SKRIPSI

PENGARUH ATRAKSI AMENITAS DAN AKSESIBILITAS TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN BERKUNJUNG KE SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA



Disusun Oleh:

ERVINA PINTASARI

517100770

PROGAM STUDI PARIWISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA YOGYAKARTA

2021

PENGARUH ATRAKSI AMENITAS DAN AKSESIBILITAS TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN BERKUNJUNG KE SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA



Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh

Derajat Sarjana S1

Disusun Oleh:

ERVINA PINTASARI

517100770

PROGAM STUDI PARIWISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA YOGYAKARTA

2021

PENGARUH ATRAKSI AMENITAS DAN AKSESIBILITAS TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN BERKUNJUNG KE SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA



Disusun oleh:

ERVINA PINTASARI

517100770

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I

<u>Drs. Santosa, M.M</u> NIDN. 0519045901 **Pembimbing II**

Yudi Setiaji, S.H., MM NIDN. 0508066401

Mengetahui

Ketua Jurusan

Arif Dwi Saputra, S.S., M.M.

NIDN. 0525047001

BERITA ACARA UJIAN

PENGARUH ATRAKSI AMENITAS DAN AKSESIBILITAS TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN BERKUNJUNG KE SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA

SKRIPSI

Disusun oleh:

ERVINA PINTASARI

517100770

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji

Dan dinyatakan: Lulus

Pada Tanggal 31 Juli 2021

TIM PENGUJI

Penguji : Arif Dwi Saputra, S.S., M.M

NIDN. 0525047001

Pembimbing I : <u>Drs. Santosa, M.M.</u>

NIDN. 0519045901

Pembimbing II : Yudi Setiaji, S.H., MM

NIDN. 0508066401

Mengetahui

(fing to

Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Ampta Yogyakarta

Drs. Prihatno, M.M.

NIDN. 052612590

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ERVINA PINTASARI

NIM : 517100770

Progam Studi : S1 Pariwisata

Judul Skripsi : PENGARUH ATRAKSI AMENITAS DAN

AKSESIBILITAS TERHADAP KEPUASAN

WISATAWAN BERKUNJUNG KE SINDU KUSUMA

EDUPARK YOGYAKARTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain.

Yogyakarta, 31 juli 2021



Ervina Pintasari NIM: 517100770

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- 1. Ibuku Asih dan Bapakku Margono yang sangat saya cintai. Terimakasih atas semua kasih sayang, doa, dukungan, kepercayaan, dan pengorbanan kalian.
- 2. Adikku Vani dan Zulfa yang amat kusayangi, terimakasih atas dukungan dan kepercayaan yang telah diberikan.
- 3. Drs. Santosa, M.M. dan Yudi Setiaji, S.H., MM. Terimakasih atas bimbingan dan segala bantuannya.
- 4. Seluruh dosen STP AMPTA yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Penyusunan skripsi dengan judul "PENGARUH ATRAKSI AMENITAS DAN AKSESIBILITAS TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN BERKUNJUNG KE SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA" merupakan syarat untuk dapat menyelesaikan progam sarjana (S1) pada progam studi pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata Ampta Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi terdapat rintangan yang dihadapi oleh penulis, namun dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- 1. Bapak Drs. Santosa, M.M. selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
- Bapak Yudi Setiaji, S.H., MM. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
- 3. Bapak Arif Dwi Saputra, S.S., M.M selaku penguji utama yang telah memberikan waktunya.
- 4. Bapak Arif Dwi Saputra, S.S., M.M selaku ketua jurusan pariwisata yang telah memberikan waktunya.

- Seluruh narasumber yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam kegiatan penelitian.
- 6. Semua pihak yang memberikan dukungan kepada penulis.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil penelitian bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya. Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan.

Yogyakarta, 31 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HAL	AMA	N JUDUL	i
HAL	AMA	N PENGESAHAN	ii
BERI	TA A	ACARA UJIAN	iii
PERN	IYAT	ΓAAN KEASLIAN DATA	iv
HAL	AMA	N PERSEMBAHAN	v
KATA	A PE	NGANTAR	vi
DAF	ΓAR I	ISI	viii
DAF	ΓAR Ί	TABEL	xi
		GAMBAR	
DAF	ΓAR I	LAMPIRAN	xiv
ABST	RAK		XV
BAB	I PEN	NDAHULUAN	1
	A. La	atar Belakang	1
	В. R	umusan Masalah	6
	С. В	atasan Masalah	6
	D. T	ujuan Penelitian	6
	E. M	Ianfaat Penelitian	7
BAB	II LA	ANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	9
	A. La	andasan Teori	9
	1.	Pariwisata	9
	2.	Destinasi Pariwisata	10
	3.	Taman Bertema	15
	4.	Kepuasan Wisatawan	18
	B. K	erangka Pemikiran	19
	C. Pe	enelitian Terdahulu	20
	D. H	ipotesis	22

BAB	III	MI	ETODE PENELITIAN	23
	A.	Jer	nis Penelitian	23
	В.	Lo	kasi dan Waktu Penelitian	23
	C.	Po	pulasi dan Sampel	.24
		1.	Populasi	.24
		2.	Sampel	.24
	D.	De	finisi Variabel dan Operasional Variabel	.26
		1.	Definisi Variabel	.26
		2.	Operasional Variabel	.26
		3.	Skala Pengukuran Variabel	.28
	E.	Me	etode Pengumpulan Data	.29
	F.	Uji	i Kelayakan Instrumen	.30
	G.	Μe	etode Analisis Data	.32
BAB	IV	HA	ASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	.36
	A.	De	skripsi Objek Penelitian	.36
		1.	Profil Sindu Kusuma Edupark	.36
		2.	Sejarah Sindu Kusuma Edupark	.37
		3.	Lokasi Sindu Kusuma Edupark	.37
		4.	Jam Operasional dan Tiket Masuk	.37
		5.	Perkembangan Sindu Kusuma Edupark	.38
		6.	Visi dan Misi	.38
		7.	Logo Sindu Kusuma Edupark	.39
		8.	Struktur Organisasi	.40
		9.	Atraksi Amenitas dan Aksebilitas	.40
	В.	Ha	sil Penelitian	.60
		1.	Karakteristik Responden	.60
		2.	Hasil Tanggapan Responden	.63
		3.	Hasil Uji Kelayakan Instrumen	.69
		4.	Hasil Analisis Data	.73

BAB V K	ESIMPULAN DAN SARAN	78
A.	. Kesimpulan	78
B.	Saran	79
DAFTAR	R PUSTAKA	30
LAMPIR	RAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Struktur Organisasi	40
Tabel 4.2. Jenis Kelamin	60
Tabel 4.3. Usia	61
Tabel 4.4. Pekerjan	62
Tabel 4.5. Hasil tanggapan responden variabel atraksi (X1)	63
Tabel 4.6. Hasil tanggapan responden variabel amenitas (X2)	64
Tabel 4.7. Hasil tanggapan responden variabel aksebilitas (X3)	65
Tabel 4.8. Hasil tanggapan responden variabel kepuasan wisatawan (Y)	67
Tabel 4.9. Uji Validitas	69
Tabel 4.10. Uji Validitas	70
Tabel 4.11. Reliabilitas	71
Tabel 4.12. Reliabilitas	71
Tabel 4.13. Reliabilitas	72
Tabel 4.14. Reliabilitas	72
Tabel 4.15. Koefisien Determinasi	73
Tabel 4.16. Uji t-test	74
Tabel 4.17. Uji anova	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Logo SKE
Gambar 4.2. Waterpark41
Gambar 4.3. Bianglala41
Gambar 4.4. Familycoaster
Gambar 4.5. Kora – kora
Gambar 4.6. Roti puter
Gambar 4.7. Disaster Room44
Gambar 4.8. Mobil Gowes
Gambar 4.9. Sepeda mabur45
Gambar 4.10. 4D
Gambar 4.11. 8D
Gambar 4.12. House of terror
Gambar 4.13. Boomboomcar
Gambar 4.14. Kursi mabur47
Gambar 4.15. Sepur kluthuk
Gambar 4.16. Festival light
Gambar 4.17. Omah musik49
Gambar 4.18. Omah batik49
Gambar 4.19. Kopi puter50
Gambar 4.20. Panggung lunjak50

Gambar 4.21.	Komidi Puter	51
Gambar 4.22.	Miniatur candi prambanan	51
Gambar 4.23.	Miniatur candi borobudur	51
Gambar 4.24.	Lainnya	52
Gambar 4.25.	Loket tiket	53
Gambar 4.26.	Tempat parkir	53
Gambar 4.27.	Tempat cuci tangan	54
Gambar 4.28.	Petunjuk arah dan denah	54
Gambar 4.29.	Gasebo	55
Gambar 4.30.	Pendopo	55
Gambar 4.31.	Kursi tempat duduk	56
Gambar 4.32.	Mushola	56
Gambar 4.33.	Food court	57
Gambar 4.34.	Restoran	57
Gambar 4.35.	Tempat sampah	58
Gambar 4.36.	Toilet	58
Gambar 4.37.	Klinik kesehatan	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Pembimbingan Penulisan Skripsi

Lampiran 2 : Surat Permohonan Penelitian

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 : Data Hasil Penelitian

Lampiran 5 : Hasil Olah Data SPSS

Lampiran 6 : Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7 : Lembar Bimbingan

ABSTRAK

Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul "Pengaruh Atraksi Amenitas Dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Berkunjung Ke Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh secara simultan keseluruhan variabel X yang mencakup 3A terhadap kepuasan wisatawan dan untuk mengetahui dari faktor atraksi, amenitas, dan aksesibilitas yang paling dominan berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Variabel dalam penelitian yaitu Atraksi (X_1) , Amenitas (X_2) , Aksesibilitas (X_3) , Dan Kepuasan Wisatawan(Y). Sampel yang digunakan sebanyak 100 responden dengan teknik pengambilan purposive sampling. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, dan wawancara. Uji kelayakan instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda, uji F, uji F, uji F, dan uji koefisien determinasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa atraksi, amenitas, dan aksesibilitas berpengaruh secara simultan terhadap kepuasan wisatawan di Sindu Kusuma Edupark dan atraksi paling dominan berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan (Y) di Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta. Diketahui berdasarkan uji F dengan nilai F hitung lebih besar dari F tabel atau 27,123 > 2,70 yang artinya Ha₁ diterima. Hasil uji t dengan nilai t hitung atraksi lebih besar dari t tabel atau 4,357 > 1,660 yang artinya Ha₂ diterima.

Kata Kunci: Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, dan Kepuasan Wisatawan.

ABSTRAK

In this study the researchers took the title "The Effect of Amenity Attractions and Accessibility on Visitors Coming to Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta". The purpose of this study was to determine the simultaneous effect of variable X which includes 3A on tourist satisfaction and to find out which of the attractions, amenities, and accessibility factors that have the most influence on tourist satisfaction.

This research is a quantitative research. The variables in the study are Attractions (X_1) , Amenity (X_2) , Accessibility (X_3) , and Tourist Satisfaction (Y). The sample used was 100 respondents with purposive sampling technique. Methods of data collection using questionnaires, observations, and interviews. The instrument feasibility test in this study used validity and reliability tests. The data analysis in this research is multiple linear regression, F test, T test, and coefficient of determination test.

The results of this study indicate that attractions, amenities, and accessibility simultaneously affect tourist satisfaction at Sindu Kusuma Edupark and the most dominant attraction affects tourist satisfaction (Y) at Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta. It is known based on the F test with the calculated F value greater than F table or 27.123 > 2.70 which means Ha1 is accepted. The results of the t-test with the t-count attraction value greater than t-table or 4.357 > 1.660, which means Ha2 is accepted.

Keywords: Attractions, Amenity, Accessibility, and Tourist Satisfaction.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta atau biasa disebut Yogyakarta, merupakan salah satu provinsi di Indonesia dengan sistem pemerintahan berbentuk kasultanan. Yogyakarta terdiri dari empat kabupaten yang masing-masing daerahnya memiliki beragam daya tarik wisata. Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar dan kota budaya. Yogyakarta memiliki keberagaman suku, bahasa dan budaya yang dibawa setiap pelajar dari berbagai pulau yang ada di Indonesia. Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata andalan di Indonesia. Yogyakarta memiliki banyak potensi wisata didukung dengan sumber daya alam, keaslian budaya, dan peninggalan sejarah. Keberagaman wisata yang dimiliki Yogyakarta antara lain adalah wisata alam, wisata religi, wisata kuliner, wisata belanja, wisata edukasi, wisata budaya, wisata sejarah, dan wisata buatan. Berbagai bentuk wisata tersedia di Yogyakarta. Keanekaragaman yang dimiliki Yogyakarta mampu menarik wisatawan untuk berkunjung ke Yogyakarta. Salah satu daya tarik wisata yang menarik untuk dikunjungi di Yogyakarta adalah Sindu Kusuma Edupark.

Sindu Kusuma Edupark merupakan sebuah daya tarik wisata rekreasi dengan wahana permainan yang berbasis edukasi. Sindu Kusuma Edupark yang dikenal dengan singkatan SKE berlokasi di Jalan Jambon, Mlati, Sleman, Yogyakarta. SKE memiliki produk wisata yang menarik

untuk dinikmati wisatawan. Produk wisata yang disediakan SKE berupa wahana-wahana permainan untuk anak-anak sampai dewasa. SKE memiliki area yang luas. Banyak pilihan wahana yang dapat dinikmati ketika berkunjung. Terdapat 20 wahana permainan yang terdiri dari wahana edukasi, wahana permainan dan waterpark. Wahana yang ada di SKE antara lain yaitu cakramanggilingan, family coaster, kopi puter, sepeda mabur, dan masih banyak lagi. Adapun fasilitas yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung yang berupa tempat parkir yang luas, mushola dengan perlengkapan ibadah, gasebo, food court, kamar mandi, kamar bilas, dan penyewaan ban atau pelampung. Dalam masa pandemi SKE menambahkan fasilitasnya yaitu menyediakan wastafel dan sabun di beberapa titik area.

SKE memiliki *icon* utama yaitu bianglala cakramanggilingan. Bianglala cakramanggilingan merupakan wahana bianglala satu-satunya dan yang terbesar di Yogyakarta serta mempunyai ukuran terbesar keenam se Asia. Hal ini menjadi keunikan SKE yang tidak dimiliki oleh daya tarik wisata lainnya di Yogyakarta. Dengan keunikannya dan beragam wahana permainan yang dimiliki, SKE mampu menjadi daya tarik wisata yang menarik untuk dikunjungi. SKE berada di tempat yang strategis dari pusat kota Yogyakarta. Jarak yang harus ditempuh dari kota Yogyakarta menuju ke SKE yaitu sekitar lima kilometer. Pengunjung bisa menemukan lokasi melalui *google maps*. Akses jalan menuju SKE mudah ditempuh. Jalan yang

luas bisa dilalui oleh kendaraan besar seperti bus pariwisata. Jalan menuju SKE dilengkapi dengan petunjuk arah terutama di dekat jalan menuju SKE.

Dalam pengembangannya, suatu daya tarik wisata harus mampu mempertahankan dan meningkatkan kualitas daya tarik wisata. Dengan pengembangan daya tarik wisata yang baik, dapat membuat wisatawan merasa puas saat berkunjung ke suatu daya tarik wisata. Sebuah daya tarik wisata harus memperhatikan unsur-unsur pariwisata dalam pengembangannya, seperti atraksi, amenitas dan aksesibilitas.

Atraksi Wisata adalah produk utama sebuah destinasi. Atraksi berkaitan dengan *what to see* dan *what to do*. Apa yang bisa dilihat dan dilakukan oleh wisatawan di destinasi tersebut. Atraksi bisa berupa keindahan dan keunikan alam, budaya masyarakat setempat, peninggalan bangunan bersejarah, serta atraksi buatan seperti sarana permainan dan hiburan. (Isdarmanto, 2017:15)

Amenitas adalah segala fasilitas pendukung yang bisa memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan selama berada di destinasi. Amenitas berkaitan dengan ketersediaan sarana akomodasi untuk menginap serta restoran atau warung untuk makan dan minum. Kebutuhan lain yang mungkin juga diinginkan dan diperlukan oleh wisatawan, seperti toilet umum, *rest area*, tempat parkir, klinik kesehatan, dan sarana ibadah sebaiknya juga tersedia di sebuah destinasi. (Isdarmanto, 2017:15)

Aksesibilitas adalah sarana dan infrastruktur untuk menuju destinasi. Akses jalan raya, ketersediaan sarana transportasi dan rambu-

rambu penunjuk jalan merupakan aspek penting bagi sebuah destinasi. (Isdarmanto, 2017:19)

Ketiga unsur tersebut penting dalam pengembangan pariwisata. Faktor-faktor seperti atraksi wisata, amenitas, dan aksesibilitas menjadi beberapa tolak ukur dari kepuasan wisatawan dalam berkunjung ke daya tarik wisata. Agar terciptanya kepuasan wisatawan, pihak pengelola seharusnya menyediakan berbagai kebutuhan agar dapat memudahkan wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata. Terutama dalam keadaan pandemi, pihak pengelola seharusnya menyediakan kebutuhan dalam menjamin kesehatan dan keamanan wisatawan selama berkunjung ke daya tarik wisata.

Hasil observasi pra penelitian yang dilakukan penulis di SKE didapatkan bahwa kondisi atraksi yang berupa wahana permainan perlu adanya perbaikan. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa wahana permainan yang tidak beroperasi akibat kerusakan, seperti prosotan *waterpark*, komidi puter, panggung lunjak, kopi puter dan sepur kluthuk. Mengenai amenitas didapatkan bahwa SKE telah menyediakan berbagai kebutuhan fasilitas. Akan tetapi, kondisi fasilitas seperti kamar bilas *waterpark* kurang baik. Kondisi tersebut juga dikeluhkan oleh beberapa pengunjung. Sesuai dengan pernyataan komentar yang ditinggalkan di situs *google maps*. Komentar yang disampaikan pengunjung antara lain yaitu pengunjung merasa kecewa saat mengetahui beberapa seluncuran di wahana *waterpark* tidak bisa dipakai, kamar mandi bau, air kran kamar mandi mati, kamar bilas yang

tidak dilengkapi dengan ember, gayung dan gantungan baju, lampu kamar mandi mati, dan banyak sampah dedaunan dikolam renang. Mengenai aksesibilitas didapatkan bahwa kondisi jalan menuju SKE dalam keadaan baik, letaknya yang cukup strategis memudahkan pengunjung untuk memesan kendaraan melalui aplikasi *online*, dan dilengkapi dengan petunjuk arah di dekat jalan menuju SKE.

Hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada pengelola SKE, mengatakan bahwa terjadi sedikit perubahan pada masa pandemi saat ini. Beberapa wahana sengaja tidak dibuka pada masa pandemi. Wahana yang tidak dibuka selama masa pandemi adalah wahana yang berbentuk *indoor* seperti *disaster room*, omah batik, dan omah musik. Dalam upaya *sosial distancing*, ada pembatasan penggunaan tempat duduk dan gasebo. Saat ini SKE menyediakan tempat cuci tangan beserta sabun di beberapa titik area. Dalam upaya mencegah penularan virus, untuk sementara waktu mukena dan sajadah tidak disediakan dari mushola SKE. Beberapa wahana juga sedang mengalami kerusakan, sehingga belum bisa digunakan. (wawancara: raras,2021)

Berdasarkan permasalahan yang ada, menarik penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Atraksi Amenitas dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Berkunjung Ke Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta"

B. Rumusan Masalah

Kepuasan wisatawan dapat diciptakan melalui berbagai bentuk kegiatan yang disampaikan kepada daya tarik, obyek, pelayanan, fasilitas, harga, dan jaminan. Dalam dunia produk pariwisata, kepuasan konsumen yang disebabkan oleh beberapa aspek tersebut dikelompokkan dalam 3A. Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah penelitian adalah

- 1. Apakah terdapat pengaruh secara simultan keseluruhan variabel X sebagai variabel bebas yang mencakup 3A terhadap kepuasan wisatawan yang berkunjung ke SKE?
- 2. Dari unsur 3A sebagai variabel bebas, manakah yang paling dominan berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan yang berkunjung ke SKE?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini meneliti mengenai pengaruh atraksi amenitas dan aksebilitas terhadap kepuasan wisatawan berkunjung ke Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta.

Akan tetapi pada penelitian ini, peneliti memberi batasan pada kepuasan wisatawan dan unsur pariwisata yang hanya dibatasi pada 3A yaitu atraksi, amenitas dan aksesibilitas.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara simultan keseluruhan variabel X sebagai variabel bebas yang mencakup 3A terhadap kepuasan wisatawan yang berkunjung ke SKE.
- 2. Untuk mengetahui manakah variabel yang paling dominan berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan yang berkunjung ke SKE.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah adanya penelitian yang diperoleh penulis adalah sebagai berikut :

- Bagi penulis, tulisan ini dapat menjadi sarana mengembangkan wawasan tentang pengaruh atraksi, amenitas dan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan berkunjung ke Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta.
- 2. Bagi institusi STP AMPTA, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan bagi peneliti berikutnya dan dapat menambah serta memperluas kajian ilmu pariwisata, khususnya mengenai pengaruh atraksi, amenitas dan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan berkunjung ke Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta.
- 3. Bagi pengelola sindu kusuma edupark, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pengelola mengenai pengaruh atraksi, amenitas dan aksesibilitas terhadap kepuasan wisatawan berkunjung ke Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta. Dengan demikian dapat menjadi

informasi bagi pengelola dalam upaya meningkatkan kunjungan wisatawan di sindu kusuma edupark.