresi (2).

$$Y = 2,145 + 0,274X_1 + 0,251X_2 + 0,387X_3 \dots (2)$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa seluruh variabel independen memiliki arah hubungan positif terhadap kepuasan pengunjung. Dengan asumsi variabel lain tetap, setiap peningkatan satu satuan pada variabel *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* akan meningkatkan nilai kepuasan pengunjung masing-masing sebesar 0,274, 0,251, dan 0,387.

Hasil uji simultan (uji F) menghasilkan nilai F-hitung sebesar 59,421 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa variabel *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung. Dengan demikian, hipotesis keempat (H_4) diterima.

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,651 menunjukkan bahwa 65,1% variasi kepuasan pengunjung dapat dijelaskan oleh ketiga variabel independen dalam model penelitian. Sementara itu, 34,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan ke dalam model, seperti kualitas pelayanan, harga tiket, citra destinasi, pengalaman sebelumnya, maupun faktor psikologis pengunjung.

Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa seluruh variabel independen berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung. Variabel *Attraction* memiliki koefisien regresi sebesar 0,274 dengan nilai signifikansi 0,001, sehingga H_1 diterima. Variabel *Amenity* memiliki koefisien sebesar 0,251 dengan nilai signifikansi 0,002, sehingga H_2 diterima. Sementara itu, variabel *Accessibility* memperoleh koefisien regresi terbesar, yaitu 0,387 dengan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa aksesibilitas merupakan variabel yang memberikan kontribusi paling

dominan terhadap peningkatan kepuasan pengunjung. Dengan demikian, H_3 diterima.

Hasil Uji Perbedaan Berdasarkan Waktu Kunjungan

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat kepuasan berdasarkan waktu kunjungan, dilakukan analisis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Ringkasan hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Independent Sample t-Test*

Waktu Kunjungan	N	Mean	Std. Deviasi	t	Sig. (2-tailed)
Weekday	48	4,21	0,45	0,612	0,542
Weekend	52	4,15	0,51		

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,542, yang lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan tingkat kepuasan yang signifikan antara pengunjung yang berkunjung pada hari kerja maupun akhir pekan. Oleh karena itu, hipotesis kelima (H_5) ditolak.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas layanan yang diberikan Saloka Theme Park relatif konsisten meskipun terjadi perbedaan tingkat kepadatan pengunjung pada kedua periode tersebut. Dengan kata lain, pengelola mampu mempertahankan standar pelayanan sehingga pengalaman yang diterima pengunjung tetap berada pada tingkat kepuasan yang relatif sama, baik pada kondisi kunjungan normal maupun pada periode dengan jumlah pengunjung yang lebih tinggi.

Pembahasan

Pengaruh Atraksi (*Attraction*) terhadap Kepuasan Pengunjung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Atraksi (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengunjung, yang ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar $\beta = 0,274$ dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$. Temuan ini mengindikasikan bahwa

semakin baik kualitas atraksi yang ditawarkan, semakin tinggi tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pengunjung. Keberagaman wahana permainan, pertunjukan tematik yang mengangkat unsur budaya lokal, serta penataan kawasan yang menarik secara visual mampu menciptakan pengalaman wisata yang menyenangkan dan memberikan kesan positif selama kunjungan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Muslim, 2022) yang menyatakan bahwa atraksi merupakan komponen utama yang memengaruhi persepsi wisatawan terhadap kualitas destinasi. Penelitian (Diananda & Utami, 2025) juga menunjukkan bahwa inovasi pada atraksi wisata mampu meningkatkan nilai yang dirasakan (*perceived value*) sehingga berdampak pada meningkatnya kepuasan pengunjung. Pada konteks Saloka Theme Park, integrasi berbagai wahana interaktif dengan konsep rekreasi berbasis budaya lokal memberikan pengalaman wisata yang lebih bermakna (*memorable tourism experience*) bagi berbagai segmen pengunjung, khususnya keluarga dan remaja. Kondisi tersebut memperkuat temuan (Indartin et al., 2026; Puspitasari et al., 2025) yang menyimpulkan bahwa keunikan serta kualitas atraksi memiliki hubungan yang positif dengan tingkat kepuasan wisatawan.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan atraksi tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik awal untuk menarik kunjungan wisatawan, tetapi juga menjadi faktor penting dalam membentuk pengalaman wisata secara keseluruhan. Oleh karena itu, pengelola Saloka Theme Park perlu terus melakukan inovasi terhadap wahana dan aktivitas rekreasi agar mampu mempertahankan daya saing destinasi sekaligus meningkatkan kepuasan pengunjung.

Pengaruh Amenitas (*Amenity*) terhadap Kepuasan Pengunjung

Hasil analisis menunjukkan bahwa Amenitas (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengunjung, dengan nilai koefisien regresi sebesar $\beta = 0,251$ dan tingkat signifikansi $p < 0,05$.

Temuan ini menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas pendukung yang lengkap dan berkualitas berperan penting dalam menciptakan kenyamanan selama aktivitas wisata berlangsung.

Amenitas yang tersedia di Saloka Theme Park, seperti area parkir yang memadai, kebersihan toilet, fasilitas tempat ibadah, pusat kuliner, area istirahat, serta sistem transaksi digital, mampu meningkatkan kenyamanan dan efisiensi aktivitas pengunjung selama berada di kawasan wisata. Hasil penelitian ini memperkuat temuan (Wijaya et al., 2025) yang menjelaskan bahwa penerapan sistem pembayaran *cashless* dan layanan *e-ticketing* mampu meningkatkan efisiensi pelayanan melalui pengurangan waktu antrian dan kemudahan proses transaksi. Selain itu, penelitian (Zahirah et al., 2025) menunjukkan bahwa aplikasi digital Langlang Saloka memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, navigasi lokasi, serta pemesanan berbagai layanan di dalam kawasan wisata.

Temuan tersebut juga konsisten dengan penelitian (Oktavia et al., 2025; Candra & Sari, 2024) yang menyatakan bahwa kualitas amenitas merupakan salah satu determinan penting dalam membentuk pengalaman wisata yang positif. Penyediaan fasilitas yang bersih, nyaman, mudah diakses, dan didukung teknologi digital mampu mengurangi kelelahan pengunjung (*visitor fatigue*) sehingga memberikan pengalaman wisata yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, peningkatan kualitas amenitas perlu menjadi salah satu prioritas pengelola destinasi dalam rangka meningkatkan kepuasan pengunjung.

Pengaruh Aksesibilitas (Accessibility) terhadap Kepuasan Pengunjung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aksesibilitas (X_3) merupakan variabel yang memiliki pengaruh paling besar terhadap Kepuasan Pengunjung, dengan nilai koefisien regresi sebesar $\beta = 0,387$ dan tingkat signifikansi $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan akses menuju lokasi serta kelancaran mobilitas selama berada di dalam kawasan wisata

menjadi faktor yang paling menentukan tingkat kepuasan pengunjung.

Secara geografis, Saloka Theme Park memiliki lokasi yang strategis karena berada pada jalur penghubung beberapa kota utama di Jawa Tengah, seperti Semarang, Salatiga, Surakarta, dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Kondisi tersebut memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk menjangkau lokasi destinasi. Selain akses menuju kawasan wisata, aspek aksesibilitas internal seperti kejelasan petunjuk arah (*signage*), kenyamanan jalur pejalan kaki, serta kemudahan mobilitas di dalam kawasan juga memberikan kontribusi yang besar terhadap kualitas pengalaman wisata.

Hasil penelitian ini mendukung temuan (Rahman, 2019; Sugiyama et al., 2024) yang menyatakan bahwa aksesibilitas merupakan fondasi utama dalam menciptakan pengalaman wisata yang berkualitas. Penelitian (Gloria et al., 2026; Oktavia et al., 2025) juga menunjukkan bahwa kemudahan akses, kualitas jaringan transportasi, dan infrastruktur yang memadai memberikan rasa aman, nyaman, dan efisien selama perjalanan wisata sehingga berdampak signifikan terhadap kepuasan pengunjung.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pada destinasi wisata modern, aksesibilitas tidak lagi dipandang sebagai faktor pendukung, melainkan sebagai komponen strategis yang secara langsung memengaruhi persepsi wisatawan terhadap kualitas destinasi. Oleh karena itu, peningkatan kualitas infrastruktur, sistem informasi, dan mobilitas internal perlu menjadi perhatian utama dalam pengelolaan destinasi wisata.

Evaluasi Ketahanan Operasional (Operational Resilience) Berdasarkan Waktu Kunjungan

Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kepuasan pengunjung yang berkunjung pada hari kerja (*weekday*) maupun akhir pekan (*weekend*), dengan nilai rata-rata kepuasan masing-masing sebesar 4,21 dan 4,15. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Saloka Theme Park mampu mempertahankan kualitas pelayanan

secara konsisten meskipun menghadapi perbedaan jumlah kunjungan pada kedua periode tersebut.

Meskipun jumlah pengunjung pada akhir pekan cenderung lebih tinggi dibandingkan hari kerja, kualitas pelayanan yang diberikan tetap mampu memenuhi harapan pengunjung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengelola berhasil menerapkan strategi operasional yang efektif dalam mengendalikan dampak kepadatan (*crowding*), sehingga tidak terjadi penurunan kualitas pengalaman wisata akibat antrean yang panjang maupun meningkatnya beban pelayanan. Keberhasilan tersebut didukung oleh penerapan komunikasi pemasaran terpadu, sistem layanan digital, serta pengelolaan operasional yang adaptif sebagaimana dijelaskan oleh (Arnandita & Watie, 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan konsep *operational resilience* yang dikemukakan oleh (Sari & Nugroho, 2022; Astuti et al., 2025; Sugiarto et al., 2024). Ketahanan operasional mencerminkan kemampuan organisasi dalam mempertahankan kualitas layanan pada berbagai kondisi operasional, termasuk ketika terjadi peningkatan jumlah pengunjung pada periode puncak. Dengan penerapan tata kelola destinasi yang baik, dukungan teknologi, serta fleksibilitas manajemen, Saloka Theme Park mampu menjaga konsistensi pengalaman wisata sehingga tingkat kepuasan pengunjung tetap berada pada kategori tinggi, baik pada hari kerja maupun akhir pekan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung Saloka Theme Park. Model penelitian mampu menjelaskan 65,1% variasi kepuasan pengunjung, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Secara parsial, ketiga variabel memberikan pengaruh positif, dengan *Accessibility* menjadi variabel yang paling dominan dalam meningkatkan kepuasan pengunjung. Selain itu, hasil

Independent Sample t-Test menunjukkan tidak terdapat perbedaan tingkat kepuasan yang signifikan antara pengunjung yang berkunjung pada hari kerja (*weekday*) maupun akhir pekan (*weekend*), sehingga dapat disimpulkan bahwa Saloka Theme Park mampu mempertahankan kualitas layanan secara konsisten pada kondisi jumlah pengunjung yang berbeda.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain hanya dilakukan pada satu destinasi wisata sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, model penelitian hanya mengkaji pengaruh komponen *Attraction*, *Amenity*, dan *Accessibility*, sehingga belum mengakomodasi faktor lain yang berpotensi memengaruhi kepuasan pengunjung, seperti kualitas pelayanan, citra destinasi, persepsi nilai, maupun pengalaman wisata. Penggunaan pendekatan kuantitatif melalui kuesioner juga belum mampu menggambarkan pengalaman dan persepsi wisatawan secara lebih mendalam.

Berdasarkan temuan penelitian, pengelola Saloka Theme Park disarankan untuk memprioritaskan peningkatan kualitas aksesibilitas melalui penyempurnaan infrastruktur, sistem informasi, serta layanan digital seperti *e-ticketing* dan pembayaran *cashless*, tanpa mengabaikan pengembangan atraksi dan amenitas sebagai pendukung pengalaman wisata. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas objek penelitian pada berbagai destinasi wisata, menambahkan variabel yang relevan, seperti *service quality*, *destination image*, *perceived value*, dan *revisit intention*, serta mempertimbangkan penggunaan pendekatan *mixed methods* agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

Arnandita, A., & Watie, E. D. S. (2025). Analisis strategi komunikasi pemasaran Saloka Theme Park dalam menarik minat kunjungan wisatawan. *Jurnal Janaloka*, 3(2), 305–314.

- Astuti, I. I. D., Sudirman, I. N., Sugiarto, Nursiana, A., & Budhijono, F. (2025). Evaluasi dampak integrasi tata kelola dan Sapta Pesona HeHa Ocean Glamping Gunung Kidul, Yogyakarta. *Jurnal Bina Manajemen*, 13(2), 62–72.
- Candra, A. C., & Sari, W. N. (2024). Analisis strategi pengembangan amenitas dan aksesibilitas pariwisata di Jasmine Park Cisauk. *Jurnal Pubmedia*, 2(1). <https://doi.org/10.47134/pjpp.v2i1.3327>
- Diananda, E., & Utami, A. R. (2025). Eksplorasi faktor daya tarik dan aksesibilitas dalam mempengaruhi keputusan wisatawan: Studi pada Villa Khayangan Bogor. *JESHKOMP: Jurnal Ekonomi, Sosial, Hukum, Komunikasi, Pariwisata*, 1(2), 1–8.
- Gloria, E., Puspawigati, A., & Rachmadian, A. (2026). Pengaruh atraksi, aksesibilitas, amenitas dan ansilari dalam meningkatkan kepuasan wisatawan di Waerebo, Nusa Tenggara Timur. *JAVOK: Jurnal Akademisi Vokasi*, 5(1), 1–10.
- Hadi, W., & Sholikhah, F. R. (2025). Persepsi pengunjung tentang daya tarik wisata di obyek wisata Merapi Park. *Journal of Tourism and Economic*, 8(2), 161–172.
- Indartin, T. R. D., Kusuma, S. B. C., Anggraeni, A. A. G., Adani, S. A., Akmal, M. S., Nugroho, P., & Rizka, H. (2026). Analisis kepuasan wisatawan terhadap atraksi, amenitas, dan aksesibilitas pada Air Terjun Tancak Panti Jember. *Jurnal Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 7(1).
- Muslim, M. B. C. (2022). Pengaruh atraksi, aktivitas, amenitas dan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan di Taman Nusa Bali. *Jurnal Gemawisata*, 18(3), 178–191.
- Oktavia, R. C. D., Hidayat, C., Wicaksono, H., Taviprawati, E., & Yasin, A. M. (2025). Pengaruh fasilitas dan aksesibilitas terhadap kepuasan pengunjung di Taman Menteng Bintaro Jaya, Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 30(3). <https://doi.org/10.30647/jip.v30i3.1983>
- Pramusita, A., & Iban, C. (2026). Analisa potensi dan pengembangan wisata berbasis senior tourism di Yogyakarta. *Jurnal ALTASIA*, 8(1), 93–105.
- Puspitasari, N. P. S., Bagiastra, I. K., & Darmaputra, I. N. T. (2025). Pengaruh atraksi dan amenitas terhadap kepuasan pengunjung pada destinasi wisata Pantai Mapak Indah Kota Mataram. *JRT: Journal Of Responsible Tourism*, 4(3), 921–927.
- Rahman, M. S. (2019). The shift of Accessibilityrole in tourism service quality: A perspective from developing countries. *Journal of Tourism and Services*, 10(19), 55–68.
- Sari, N. M., & Nugroho, I. (2022). Resiliensi pariwisata dan adaptasi layanan pasca pandemi di destinasi wisata daerah. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 7(2), 112–125.
- Sugiarto, Damiasih, Hendratono, T., Ihalaui, J. J., & Herawan, T. (2023). *Metode penelitian campuran untuk pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyama, A. G., Suhartanto, D., Lu, C. Y., Rediyasa, I. W., Sulaeman, R. P., & Renalda, F. M. (2024). Tourist satisfaction and revisit intention: The role of Attraction, accessibility, and facilities of water park tourism. *GeoJournal of Tourism and Geosites*, 52(1), 257–266. <https://doi.org/10.30892/gtg.52125-1202>
- Wijaya, N. A. R., Shafrani, Y. S., Solehah, D. S., & Syukur, A. (2025). Model pembayaran cashless dan e-ticketing sebagai strategi pengembangan wisata Saloka Theme Park Semarang. *Jurnal Ekonomi dan Pariwisata* (Sesuaikan dengan nama jurnal terbitan aslinya).

- Wismaningtyas, T. A., Sinuraya, S. I., Nugraha, J. T., Mahendrardi, R. M., Orbawati, E. B., & Hendrarto. (2024). Desa Borobudur sebagai pendukung kawasan destinasi pariwisata super prioritas Candi Borobudur: Sebuah analisis komponen wisata. *JITHOR*, 7(1), 69–80.
- Wulandari, G. A., Paramita, C., & Athallah, M. R. (2026). Determinan minat kunjungan ulang wisatawan Gunung Bromo: Peran MTE, atribut destinasi, place attachment, dan travel companion. *Jurnal ALTASIA*, 8(1), 1–15.
- Zahirah, R. A., Firmansyah, M. F., Zayyan, Isrofi, A. F., Ihsan, M. K., & Arini, F. Y. (2025). Aplikasi Langlang Saloka: Inovasi teknologi untuk meningkatkan pengalaman wisatawan. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 13(1), 62–75.