

ANALISIS PENGARUH KOMPONEN ATRAKSI, AMENITAS, AKSESIBILITAS, DAN AKTIVITAS TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG DI MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK KOTA TUA

Lulu¹, Hari Iskandar²
Universitas Bunda Mulia^{1,2}
lulu3110@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengukur kepuasan pengunjung agar diketahui apakah atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas dapat mempengaruhi kepuasan tersebut. Penelitian berikut merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel independen yaitu atraksi (X1), amenitas (X2), aksesibilitas (X3), dan aktivitas (X4) secara simultan mempengaruhi kepuasan pengunjung. Dengan pengaruh positif variabel atraksi rata-rata sebesar 3,60 artinya sangat setuju, variabel amenitas rata-rata 3,47 artinya sangat setuju, variabel aksesibilitas rata-rata 3,54 artinya sangat setuju, variabel aktivitas sebesar 3,58 yang berarti sangat setuju, dan variabel kepuasan pengunjung rata-rata 3,55 artinya sangat setuju. Pengujian dalam koefisien determinasi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sebesar 60,5% antara variabel atraksi, amenitas, aksesibilitas, aktivitas, kepuasan pengunjung sementara 39,5% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti di penelitian ini. Kesimpulan menunjukkan bahwa variabel atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas memiliki pengaruh signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap kepuasan pengunjung di Museum Seni Rupa & Keramik.

Kata Kunci: Aktivitas, Aksesibilitas, Amenitas, Atraksi, Kepuasan Pengunjung.

ABSTRACT

The study aims to measure visitor satisfaction in order to determine whether attractions, amenities, accessibility, and activities can affect the satisfaction. The following study is a quantitative study with a descriptive research type. The results of the study indicate that the independent variables, namely attractions (X1), amenities (X2), accessibility (X3), and activities (X4) simultaneously affect visitor satisfaction. With a positive influence of the attraction variable on average of 3.60 meaning strongly agree, the amenity variable on average 3.47 meaning strongly agree, the accessibility variable on average 3.54 meaning strongly agree, the activity variable on average 3.58 meaning strongly agree, and the visitor satisfaction variable on average 3.55 meaning strongly agree. Testing in the coefficient of determination shows that there is an influence of 60.5% between the variables of attractions, amenities, accessibility, activities, visitor satisfaction while 39.5% is influenced by variables not examined in this study. The conclusion shows that the variables of attraction, amenity, accessibility, and activity have a significant influence both partially and simultaneously on visitor satisfaction at the Museum of Fine Arts & Ceramics.

Keywords: Accesibilities, Activites, Amenities, Attraction, Visitor Satisfaction.

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu bidang yang mempengaruhi perkembangan dan penggerak kemajuan perekonomian suatu area atau kawasan regional. Pentingnya perkembangan pariwisata itu dilakukan guna mencapai tingkat tertinggi kemakmuran masyarakat sekitar sehingga tidak hanya objek wisata yang menjadi fokus penggiat wisata namun juga dibutuhkan atraksi wisata yang menarik, aksesibilitas yang memadai, akomodasi yang sesuai, dan aktivitas yang dapat dilakukan ditempat wisata tersebut (Junaid et al., 2022).

Indonesia sebagai negara yang terdiri dari banyak pulau memiliki keragaman suku, budaya, agama dan ras beserta sejarah panjang dan peninggalannya. Hal ini menjadikan Indonesia mempunyai potensi dan sektor pelopor yaitu bidang pariwisata dan ekonomi kreatif sebagai faktor pendukung perekonomian Indonesia untuk maju dan memiliki daya saing yang berkelanjutan (Manuella, 2023).

DKI Jakarta sebagai provinsi sekaligus ibukota negara Indonesia memiliki seluruh pusat perekonomian, kantor, dan pemerintahan dengan kemajuan pesat yang berakibat pada naiknya juga eksistensi dari destinasi wisata urban dan budaya yang sesuai untuk wisatawan mancanegara serta wisatawan lokal (Adhianti, 2020). Destinasi wisata yang mengedepankan revitalisasi infrastruktur, urbanisasi, pelestarian alam serta kebudayaan berkelanjutan juga kian populer salah satu contohnya yaitu kawasan Kota Tua Jakarta yang berpotensi menjadi bagian dari pariwisata budaya setelah penggerakan kegiatan pariwisata oleh pemerintah provinsi. Ruang lingkup berupa atraksi budaya, bangunan bersejarah, perkantoran dan perdagangan melandasi tujuan wisata di Kota Tua

(Roozana, 2023). Variasi objek wisata berbasis sejarah di Kota Tua Jakarta sebagian besar meliputi beberapa tempat peninggalan sejarah salah satunya yaitu museum (Angelica, 2023).

Museum merupakan sebuah bangunan baik yang bersifat baru maupun lama, dirancang untuk mengabadikan dan menjaga koleksi penting atau peninggalan sejarah yang signifikan untuk maksud tertentu seperti edukasi dan juga menampilkan desain interior dari museum tersebut kepada pengunjung. Sebagai institusi yang mempertahankan situs pembelajaran berharga didasarkan pada warisan kebudayaan untuk edukasi terbaik yang diberikan ke pengunjung yang datang, kalangan generasi milenial juga harus dipersuasi agar pengalaman kunjungan mereka berkesan (Puspasari et al., 2020).

Salah satu museum yang ada di kota tua yaitu Museum Seni Rupa dan Keramik ini didirikan pada tahun 1870 sebagai gedung Lembaga Peradilan Tinggi Belanda atau *Raan Van Justitie*, lalu menjadi asrama militer selama masa perjuangan kemerdekaan Indonesia hingga pada tahun 1968 sampai 1975 gedung ini digunakan sebagai Kantor Dinas Museum dan Sejarah DKI Jakarta lalu diresmikan pada tahun 1990 menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik (Atania et al., 2020).

Terdapatnya objek sejarah seperti koleksi lukisan, barang peninggalan sejarah, karya seni rupa, dan *workshop* kerajinan keramik pada Museum Seni Rupa dan Keramik (Guna et al., 2020) menjadi unsur atraksi wisata yang semestinya merupakan pesona utama dari objek wisata tersebut lalu kemudian mendukung komponen lain seperti kegiatan / aktivitas prakarya yang dapat wisatawan lakukan dengan fasilitas amenities pribadi bagi wisatawan seperti tempat penginapan, tempat makan, dan kebersihan memenuhi kebutuhan yang

tidak bisa terpisahkan dari wisatawan (Conterius et al., 2021) kemudian meningkatnya kenyamanan aksesibilitas wisatawan yang mengunjungi Museum Seni Rupa dan Keramik perlu diperhatikan dimana komponen pendukung atraksi yakni koleksi bersejarah dipastikan tetap dipelihara secara berkala dengan memperhatikan penempatan koleksi dan informasi yang terancang dengan baik (Elisa Manuela, 2023). kendala juga dirasakan pada aksesibilitas area museum, Salah satunya kemacetan yang terjadi di kawasan kota tua karena penataan jalan raya yang kurang baik bagi pejalan kaki ditambah minimnya petunjuk arah dalam kawasan kota tua (Asfarinal et al., 2023) kurang lengkapnya penjelasan dalam bahasa Inggris di koleksi museum dari mulai lukisan hingga keramik dan terbatasnya fasilitas kerajinan keramik juga menjadi kendala yang dirasakan pengunjung domestik serta internasional (Setiadi, 2023).

Sementara itu, kepuasan pengunjung yang merupakan lingkup penilaian produk dari ekspektasi pengunjung, dimana dari ekspektasi ini, kesesuaian kinerja suatu produk dapat dinilai sebagai unsur kepuasan pengunjung (Reza Putra, 2021). Sebuah hasil dari keterkaitan interaksi antara wisatawan dan atribut dalam objek wisata dapat menghasilkan nilai suatu objek wisata berdasarkan survei kepuasan pelanggan (Vihara et al., 2020). Dalam contoh penelitian ini terdapat atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas sebagai produk penilaian tersebut.

Pembahasan kepuasan pengunjung akan memiliki 4 dimensi utama yang menjadi poin penelitian yaitu, penggunaan produk dan jasa kembali, merekomendasikan jasa tersebut, dan pengunjung puas dengan produk dan jasa. Dimensi diperlukan sebagai perantara

agar diketahuinya aspek kepuasan pelanggan sebelum dan sesudah mengonsumsi produk tersebut untuk setiap indikator dan faktor lain yang dapat mempengaruhi kepuasan pelanggan (Ridwan, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah komponen destinasi pariwisata atraksi, aksesibilitas, dan aktivitas yang tersedia berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan melalui persepsi yang diberikan pengunjung.

Adapun populasi sebagai bagian dari penelitian ini merupakan wisatawan yang berkunjung serta berekreasi di Museum Seni Rupa dan Keramik yang berjumlah 146.460 pengunjung diambil dari data kunjungan pada bulan Januari-Desember di tahun 2023 (Sumber Data Pengelola, 2024). Selain populasi, penelitian membutuhkan sampel sebagai elemen yang dipilih untuk mewakili populasi.

Sampel akan menjadi perwakilan dari suatu populasi yang sesuai dengan kebutuhan data lalu, teknik pengambilan sampel akan dilakukan dengan *non-probability sampling* beserta *purposive sampling* sebagai metode yang dipilih

Pemilihan responden didasarkan karakteristik tertentu, yaitu: Pria atau wanita berusia minimal 18 tahun, usia tersebut dianggap sudah paham dan bisa mengisi pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Pengunjung Museum Seni Rupa & Keramik yang telah mengunjungi museum setidaknya satu kali.

Sampel penelitian ini menggunakan rumus slovin, maka dapat ditentukan sampel sebesar 400.

HASIL PENELITIAN

Uji Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengevaluasi apakah instrumen pengukuran seperti kuesioner mampu mengukur item-item pernyataan secara akurat dan valid. Maka dari itu, peneliti melakukan perbandingan nilai r_{hitung} (corrected item total correlation) dengan nilai pada r_{tabel} . Dasar kriteria yang ditetapkan adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan r_{tabel} yang didapat melalui perhitungan $df = n - 2$ dan signifikansi 5% didapatkan ($r_{hitung} > 0,361$), lalu item pernyataan dinyatakan valid (Angelica & Ardiansyah, 2023).

Tabel 1. Uji Validitas X1

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
X1.1	0,554	0,361	Valid
X1.2	0,720	0,361	Valid
X1.3	0,719	0,361	Valid
X1.4	0,632	0,361	Valid
X1.5	0,552	0,361	Valid
X1.6	0,652	0,361	Valid

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Tabel 2. Uji Validitas X2

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
X2.1	0,729	0,361	Valid
X2.2	0,637	0,361	Valid
X2.3	0,594	0,361	Valid
X2.4	0,842	0,361	Valid
X2.5	0,579	0,361	Valid
X2.6	0,724	0,361	Valid
X2.7	0,618	0,361	Valid
X2.8	0,699	0,361	Valid
X2.9	0,707	0,361	Valid
X2.10	0,579	0,361	Valid
X2.11	0,646	0,361	Valid
X2.12	0,579	0,361	Valid

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Tabel 3. Uji Validitas X3

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
X3.1	0,613	0,361	Valid
X3.2	0,513	0,361	Valid
X3.3	0,510	0,361	Valid
X3.4	0,710	0,361	Valid
X3.5	0,671	0,361	Valid
X3.6	0,592	0,361	Valid
X3.7	0,491	0,361	Valid
X3.8	0,594	0,361	Valid

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Tabel 4. Uji Validitas X4

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
X4.1	0,703	0,361	Valid
X4.2	0,573	0,361	Valid
X4.3	0,706	0,361	Valid
X4.4	0,681	0,361	Valid
X4.5	0,522	0,361	Valid
X4.6	0,388	0,361	Valid
X4.7	0,693	0,361	Valid
X4.8	0,574	0,361	Valid
X4.9	0,701	0,361	Valid
X4.10	0,637	0,361	Valid
X4.11	0,688	0,361	Valid

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Tabel 5. Uji Validitas X5

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keputusan
X5.1	0,690	0,361	Valid
X5.2	0,654	0,361	Valid
X5.3	0,685	0,361	Valid
X5.4	0,707	0,361	Valid
X5.5	0,704	0,361	Valid
X5.6	0,755	0,361	Valid
X5.7	0,412	0,361	Valid
X5.8	0,727	0,361	Valid
X5.9	0,745	0,361	Valid
X5.10	0,652	0,361	Valid
X5.11	0,649	0,361	Valid
X1.12	0,770	0,361	Valid

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel di atas, keseluruhan variabel memiliki nilai R_{hitung} yang positif dan lebih besar dari nilai R_{tabel} . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh variabel adalah valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada item pernyataan yang valid untuk mengetahui keandalan dan konsistensi jawaban untuk memberikan hasil yang sama meski digunakan pada waktu dan sampel yang berbeda. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode koefisien *Cronbach's Alpha*. Kita dapat mengambil kesimpulan dengan dasar bahwa jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ maka reliabilitas data dinyatakan cukup baik dan sebaliknya apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka data penelitian belum dapat dinyatakan reliabel

Tabel 6. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Atraksi	0,712	Reliabel
Amenitas	0,883	Reliabel
Aksesibilitas	0,733	Reliabel
Aktivitas	0,845	Reliabel
Kepuasan Pengunjung	0,897	Reliabel

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Nilai *Cronbach's alpha* pada variabel atraksi senilai 0,712, variabel amenitas senilai 0,883, variabel aksesibilitas senilai 0,733, variabel aktivitas senilai 0,845, dan variabel kepuasan pengunjung senilai 0,897. Maka, dapat disimpulkan bahwa semua item dalam variabel atraksi, amenitas, aksesibilitas, aktivitas, dan kepuasan pengunjung dinyatakan reliabel. Nilai ini didasarkan pada nilai yang lebih tinggi dari nilai *Cronbach's alpha* atau dinyatakan seperti $r_{hitung} > 0,60$.

Lalu dapat dinyatakan bahwa masing-masing item pengukur bersifat reliabel sehingga mampu menghasilkan data yang konstan sehingga dapat digunakan dalam penelitian untuk membentuk kuesioner.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Pengujian dapat dilaksanakan dengan uji statistik non-parametik *Kolmogorov-Smirnov test* yang dapat diaplikasikan dalam aplikasi SPSS untuk mengetahui variabel residual berdistribusi normal atau tidak. Teknik

ini memiliki kriteria dimana apabila signifikansi dinyatakan kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sementara jika signifikansi dinyatakan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 7. Output SPSS Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

Asymp. Sig. (2-tailed)	.200
------------------------	------

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Data disimpulkan berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Signfikan bernilai lebih besar dari 0,05 menurut (Fikiya et al., 2021) dimana berdasarkan tabel uji Sampel *Kolmogorov-Smirnov Test* menampilkan nilai signifikan sebesar 0,200 yang lebih besar dari nilai alpha 0,05 maka dapat diambil kesimpulan bahwa data telah berdistribusi dengan normal dan model regresi mencapai asumsi normalitas.

Uji Heteroskedastisitas

Pengujian ini dilakukan dengan menguji ketidaksamaan *variance* yang terjadi dalam nilai residual suatu pengamatan dengan metode Glejser. Dimana dasar kesimpulan yang diambil adalah jika hasil sig < 0,05 maka telah terjadi heteroskedastisitas, namun jika hasil sig > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Marlius, 2022). Hasil heteroskedastisitas ditampilkan melalui tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandarized Coefficient		Standarized Coefficient	T	Sig
	B	SE	Beta		
(Constant)	2.003	2.161		.927	.354
X ₁	.007	.035	.011	.205	.838
X ₂	.019	.031	.032	.623	.534
X ₃	-.061	.038	-.081	-1.601	.110
X ₄	-.006	.039	-.008	-.163	.871

a. Dependent Variable: ABS_RES

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa semua nilai signifikansi variabel yang diperoleh lebih besar dari nilai alpha 0,05 (5%) dimana dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh pada X_1 , X_2 , X_3 , dan X_4 terhadap nilai mutlak residual dimana tidak terjadinya heteroskedastisitas sehingga pengujian heteroskedastisitas terpenuhi.

Uji Multikolinearitas

Menurut (Fikiya et al., 2021), pengujian multikolinearitas bertujuan untuk menemukan terdapatnya hubungan/korelasi antara variabel bebas/independen dalam suatu penelitian. Dimana karakteristik yang di perhatikan yaitu apabila nilai VIF (Variance Inflation Factor) < 10 maka dapat diindikasikan bahwa dalam persamaan regresi linear berganda tidak terdapat multikolinearitas. Hasil dari uji multikolinearitas ditampilkan melalui tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Atraksi	.949	1.053
	Amenitas	.961	1.040
	Aksesibilitas	.969	1.032
	Aktivitas	.976	1.024

a. Dependent Variable: Kepuasan Pengunjung

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat bahwa nilai VIP dari 4 variabel bebas/independen < dari 10 maka dapat disimpulkan bahwa model regresi linear berganda tidak terdapat multikolinearitas dan asumsi non multikolinearitas terpenuhi.

Uji Hipotesis

Uji Regresi Linear Berganda

Menurut (Glorya et al., 2023) pengujian analisis regresi linear berganda bertujuan mengetahui seberapa besar hubungan antar dua variabel atau lebih, serta memperjelas arah antar variabel dependen dan variabel independen. Model persamaan regresi yang baik merupakan persamaan yang memenuhi syarat uji asumsi klasik.

Maka penelitian ini akan mengukur sebesar apa perubahan nilai variabel dependen / kepuasan pengunjung jika nilai dari variabel independen yaitu Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Aktivitas naik turun

Tabel 10. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficient		Standardized Coefficient	T	Sig
	B	SE	Beta		
(Constant)	21.870	3.668		5.961	<.001
X_1	.167	.059	.138	2.819	.005
X_2	.232	.052	.216	4.441	<.001
X_3	.133	.065	.099	2.041	.042
X_4	.144	.066	.083	1.732	.034

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Persamaan regresi linear berganda akan dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = 21.870 + 0,167 X_1 + 0,232 X_2 + 0,133 X_3 + 0,144 X_4$$

Maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Nilai konstanta berada di 21.870, angka tersebut mengindikasikan bahwa apabila X_1 (Atraksi), X_2 (Amenitas), X_3 (Aksesibilitas), dan X_4 (Aktivitas) berada dititik konstan / tidak mengalami perubahan, maka kepuasan wisatawan yaitu sebesar 21.870.

X_1 (Atraksi) menampilkan nilai koefisien sebesar 0,167. Hal ini mengindikasikan apabila terjadi peningkatan serta kenaikan dalam atraksi wisata sebesar 1 satuan maka kepuasan wisatawan juga akan mengalami peningkatan sebanyak 0,167 satuan dengan asumsi yang menjadi dasar bahwa

variabel independen yang lain dianggap konstan.

X_2 (Amenitas) menampilkan nilai koefisien berada diangka 0,232. Hal ini mengindikasikan bahwa apabila terdapat peningkatan serta kenaikan dalam amenitas wisata sebesar 1 satuan maka kepuasan pengunjung akan mengalami peningkatan sebesar 0,232 satuan dengan asumsi variabel independen yang lain dianggap konstan.

X_3 (Aksesibilitas) menampilkan nilai koefisien berada diangka 0,133. Hal ini mengindikasikan bahwa apabila terdapat peningkatan serta kenaikan dalam aksesibilitas wisata sebesar 1 satuan maka kepuasan pengunjung akan mengalami peningkatan sebesar 0,133 satuan dengan asumsi variabel independen yang lain dianggap konstan.

X_4 (Aktivitas) menampilkan nilai koefisien berada di angka 0,144. Hal ini mengindikasikan bahwa apabila terdapat peningkatan serta kenaikan dalam aktivitas sebesar 1 satuan maka kepuasan pengunjung akan mengalami peningkatan sebesar 0,144 satuan dengan asumsi variabel independen yang lain dianggap konstan.

Koefisien Determinasi

Pengujian koefisien determinasi merupakan ukuran untuk memperjelas keterkaitan atau korelasi antara variasi variabel dependen. Nilai R^2 (*Square*) memiliki persyaratan dimana apabila R^2 semakin besar mendekati satu, maka hasil untuk model regresi tersebut semakin baik, namun kebalikan terjadi apabila R^2 semakin mendekati nol maka, dapat disimpulkan variabel bebas tidak dapat menjelaskan variabel terikat secara keseluruhan. Sementara koefisien determinasi dimanfaatkan sebagai penentu persentase variabel X mempengaruhi variabel Y (Setiadi,

2023).

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.724a	0,605	.596	1,687

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi yang terlihat pada *R Square* adalah sebesar 0,605 yang mengartikan bahwa variabel Atraksi (X_1), Amenitas, (X_2), Aksesibilitas (X_3), dan Aktivitas (X_4) secara simultan memiliki pengaruh terhadap kepuasan wisatawan (Y) dengan angka persentase 60,5%. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kepuasan wisatawan dapat dijelaskan oleh variabel yang telah diteliti yaitu Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Aktivitas sementara 39,5 % dijabarkan oleh faktor-faktor lain yang tidak terdapat dalam variabel penelitian ini.

Uji Hipotesis

Uji T

Hasil pengujian statistik T digunakan dengan tujuan melihat terdapatnya pengaruh oleh masing-masing variabel secara tersendiri terhadap variabel dependen yang diuji pada nilai signifikansi 0,05 (Marlius & Sholihat, 2022). Persyaratan didasarkan apabila nilai sig. lebih kecil dari 0,05 serta $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang didapat dari $df = n-k-1 = 395$ (Supraptini, 2020) sehingga apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sementara berbanding terbalik apabila nilai sig. lebih besar dari 0,05 dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Natalia et al., 2020).

Tabel 12. Hasil Uji T/Parsial

Model	Unstandarized Coefficient		Standarized Coefficient	T	Sig
	B	SE	Beta		
(Constant)	21.870	3.668		5.961	<,001
X ₁	.167	.059	.138	2.819	.005
X ₂	.232	.052	.216	4.441	<,001
X ₃	.133	.065	.099	2.041	.042
X ₄	.144	.066	.083	1.732	.034

(Sumber: Data Olah SPSS, 2024)

Berdasarkan hasil tabel tersebut diketahui hasil yang ditampilkan yaitu:

Atraksi terhadap Kepuasan Wisatawan. Diketahui bahwa t_{hitung} koefisien dari atraksi adalah 2,819 dengan t_{tabel} sebesar 1,649 dan signifikansi 0,005 dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar atau > dari nilai t_{tabel} maka hipotesis H_{a1} diterima sedangkan H_{01} ditolak menandakan bahwa atraksi berpengaruh positif dan simultan terhadap kepuasan wisatawan.

Amenitas terhadap kepuasan wisatawan. Diketahui bahwa t_{hitung} koefisien dari amenitas adalah 4,441 dengan t_{tabel} sebesar 1,649 dan signifikansi <0,001 dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar atau > dari nilai t_{tabel} maka hipotesis H_{a2} diterima sedangkan H_{02} ditolak menandakan bahwa amenitas berpengaruh positif dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan. Diketahui bahwa t_{hitung} koefisien dari aksesibilitas adalah 2,041 dengan t_{tabel} sebesar 1,649 dan signifikansi 0,042 dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar atau > dari nilai t_{tabel} maka hipotesis H_{a3} diterima sedangkan H_{03} ditolak menandakan bahwa aksesibilitas berpengaruh positif dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Aktivitas terhadap kepuasan wisatawan. Diketahui bahwa t_{hitung} koefisien dari aktivitas adalah 1,732 dengan t_{tabel} sebesar 1,649 dan

signifikansi 0,034 dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar atau > dari nilai t_{tabel} maka hipotesis H_{a4} diterima sedangkan H_{03} ditolak menandakan bahwa aktivitas berpengaruh positif dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Uji F

Pengujian ini dilakukan untuk melihat keseluruhan pengaruh variabel independen / bebas agar diketahui model tersebut secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap variabel dependen / terikat (Juliano et al., 2022).

Tabel 13. Hasil Uji F/Simultan

ANOVA ^a			
Model		F	Sig.
1	Regression	11.564	<,001 ^b
	Residual total		

a. Dependent Variable: Y
b. Predictors: (Constant), X₄, X₁, X₃, X₂

Sumber: Data Olah SPSS, 2024

Berdasarkan tabel uji statistik F/ simultan yang ditampilkan bahwa apabila nilai signifikan terindikasi lebih kecil dari nilai alpha 0,05 yaitu <,001 beserta F_{hitung} yang lebih besar dari F_{tabel} yang dihitung melalui tingkat signifikansi 0,05 dengan rumus $df\ 2\ (n-k-1) = 395$ yaitu $11.564 > 5.673$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini variabel yaitu atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan

aktivitas berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap variabel kepuasan pengunjung.

PEMBAHASAN

Pengaruh Signifikan dan Parsial Variabel Atraksi (X1). Variabel atraksi (X1) mengacu pada daya tarik utama yang ditawarkan oleh sebuah destinasi wisata. Di Museum Seni Rupa & Keramik, atraksi mungkin meliputi koleksi seni yang beragam, pameran temporer, serta aspek estetis dan sejarah yang ditampilkan. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh pengaruh yang signifikan dan parsial dari atraksi terhadap kepuasan pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa atraksi di museum ini memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi pengunjung.

Atraksi yang menarik dapat meningkatkan minat pengunjung untuk datang dan kembali ke destinasi tersebut di masa depan. Hal ini juga menunjukkan bahwa pengunjung merasa puas dengan kualitas dan kuantitas atraksi yang ditawarkan, baik dari segi penampilan maupun pengetahuan yang didapatkan selama kunjungan mereka. Sehingga, atraksi di museum ini bukan hanya menjadi daya tarik visual, tetapi juga sebagai faktor penentu kepuasan secara keseluruhan.

Pengaruh Signifikan dan Parsial Variabel Amenitas (X2). Amenitas (X2) melibatkan fasilitas pendukung yang disediakan oleh destinasi wisata untuk memudahkan dan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Di Museum Seni Rupa & Keramik, amenitas mungkin mencakup fasilitas seperti toilet, tempat parkir, restoran atau kafe, toko souvenir, dan area duduk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa amenitas memiliki pengaruh signifikan dan parsial terhadap kepuasan pengunjung.

Fasilitas yang memadai dan berkualitas akan meningkatkan kenyamanan pengunjung selama berwisata. Pengunjung akan merasa puas ketika kebutuhan dasar mereka, seperti akses ke toilet bersih dan tempat duduk yang nyaman, dapat terpenuhi. Sebaliknya, ketidaktersediaan atau kualitas yang buruk dari amenitas dapat mengurangi tingkat kepuasan, terlepas dari seberapa menarik atraksi di destinasi tersebut.

Pengaruh Signifikan dan Parsial Variabel Aksesibilitas (X3). Aksesibilitas (X3) adalah faktor yang merujuk pada kemudahan pengunjung untuk mencapai dan menjelajahi destinasi wisata. Hal ini dapat mencakup faktor seperti transportasi umum, ketersediaan parkir, penunjuk arah, dan infrastruktur jalan menuju museum. Berdasarkan hasil analisis, aksesibilitas juga memiliki pengaruh signifikan dan parsial terhadap kepuasan pengunjung.

Akses yang mudah ke Museum Seni Rupa & Keramik akan meningkatkan kenyamanan pengunjung, terutama bagi mereka yang datang dari luar daerah atau menggunakan transportasi umum. Sebaliknya, jika akses menuju museum sulit atau membingungkan, hal ini dapat menurunkan kepuasan pengunjung, meskipun atraksi dan fasilitas di dalam museum memuaskan. Pengunjung cenderung menghargai destinasi yang mudah diakses karena hal ini mengurangi stres dalam perjalanan dan memungkinkan mereka untuk fokus menikmati atraksi yang ada.

Pengaruh Signifikan dan Parsial Variabel Aktivitas (X4). Variabel aktivitas (X4) melibatkan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan pengunjung selama berada di destinasi wisata. Di Museum Seni Rupa & Keramik, aktivitas bisa berupa tur pemandu, lokakarya seni, atau acara

budaya yang diadakan secara berkala. Berdasarkan penelitian, aktivitas juga memiliki pengaruh signifikan dan parsial terhadap kepuasan pengunjung.

Kegiatan yang interaktif dan edukatif cenderung meningkatkan keterlibatan pengunjung, yang pada gilirannya memperkuat pengalaman mereka. Aktivitas yang menarik dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi pengunjung, sehingga mereka tidak hanya sekadar melihat koleksi seni, tetapi juga terlibat secara aktif. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan mereka karena mereka merasa mendapatkan pengalaman yang lebih lengkap dan bermakna.

Pengaruh Signifikan dan Simultan dari Keempat Variabel terhadap Kepuasan Pengunjung. Selain analisis parsial, penelitian ini juga menemukan bahwa variabel atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengunjung. Artinya, keempat variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi terhadap pengalaman keseluruhan pengunjung di Museum Seni Rupa & Keramik.

Keempat faktor tersebut bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan. Sebuah destinasi wisata yang hanya memiliki atraksi menarik, namun tidak dilengkapi dengan amenitas yang baik atau akses yang mudah, mungkin tidak akan mencapai tingkat kepuasan pengunjung yang maksimal. Sebaliknya, jika semua aspek tersebut dikelola dengan baik, maka pengunjung akan memiliki pengalaman yang lebih menyenangkan dan memuaskan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan loyalitas mereka untuk kembali mengunjungi museum tersebut di masa depan.

SIMPULAN

Pengaruh Signifikan Dan Parsial Variabel Atraksi (X1). Diperolehnya pengaruh signifikan dan parsial pada variabel atraksi (X1) terhadap kepuasan pengunjung (Y) yang berkunjung ke Museum Seni Rupa & Keramik. Sehingga hipotesis menerima bahwa variabel independen/atraksi berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Pengaruh Signifikan Dan Parsial Variabel Amenitas (X2). Diperolehnya pengaruh signifikan dan parsial pada variabel amenitas (X2) terhadap kepuasan pengunjung (Y) yang berkunjung ke Museum Seni Rupa & Keramik. Sehingga hipotesis menerima bahwa variabel independen / amenitas berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Pengaruh Signifikan Dan Parsial Variabel Aksesibilitas (X3). Diperolehnya pengaruh signifikan dan parsial pada variabel aksesibilitas (X3) terhadap kepuasan pengunjung (Y) yang berkunjung ke Museum Seni Rupa & Keramik. Sehingga hipotesis menerima bahwa variabel independen / aksesibilitas berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Pengaruh Signifikan Dan Parsial Variabel Aktivitas (X4). Diperolehnya pengaruh signifikan dan parsial pada variabel aktivitas (X4) terhadap kepuasan pengunjung (Y) yang berkunjung ke Museum Seni Rupa & Keramik. Sehingga hipotesis menerima bahwa variabel independen/aktivitas berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Pengaruh Signifikan Dan Simultan Variabel Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Aktivitas. Diperolehnya pengaruh signifikan dan simultan pada ke empat variabel yaitu atraksi (X1), amenitas (X2), aksesibilitas (X3), dan aktivitas (X4) terhadap

kepuasan pengunjung (Y) yang berkunjung ke Museum Seni Rupa & Keramik. Sehingga hipotesis menerima bahwa variabel independen / atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas berpengaruh secara signifikan dan simultan terhadap kepuasan pengunjung.

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan aktivitas secara bersama-sama memiliki pengaruh yang simultan dan secara parsial terhadap kepuasan wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhianti, A. A., & Herlinda, H. (2020). Strategi Komunikasi Pemasaran 7P Pengelola Museum Sejarah Jakarta Dalam Upaya Meningkatkan Daya Tarik Wisatawan Mancanegara. *Scriptura*, 10(1), 34–42. <https://doi.org/10.9744/scriptura.10.1.34-42>
- Andari, R., Supartha, I. W. G., Riana, I. G., & Sukawati, T. G. R. (2020). Exploring the Values of Local Wisdom as Sustainable Tourism Attractions. *International Journal of Social Science and Business*, 4(4), 489–498. <https://doi.org/10.23887/ijssb.v4i4.29178>
- Andini, R., & Astuti, Y. P. (2021). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal Box Counting Dari Citra Wajah Dengan Deteksi Tepi Canny. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 9(2), 437–446. <https://media.neliti.com/media/publications/249234-model-infeksi-hiv-dengan-pengaruh-percobaan-b7e3cd43.pdf>
- Angelica, G., & Ardiansyah, I. (2023). Pengaruh Daya Tarik Wisata Terhadap Revisit Intention di Museum Wayang Kawasan Kota Tua Jakarta. *Altasia Jurnal Pariwisata Indonesia*, 5(2), 125–133. <https://doi.org/10.37253/altasia.v5i2.7855>
- Anggraini, I. (2019). Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Online Shopping Pada Wanita Usia Dewasa Awal. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta. <https://core.ac.uk/download/pdf/287122121.pdf>
- Ariesta, D., Sukotjo, E., & Suleman, N. R. (2020). The effect of attraction, accessibility and facilities on destination images and it's impact on revisit intention in the marine tourism of the wakatobi regency. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 6605–6613.
- Arif, Y. M., Nugroho, S. M. S., & Hariadi, M. (2019). Selection of Tourism Destinations Priority using 6AsTD Framework and TOPSIS. 2019 2nd International Seminar on Research of Information Technology and Intelligent Systems, ISRITI 2019, 346–351. <https://doi.org/10.1109/ISRITI4864.6.2019.9034671>
- Arlinda, F., & Sulistyowati, R. (2021). Pengaruh Penerapan Program Adaptasi CHSE (Cleanliness, Health, Safety, Environment) terhadap Kepuasan Pengunjung Destinasi Wisata Kabupaten Kediri di Era New Normal serta Dampaknya pada Pengembangan Ekonomi Pariwisata & Industri Kreatif. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1404–1416. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40351>
- Asfarinal, N., Barus, L. S., & Djaja, B. M. (2023). Strategi Pengembangan Sistem Transportasi dengan Pendekatan Transit Oriented Development (TOD) pada Kawasan

- Kota Tua. *Jurnal Riset Jakarta*, 15(2), 97–106.
<https://doi.org/10.37439/jurnaldrd.v15i2.72>
- Atania, C., Rahardjo, P., & Wipranata, B. I. (2020). Strategi Pengelolaan Dan Promosi Museum (Objek Studi: Museum Seni Rupa Dan Keramik, Kelurahan Pinangsia, Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat). *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(2), 2507.
<https://doi.org/10.24912/stupa.v2i2.8872>
- Aziz, D. R. (2020). Personal Branding Dalam Media Sosial: Studi Pada Mahasiswa Pengunjung Museum Macan. *Emerging Markets: Business and Management Studies Journal*, 7(1), 53–67.
<https://doi.org/10.33555/ijembm.v7i1.107>
- Biswas, C., Omar, H., & Rashid-Radha, J. Z. R. R. (2020). The Impact Of Tourist Attractions And Accessibility On Tourists' Satisfaction: The Moderating Role Of Tourists' Age. *Geojournal of Tourism and Geosites*, 32(4), 1202–1208.
<https://doi.org/10.30892/GTG.32402-558>
- Chaerunissa, S. F., & Yuniningsih, T. (2020). Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonopolo Kota Semarang. *Journal Of Public Policy And Management Review*, 9(4), 159–175.
<https://doi.org/10.14710/jppmr.v9i4.28998>
- Christine, A. (2021). Pengaruh Atraksi, Aktivitas, Aksesibilitas, Akomodasi, Amenitas Terhadap Kepuasan Berkunjung Dan Loyalitas Wisatawan Pada Museum T. B Silalahi Center. *Repository Universitas HKBP NOMMENSEN*.
<http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/5572>
- Conterius, A. L. F., Bire, R. B., & Nasar, A. (2021). Tourist Motivation and Perception of Three Favorite Tourist Attractions in Kupang Regency. *Proceedings of the International Conference on Applied Science and Technology on Social Science (ICAST-SS 2020)*, 544, 76–81.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210424.016>
- Delvianti, D. (2023). Analisis Pengelolaan Dan Pertanggungjawaban Aset Tetap Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2010 Di Kelurahan Pulo Gebang. 3, 31–35.
<http://repository.stei.ac.id/11095/>
- Dewi R. S. (2022). Pengaruh Amenitas dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan di Taman Margasatwa Semarang. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 18(2), 80–90.
<https://doi.org/10.56910/gemawisata.v18i2.217>
- Elisa, M., & Ina, D. (2023). Pengaruh Daya Tarik Terhadap Minat Berkunjung Kembali Wisatawan Ke Museum Seni Rupa Dan Keramik Jakarta. *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 2, 163–171.
<https://doi.org/10.36441/snpk.vol2.2023.114>
- 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>
- Fikiya, M., Fathoni, M. A., & Yetty, F. (2021). Pengaruh 4A Pariwisata Halal Terhadap Kepuasan Wisatawan Berkunjung ke DKI

- Jakarta. *Business Management, Economic, and Accounting National Seminar*, 2(1), 348–364. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/biema/article/view/1752>
- Glorya, O., Tewuh, S., & Tawas, H. N. (2023). Faktor-Faktor Penentu Daya Tarik Wisatawan Untuk Berkunjung Ke Objek Wisata Bukit Kasih Kanonang the Determinant Factors of Tourist Attractiveness in Visiting To Kanonang Love Hill. *Jurnal EMBA*, 11(1), 590–600. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i1.45327>
- Guna, O. K., Cardiah, T., & Zahra, M. F. A. (2020). Redesain Museum Seni Rupa Dan Keramik. *e-Proceeding of Art & Design*. 7(2), 4634–4641. file:///C:/Users/Asus/Downloads/20.04.1847_jurnal_eproc.pdf
- Gunawan, H., & Rachim, S. (2022). Preferensi Pemilihan Daerah Tujuan Wisata oleh Wisatawan Masa Pandemi Covid-19 di Jawa Barat. *Jurnal Kepariwisata: Destinasi, Hospitalitas Dan Perjalanan*, 6(2), 273–284. <https://doi.org/10.34013/jk.v6i2.710>
- Habaora, F., Riwukore, J. R. ., & Yustini, T. . (2021). Kondisi Eksisting Destinasi Pariwisata Pantai Lasiana Kota Kupang Berdasarkan Atraksi, Aksesibilitas, Fasilitas, Kelembagaan, Dan Ekosistem Pariwisata. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 15(2), 103–115. <https://doi.org/10.47608/jki.v15i22021.103-115>
- Hariyanto, O. I. B., & Rukmandiana, J. (2022). Analisis faktor-faktor yang Mempengaruhi Kualitas Layanan dan Dampaknya Terhadap Kepuasan Pengunjung. *Jurnal Inspirasi Bisnis Dan Manajemen*, 6(1), 101. <https://doi.org/10.33603/jibm.v6i1.5162>
- Hidayat Taufik. (2019). Pembahasan Studi Kasus Sebagai Bagian Metodologi Pendidikan. *Jurnal Study Kasus*, August, 128
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Irawan, M. R. N. (2020). Pengaruh Kualitas Produk, Harga Dan Promosi Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Pt. Satria Nusantara Jaya. *Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 5(2), 140. <https://doi.org/10.30737/ekonika.v5i2.1097>
- Juliano, H. W., Fahri, H., Hardika, P., Ayu, R. . D., Dwitama, F., & Dewi, L. (2022). Pengaruh Atraksi, Amenitas, Dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Camping Ground Gayatri Citeko. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 5(3), 273–277. <https://doi.org/10.23887/jmpp.v5i3.51007>
- Junaid, I., Ilham, M. D. M., & Saharuna, M. Y. (2022). Model Pengembangan Interpretasi Pariwisata Edukasi di Museum Kota Makassar. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 16(2), 216–236. <https://doi.org/10.47608/jki.v16i22022.216-236>
- Juniarta, P., Wardana, M., & Saputra, K. (2022). Persepsi Wisatawan Milenial Terhadap Akomodasi Glamping di Kawasan Kintamani. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 27(2), 145-152. doi:10.30647/jip.v27i2.1620

- Kallista, K., & Ritonga, R. M. (2023). Peran Event Dalam Meningkatkan Citra Destinasi Pariwisata Kota Jakarta (Studi Kasus Pada Festival #Inijakarta 2022 Di Kota Tua Jakarta). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(3), 1810–1818. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1248>
- Karim, R., Normah, Marzuki, A., Shah, A., & Muhammad, F. (2021). Impact of Supply Components-4As on Tourism Development: Case of Central Karakoram National Park, Gilgit-Baltistan, Pakistan. *International Journal of Economics and Business Administration*, IX(1), 411–424. <https://doi.org/10.35808/ijeba/682>
- Kokkhangplu, A., & Kaewnuch, K. (2021). Importance and Performance Analysis On Tourism Components in the South of Thailand. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 42(2), 275–280. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2021.42.2.09>
- Lengkong, S., Utusan, H. J., Sumanta, D. A., Lumenta, G., Manopode, G. C., Ratulangi, V., & Maramis, J. (2022). Pengaruh Kemampuan Kerja dan Kompensasi Finansial terhadap Kinerja Pegawai di Dinas Pariwisata Kota Manado. *Jurnal EMBA*, 10(4), 1635–1643. <https://doi.org/10.35794/emba.v10i4.44285>
- Liew, S. L., Hussin, S. R., & Abdullah, N. H. (2021). Attributes of Senior-Friendly Tourism Destinations for Current and Future Senior Tourists: An Importance-Performance Analysis Approach. *SAGE Open*, 11(1). <https://doi.org/10.1177/2158244021998658>
- Mairesse, F. (2019). The Definition of the Museum: History and Issues. *Museum International*, 71(1–2), 152–159. <https://doi.org/10.1080/13500775.2019.1638072>
- Marlius, D., & Sholihat, I. (2022). Pengaruh Lingkungan Kerja Fisik Dan Non Fisik Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 15(2), 703–713. <https://doi.org/10.46306/jbbe.v15i2.233>
- Mohamad Bagus Chanif Muslim. (2022). Pengaruh Atraksi, Aktivitas, Amenitas Dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Taman Nusa Bali. *Jurnal Visi Manajemen*, 8(1), 74–87. <https://doi.org/10.56910/jvm.v8i1.200>
- Natalia, N., Putri, A. P., Melvina, M., Jenni, J., & Wijaya, K. (2020). Pengaruh MVA, DER, Serta EPS Terhadap Harga Saham Perusahaan Restoran, Hotel dan Pariwisata. *Owner (Riset Dan Jurnal Akuntansi)*, 4(2), 616. <https://doi.org/10.33395/owner.v4i2.307>
- Nuraryo, I. (2020). Manajemen komunikasi museum dan pengaruhnya pada kepuasan pengunjung museum sejarah di Bandung. *d(2)*, 19. <https://doi.org/10.24198/jmk.v4i2.24519>
- Okki, K. (2022). Pengaruh kualitas paket wisata terhadap tingkat kepuasan wisatawan di kawasan Tanjung Lesung Pandeglang Banten. *Jurnal Manner*, 1(2), 96-103. [https://karya.brin.go.id/id/eprint/13353/1/Jurnal Okki Politeknik%20Pa%20riwisata%20Batam 2022.pdf](https://karya.brin.go.id/id/eprint/13353/1/Jurnal%20Okki%20Politeknik%20Pa%20riwisata%20Batam%202022.pdf)

- PaputunganF. (2023). Developmental Characteristics of Early Adulthood: Developmental Characteristics of Early Adulthood. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1), 47-56.
<https://doi.org/10.47918/jeac.v3i1.1139>
- Permadi, L. A., Retnowati, W., Oktaryani, G. A. S., & Ahyar, M. (2021). Identifikasi Atraksi, Aksesibilitas, Amenitas dan Ancillary TWA Gunung Tunak Desa Mertak Kecamatan Pujut Lombok Tengah. *Prosiding SAINTEK*, 3, 9–10.
<https://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosiding saintek/article/view/219>
- Puspasari, S., Suhandi, N., & Iman, J. N. (2020). Augmented Reality Development for Supporting Cultural Education Role in SMB II Museum during Covid-19 Pandemic. 2020 5th International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2020.
<https://doi.org/10.1109/ICIC50835.2020.9288619>
- Ratnawati, E., & Nurbaiti, S. (2023). Transportasi Yang Terintegrasi di Wisata Cagar Budaya Kota Tua Jakarta. *Jurnal Ius Constituendum*, 8(1), 101.
<https://doi.org/10.26623/jic.v8i1.5489>
- Readi, A. F., Christina, J., Rahmanita, M., & Asmaniati, F. (2021). Studi Eksplorasi Potensi Pariwisata Kreatif Kawasan Hutan Mangrove Desa Sedari, Kecamatan Cibuaya, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 12(2), 151–158.
<https://doi.org/10.31294/khi.v12i2.11251>
- Reza Putra, M., & Rafqi Ilhamalimy, R. (2021). Purchasing Decision Model and Customer Satisfaction (Marketing Management Literature Review). *Dinasti International Journal of Economics, Finance & Accounting*, 3(1), 202–211.
<https://doi.org/10.31933/dijms.v3i1.1156>
- 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>
- Roger, B., & Sekaran, U. (2020). *Research Methods For Business: A Skill Building Approach (8th editio)*. Wiley & Sons, inc.
- Samareewa, K. G., & Upekshani, T. G. Y. (2019). An Empirical Analysis to Investigate the influence of 5A’S on Domestic Tourist’ Satisfaction in Hikkaduwa, Sri Lanka. Seuiars, May. *Conference: South Eastern University International Arts Research Symposium-2019At: South Eastern University of Sri Lanka*
- Setiadi, D. Soeprapto, V. S. (2023). Pengaruh Experiential Marketing Terhadap Revisit Intention Di Museum Seni Rupa Dan Keramik Jakarta. *Media Bina Ilmiah*. 17(2). 2985–2994.
<https://doi.org/10.33758/mbi.v17i12.392>
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. In Pusat Penerbitan dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta

- Situmorang, T. E., & Purba, D. (2020). Perancangan Aplikasi Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian. *KAKIFIKOM (Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer)*, 1(2), 54–58. <https://doi.org/10.54367/kakifikom.v1i2.638>
- Solimun, A., & Adji, A. R. F. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Sistem: Mengungkap Novelty & Memenuhi Validitas Penelitian*. UB Press. Malang
- Supraptini, N. (2020). Pengaruh Fasilitas, Transportasi Dan Akomodasi Terhadap Kepuasan Wisatawan Pariwisata Di Kabupaten Semarang. *BISECER (Business Economic Entrepreneurship)*, 3(02), 56–67. <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/biceser/article/view/186>
- Trupp, A., & Dolezal, C. (2020). Tourism and the Sustainable Development Goals in Southeast Asia. *Austrian Journal of South-East Asian Studies*, 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.14764/10.ASEAS-0026>
- Vihara, B., Sardar, S., Hossain, E., Hossain, I., & Shaheen, S. (2020). Factors Affecting Visitors Satisfaction: An Empirical Study on the Paharpur Buddha Vihara, Naogaon, Rajshahi. *International Journal of Management and Accounting*, August, 61–73. <https://doi.org/10.34104/ijma.020.061073>