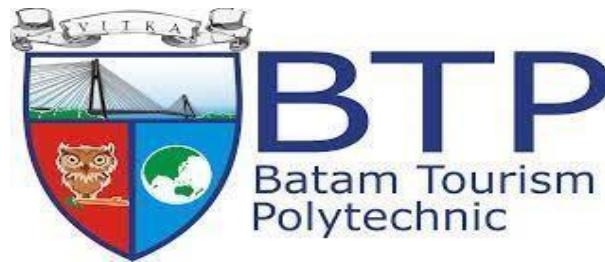


**LAPORAN KEGIATAN
PENELITIAN PENGEMBANGAN KOMPETENSI DOSEN**



**PENGARUH DAYA TARIK, AKSESIBILITAS, DAN FASILITAS TERHADAP
LOYALITAS PENGUNJUNG DI OCARINA CITY BATAM**

**PENGABDI
DAILAMI, S.Pd.I., M.Pd
MOH. THANDZIR, S.E., M.M**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN TATA HIDANGAN
POLITEKNIK PARIWISATA BATAM
JANUARI 2024**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Jenis Penelitian : Penelitian Pengembangan Kompetensi Dosen
Judul Penelitian : Pengaruh Daya Tarik, Aksesibilitas, dan Fasilitas Terhadap Loyalitas Pengunjung di Ocarina Kota Batam.

Ketua Kegiatan
a. Nama Lengkap : Dailami, S.Pd.I., M.Pd
b. NIDN : 1005038002
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Manajemen Tata Hidangan
e. Nomor HP : 081270222771
f. Alamat e-mail : dailami@btp.ac.id

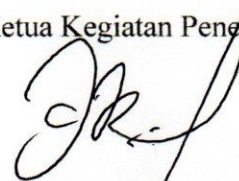
Anggota 1
a. Nama Lengkap : Moh. Thamdzir, S.E., M.M
b. NIDN : 1023097601
c. Jabatan Fungsional : Lektor
d. Program Studi : Manajemen Tata Hidangan
e. Nomor HP : 081266021555
f. Alamat e-mail : thanzir@btp.ac.id

Biaya Yang diusulkan : Rp. 2000.000

Mengetahui
Ketua Program Studi

Rezki Alhamdi, S.Par., M.M.Par
NIDN : 1030089101

Batam, 18 Januari 2024

Ketua Kegiatan Penelitian

Dailami, S.Pd.I., M.Pd
NIDN : 1005038002

Menyetujui,
Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Eryd Saputra, S.Par., M.M M.Sc
NIDN : 0514028801

DAFTAR ISI

LAPORAN KEGIATAN.....	1
HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN.....	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN.....	5
1.1 Latar Belakang Masalah.....	5
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Teori Pengertian Pariwisata.....	11
2.2 Destinasi Wisata.....	11
2.3 Daya Tarik Wisata.....	12
2.4 Aksesibilitas	12
2.5 Fasilitas Wisata	13
2.6 Loyalitas Pengunjung.....	14
2.7 Hubungan Antar Variabel	14
2.8 Penelitian Terdahulu.....	15
2.9 Kerangka Pemikiran Konseptual.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	16
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	16
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	16
3.4 Jenis dan Sumber Data	17
3.5 Teknik Pengumpulan Data	17
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	17
3.7 Skala Pengukuran.....	18
3.8 Teknik Analisis Data	18
3.9 Teknik Pengolahan Data.....	19

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Gambar Umum Tempat penelitian	20
4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	22
4.3 Pembahasan statistik deskriptif dari variabel penelitian X1	22
4.4 Analisis deskriptif variabel aksesibilitas (X2)	23
4.5 Analisis Deskriptif Variabel Fasilitas (X3)	24
4.6 Analisis deskriptif variabel loyalitas pengunjung (Y).....	25
4.7 Hasil uji normalitas	26
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	29
5.1 Kesimpulan	29
5.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah, meningkatkan pendapatan masyarakat, serta menciptakan lapangan kerja. Kota Batam sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Provinsi Kepulauan Riau memiliki berbagai objek wisata yang berpotensi menarik minat wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara. Salah satu destinasi wisata yang cukup dikenal di Kota Batam adalah Ocarina Kota Batam, yang menawarkan konsep wisata terpadu dengan pemandangan pantai, wahana permainan, serta fasilitas rekreasi keluarga.

Dalam perkembangan industri pariwisata yang semakin kompetitif, keberhasilan suatu destinasi wisata tidak hanya ditentukan oleh jumlah kunjungan, tetapi juga oleh loyalitas pengunjung. Loyalitas pengunjung menjadi faktor penting karena pengunjung yang loyal cenderung melakukan kunjungan ulang, merekomendasikan destinasi kepada orang lain, serta memberikan citra positif terhadap objek wisata tersebut. Oleh karena itu, pengelola destinasi wisata perlu memahami faktor-faktor yang memengaruhi loyalitas pengunjung secara komprehensif.

Salah satu faktor yang memengaruhi loyalitas pengunjung adalah daya tarik wisata. Daya tarik yang unik, menarik, dan memiliki ciri khas dapat menciptakan pengalaman berkesan bagi pengunjung sehingga mendorong keinginan untuk berkunjung kembali. Selain itu, aksesibilitas juga memegang peranan penting, meliputi kemudahan transportasi, kondisi jalan, petunjuk arah, serta waktu tempuh menuju lokasi wisata. Aksesibilitas yang baik akan meningkatkan kenyamanan pengunjung dan memengaruhi keputusan mereka untuk kembali berkunjung.

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah fasilitas wisata, seperti ketersediaan sarana parkir, toilet, tempat ibadah, area istirahat, keamanan, dan fasilitas pendukung lainnya. Fasilitas yang memadai dan terawat dengan baik dapat meningkatkan kepuasan pengunjung, yang pada akhirnya berdampak pada loyalitas mereka terhadap destinasi wisata.

Salah satu provinsi di Kepulauan Riau yang memiliki potensi untuk meningkatkan pariwisata di daerah tersebut adalah Kota Batam. Kota Batam memiliki lebih dari 30 objek wisata terkenal dan dikelilingi oleh perairan luas dengan pemandangan bawah laut yang kaya dengan berbagai kehidupan dan makhluk laut. Objek wisata Taman Ocarina adalah salah satu dari beberapa objek wisata buatan di Kota Batam yang sangat diminati pengunjung. Salah satu destinasi wisata yang ramai dan diminati wisatawan adalah wisata buatan. Hal ini disebabkan oleh pengaruh komponen pariwisata yang terdiri dari Atraksi, Aksesibilitas, dan Fasilitas dalam pariwisata (Ningtiyas & Alvianna, 2021), yang menghasilkan produk wisata yang sangat kompetitif. Gagasan Atraksi, Aksesibilitas, dan Fasilitas dikembangkan sebagai inisiatif untuk memajukan sektor pariwisata. Tentu saja akan menjadi atraksi yang lebih baik jika ketiga elemen ini dapat bekerja sama. Asumsi dan tingkat kenyamanan wisatawan adalah bahwa perjalanan tersebut benar-benar sepadan.

Infrastruktur tambahan yang diperlukan untuk memelihara lokasi objek wisata dikenal sebagai fasilitas pendukung. Wisatawan sangat membutuhkan fasilitas penunjang untuk kenyamanan mereka saat berkunjung ke objek wisata tersebut. Fasilitas pendukung adalah fasilitas tambahan dalam semua operasional pariwisata yang terutama bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi para tamu. Destinasi wisata di mana pun pasti memiliki infrastruktur pendukung yang dapat dimanfaatkan (Dewandaru et al., 2020). Sesuai dengan keinginan dan harapan wisatawan selama berada di kawasan wisata, seperti fasilitas akomodasi bagi pengunjung, tempat ibadah, restoran atau tempat makan, area parkir, serta toilet atau kamar mandi (Way, Wuisang, & Supardjo, 2016). Beberapa wisatawan mengharapkan semua makanan dan minuman, tempat penginapan, serta kamar mandi bersih dan sehat. Hal lain yang patut disebutkan adalah tingginya harga makanan dan minuman bagi wisatawan domestik. Hal ini juga dibutuhkan oleh wisatawan segmen menengah (Dewandaru et al., 2020).

Keputusan untuk mengunjungi tempat wisata merupakan salah satu faktor yang membuat tamu loyal dan akan terus kembali jika alasan yang mempengaruhi mereka ada dan mereka merasa puas. Konsumen mengetahui masalah, kebutuhan, dan tujuan yang ingin mereka capai atau kunjungi untuk menemukan jenis pemenuhan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Ketertarikan wisatawan merujuk pada keinginan orang

untuk bepergian guna menemukan sesuatu yang istimewa di suatu lokasi. Loyalitas wisatawan, menurut Li et al., (2010) dan Zhang et al., (2014) dalam Lesmana & Hasbiyah, (2019), cenderung menyebarkan word of mouth (WOM) yang positif. Tiga item pertama adalah apa yang disukai wisatawan untuk mengunjungi objek wisata, yang kedua adalah sikap yang harus diambil agar tujuan tepat, dan yang ketiga mengukur kepuasan yang ada setelah melihat destinasi wisata (Ningtiyas et al., 2021). Seorang pelanggan memutuskan untuk berkunjung ketika dia menyadari masalah, kebutuhan, dan keinginan yang ingin dia penuhi atau kunjungi untuk memuaskan dengan cara yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan konsumen. Wisatawan adalah objek wisata. Jika objek wisata berkembang, jumlah wisatawan yang ingin berkunjung juga akan meningkat. Objek wisata tentu memiliki daya tarik 3S yang dapat diukur: sesuatu untuk dilihat, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk dibeli. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sedang menerapkan strategi pemulihan pariwisata melalui kebijakan CHSE (Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Lingkungan). Kebijakan lokasi wisata mencakup penyediaan fasilitas untuk mendukung protokol kesehatan seperti mencuci tangan, hand sanitizer, papan peringatan, mengenakan masker dan menjaga jarak, serta pengecekan suhu tubuh. CHSE juga diterapkan pada balkon di daerah Borobudur. Dengan demikian, pelaku pariwisata di area Balkondes Borobudur telah menyediakan layanan berbasis CHSE, dan dampak dari layanan ini perlu dipelajari (Krishnadi & Natalia, 2020). Dalam pemasaran, konsep ketertarikan wisatawan dalam mengunjungi sangat terkait dengan konsep minat beli konsumen.



Gambar 1 Taman Ocarina

Dalam komponen Atraksi, Aksesibilitas, dan Fasilitas di Ocarina Park. Pengunjung akan tertarik dengan sekitar 11 jenis wahana yang menghibur, menyenangkan, dan menarik. Roda ferris raksasa dengan diameter 30 m, festival pantai, desa seni atau pasar untuk kerajinan tangan dan karya seni, serta pusat desa atau jajanan khas Indonesia, termasuk dalam 11 jenis wahana tersebut. Tidak hanya itu, Ocarina juga memiliki food court, pantai berpasir, taman bermain anak, lokasi dengan pemandangan laut, dan tempat karaoke di atas laut agar wisatawan dapat menikmati. Olahraga air seperti menyelam, berenang, dayung, dan banana boat tersedia di Ocarina Park bagi tamu yang tertarik dengan wisata air. Tidak hanya memiliki wahana bermain, Ocarina Park juga menyediakan penyewaan sepeda dan skuter, sehingga kita bisa bersepeda di sekitar Ocarina sambil melihat wahana dan pantai. Bagi wisatawan yang ingin piknik bersama keluarga, teman, atau pasangan, Ocarina juga menyediakan gazebo dengan rumput hijau. Bubble bath menjadi salah satu fitur yang membedakan taman hiburan Ocarina dari wahana lainnya. Namun, acara ini hanya ditawarkan pada hari Minggu pukul 17.00 hingga 19.00, jadi Anda tidak bisa mandi busa setiap hari. Kita bisa menikmati bubble bath bersama anak-anak tanpa harus merogoh kocek lebih dalam. Hanya saja jam ini merupakan waktu utama bagi wisatawan untuk datang, sehingga terasa ramai. Giant Wheel atau kincir angin yang berada pada ketinggian 25 meter di atas permukaan laut selalu menjadi ciri khas Ocarina Park. Jadi, saat mencapai puncak, Anda akan bisa melihat seluruh area Ocarina Park, serta rumah premium Ocarina dan pemandangan setengah kota Batam. Giant Wheel diimpor dari Shanghai dan memiliki 16 gondola yang berputar perlahan mengikuti musik. Setiap gondola dapat menampung 5 orang dewasa dan 7 anak-anak. Karena kerangka gondola dihiasi dengan lampu yang berkilauan di malam hari, Anda dapat merasakan suasana malam.

Taman Ocarina memiliki sky runner untuk wisatawan yang menyukai permainan petualangan. Untuk bermain sky runner, Anda harus berlari dengan cepat sambil melompat seperti burung unta. Sky runner adalah atraksi baru yang diperkenalkan oleh Taman Ocarina. Meskipun masih dalam tahap awal, banyak wisatawan ingin mengalaminya karena dianggap sulit dan memerlukan tubuh yang lentur serta

kuat.(Mega Wisata Ocarina Batam Temukan Keseruan Liburan Di Kepulauan Riau - Kepulauan Riau, n.d.)

Meskipun Ocarina Kota Batam memiliki potensi daya tarik wisata yang besar, masih terdapat berbagai tantangan yang perlu diperhatikan, seperti persaingan dengan destinasi wisata lain, persepsi pengunjung terhadap kualitas fasilitas, serta kemudahan akses menuju lokasi. Oleh karena itu, diperlukan kajian ilmiah untuk mengetahui sejauh mana daya tarik, aksesibilitas, dan fasilitas berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Kota Batam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan bagi pengelola Ocarina Kota Batam dalam merumuskan strategi pengembangan destinasi wisata yang berorientasi pada peningkatan loyalitas pengunjung secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan urgensi penelitian, perumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah daya tarik memengaruhi loyalitas pengunjung di Coastarina Batam City?
2. Apakah aksesibilitas Coastarina Batam City memengaruhi loyalitas pelanggan?
3. Apakah kehadiran fasilitas telah mengubah loyalitas pelanggan Coastarina Batam City?
4. Apakah loyalitas wisatawan di Coastarina Batam City bergantung pada komponen Daya Tarik, Aksesibilitas, dan Fasilitas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Apakah daya tarik memengaruhi loyalitas pengunjung di Coastarina Batam City.
2. Untuk Mengetahui Apakah aksesibilitas Coastarina Kota Batam memengaruhi loyalitas pelanggan.
3. Untuk Mengetahui Apakah kehadiran fasilitas telah mengubah loyalitas pelanggan Coastarina Kota Batam.

4. Untuk Mengetahui Apakah loyalitas wisatawan di Coastarina Batam City bergantung pada komponen Daya Tarik, Aksesibilitas, dan Fasilitas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Penulis Penulis

berharap penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai Pengaruh Daya Tarik, Aksesibilitas, dan Fasilitas Terhadap Loyalitas Pengunjung di Ocarina Kota Batam Dalam Menyambut Batam Sebagai Kota Wisata sehingga informasi ini bisa menjadi acuan untuk penulis jika suatu saat peneliti memahami tentang Masyarakat Kota Batam.

1.4.2 Manfaat Bagi Institusi Penulis

berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi Penulis selanjutnya, terutama yang tertarik meneneliti di bidang Pengembangan Pariwisata.

1.4.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Penulis berharap hasil dari penelitian ini bagi tempat yang telah diteliti dapat menjadi bahan untuk mengevaluasi Pengembaga Pariwisata di Kota Batam.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Pengertian Pariwisata

Pariwisata merupakan salah satu sektor pembangunan yang memiliki peranan strategis dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, membuka lapangan kerja, serta memperkenalkan potensi daerah kepada masyarakat luas. Kegiatan pariwisata tidak hanya melibatkan pergerakan wisatawan, tetapi juga mencakup berbagai aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya yang saling terkait. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, pariwisata didefinisikan sebagai berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Dalam konteks pembangunan daerah, pariwisata berperan sebagai sektor unggulan yang mampu meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD). Keberhasilan sektor pariwisata sangat ditentukan oleh kemampuan suatu daerah dalam mengelola dan mengembangkan potensi wisata yang dimiliki agar mampu memberikan pengalaman positif bagi wisatawan serta menciptakan kunjungan berulang.

2.2 Destinasi Wisata

Destinasi wisata merupakan suatu wilayah geografis yang memiliki daya tarik tertentu dan didukung oleh berbagai fasilitas serta aksesibilitas yang memadai sehingga mampu menarik kunjungan wisatawan. Menurut Cooper et al. (1993), destinasi wisata terdiri dari beberapa komponen utama yang dikenal dengan konsep **4A**, yaitu *Attraction* (daya tarik), *Accessibility* (aksesibilitas), *Amenities* (fasilitas), dan *Ancillary Services* (layanan pendukung).

Keberadaan destinasi wisata yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh keindahan atau keunikan daya tariknya, tetapi juga oleh kemudahan akses dan kelengkapan fasilitas yang disediakan. Ocarina Kota Batam sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Batam memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata keluarga yang berkelanjutan apabila seluruh komponen destinasi dikelola secara optimal.

2.3 Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merupakan faktor utama yang mendorong wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Menurut Yoeti (2008), daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi daya pikat bagi wisatawan untuk datang ke suatu daerah, yang dapat berupa keindahan alam, budaya, maupun hasil ciptaan manusia. Daya tarik wisata yang kuat mampu menciptakan kesan mendalam dan pengalaman berharga bagi pengunjung.

Daya tarik wisata tidak hanya dilihat dari aspek visual, tetapi juga dari nilai hiburan, edukasi, dan pengalaman emosional yang dirasakan oleh pengunjung. Semakin menarik dan beragam daya tarik yang ditawarkan, maka semakin besar kemungkinan pengunjung merasa puas dan terdorong untuk melakukan kunjungan ulang.

Indikator daya tarik wisata meliputi:

1. Keunikan dan ciri khas objek wisata
2. Keindahan dan kenyamanan lingkungan
3. Variasi atraksi atau wahana wisata
4. Nilai hiburan dan rekreasi
5. Daya tarik visual dan estetika

2.4 Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan tingkat kemudahan wisatawan dalam menjangkau suatu destinasi wisata. Aksesibilitas mencakup sarana transportasi, kondisi infrastruktur jalan, ketersediaan petunjuk arah, serta waktu dan biaya perjalanan. Menurut Tjiptono (2015), aksesibilitas yang baik akan meningkatkan kenyamanan wisatawan dan memengaruhi persepsi mereka terhadap kualitas destinasi wisata.

Aksesibilitas yang memadai memungkinkan wisatawan untuk mencapai lokasi wisata dengan mudah, aman, dan efisien. Sebaliknya, akses yang sulit dapat menurunkan minat berkunjung dan berdampak negatif terhadap loyalitas pengunjung. Oleh karena itu, pengelolaan aksesibilitas menjadi aspek penting dalam pengembangan destinasi wisata.

Aksesibilitas adalah fasilitas dan infrastruktur yang memungkinkan Anda mencapai tujuan Anda. Misalnya, aksesibilitas jalan, kenyamanan lalu lintas, dan navigasi. Jalan adalah bagian penting dari perjalanan. (Ningtiyas & Alvianna, 2021). Aksesibilitas adalah sarana dan infrastruktur untuk mencapai suatu tujuan (Aksara, 2017). Aksesibilitas juga terkait dengan moda transportasi dan infrastruktur transportasi; moda transportasi yang baik dapat membuat jarak terasa lebih dekat dan infrastruktur transportasi ini akan mampu menghubungkan satu wilayah dengan wilayah lainnya. Jika suatu destinasi wisata tidak memiliki aksesibilitas yang memadai, wisatawan akan kesulitan mengakses destinasi wisata tersebut, yang akan mengakibatkan destinasi wisata tidak dapat berkembang dengan baik (Eddyono, 2020). Kapasitas untuk memberikan akses kepada wisatawan ke lokasi wisata, termasuk perjalanan ke semua tempat, disebut sebagai aksesibilitas. Selain itu, bukan hanya transportasi tetapi juga semua informasi wisata. Makna aksesibilitas didefinisikan sebagai komoditas, layanan, kegiatan, dan destinasi yang diinginkan yang mudah diakses karena ketersediaan, biaya, dan kenyamanan infrastruktur transportasi, informasi, atau distribusi geografis dari kegiatan dan destinasi. Transportasi adalah komponen penting dari kenikmatan dan keinginan untuk kembali (Millenia et al., 2021).

Indikator aksesibilitas antara lain:

1. Kemudahan transportasi menuju lokasi wisata
2. Kondisi dan kualitas jalan
3. Ketersediaan petunjuk arah dan informasi lokasi
4. Waktu tempuh menuju destinasi
5. Ketersediaan transportasi umum

2.5 Fasilitas Wisata

Fasilitas wisata merupakan sarana dan prasarana yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama berada di destinasi wisata. Menurut Spillane (1994), fasilitas wisata bertujuan untuk memberikan kenyamanan, keamanan, dan kemudahan bagi pengunjung. Fasilitas yang lengkap dan terawat dengan baik dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisata.

Fasilitas wisata tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai faktor penentu kepuasan dan loyalitas pengunjung. Ketersediaan fasilitas seperti area parkir, toilet, tempat ibadah, area istirahat, serta sistem keamanan yang baik akan menciptakan rasa nyaman dan aman bagi wisatawan.

Indikator fasilitas wisata meliputi:

1. Ketersediaan dan kelayakan tempat parkir
2. Kebersihan dan kelayakan toilet
3. Ketersediaan tempat ibadah
4. Area istirahat dan fasilitas umum
5. Keamanan dan kenyamanan lingkungan
6. Fasilitas pendukung lainnya

2.6 Loyalitas Pengunjung

Loyalitas pengunjung merupakan komitmen pengunjung untuk terus memilih dan mendukung suatu destinasi wisata melalui kunjungan ulang dan rekomendasi positif kepada orang lain. Menurut Griffin (2005), loyalitas tercermin dari perilaku pembelian ulang, kesediaan merekomendasikan, serta ketahanan terhadap pengaruh negatif.

Dalam konteks pariwisata, loyalitas pengunjung sangat penting karena wisatawan yang loyal cenderung memberikan kontribusi jangka panjang bagi keberlanjutan destinasi wisata. Loyalitas pengunjung biasanya terbentuk dari pengalaman positif, kepuasan, serta persepsi kualitas yang baik terhadap destinasi wisata.

Indikator loyalitas pengunjung antara lain:

1. Niat berkunjung kembali
2. Kesediaan merekomendasikan kepada orang lain
3. Kepuasan terhadap pengalaman berkunjung
4. Preferensi terhadap destinasi wisata
5. Komitmen untuk tetap memilih destinasi

2.7 Hubungan Antar Variabel

Daya tarik wisata, aksesibilitas, dan fasilitas memiliki keterkaitan yang erat dalam membentuk loyalitas pengunjung. Daya tarik wisata menjadi alasan utama wisatawan berkunjung, aksesibilitas mempermudah wisatawan dalam menjangkau

lokasi, sedangkan fasilitas mendukung kenyamanan selama berkunjung. Kombinasi ketiga faktor tersebut akan memengaruhi pengalaman wisatawan secara keseluruhan, yang pada akhirnya berdampak pada loyalitas pengunjung.

2.8 Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa daya tarik, aksesibilitas, dan fasilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pengunjung destinasi wisata. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa peningkatan kualitas daya tarik, kemudahan akses, dan fasilitas wisata dapat meningkatkan kepuasan serta loyalitas pengunjung.

2.9 Kerangka Pemikiran Konseptual

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa **daya tarik (X1)**, **aksesibilitas (X2)**, dan **fasilitas (X3)** berpengaruh terhadap **loyalitas pengunjung (Y)** di Ocarina Kota Batam. Kerangka pemikiran ini menjadi dasar dalam penyusunan hipotesis dan metode penelitian.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan verifikatif. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi daya tarik, aksesibilitas, fasilitas, dan loyalitas pengunjung di Ocarina Kota Batam. Sementara itu, pendekatan verifikatif bertujuan untuk menguji pengaruh variabel daya tarik, aksesibilitas, dan fasilitas terhadap loyalitas pengunjung melalui pengujian hipotesis.

Penelitian ini bersifat kausal, yaitu untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Ocarina Kota Batam, yang berlokasi di Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa Ocarina Kota Batam merupakan salah satu destinasi wisata yang cukup populer dan memiliki potensi pengembangan yang besar.

Waktu penelitian direncanakan selama [bulan–bulan penelitian, misalnya Januari–Maret 2024], yang meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, pengolahan data, hingga penyusunan laporan penelitian.

(Silakan sesuaikan bulan dan tahun dengan kondisi sebenarnya.)

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengunjung Ocarina Kota Batam yang pernah berkunjung minimal satu kali.

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah:

1. Pernah berkunjung ke Ocarina Kota Batam
2. Berusia minimal 17 tahun

3. Bersedia mengisi kuesioner penelitian

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 responden. Jumlah tersebut dianggap cukup mewakili populasi dan sesuai dengan ketentuan penelitian kuantitatif.

(Jika dosen meminta rumus Slovin, saya bisa menyesuaikan.)

3.4 Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner kepada pengunjung Ocarina Kota Batam.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari:

- Buku dan jurnal ilmiah
- Dokumen dan laporan terkait pariwisata
- Data dari pengelola Ocarina Kota Batam
- Sumber internet yang relevan

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner, sebagai instrumen utama penelitian
2. Observasi, untuk mengamati kondisi daya tarik, aksesibilitas, dan fasilitas
3. Studi pustaka, untuk mendukung landasan teori penelitian

3.6 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Indikator
Daya Tarik (X1)	Segala sesuatu yang menjadi daya pikat wisatawan	Keunikan, keindahan, variasi wahana, hiburan
Aksesibilitas (X2)	Kemudahan wisatawan menjangkau lokasi	Transportasi, kondisi jalan, petunjuk arah
Fasilitas (X3)	Sarana dan prasarana pendukung wisata	Parkir, toilet, tempat ibadah, keamanan
Loyalitas Pengunjung (Y)	Komitmen pengunjung untuk berkunjung kembali	Niat kunjungan ulang, rekomendasi, preferensi

3.7 Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert dengan lima tingkat penilaian, yaitu:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Uji Validitas

Digunakan untuk mengukur keabsahan instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian.

3. Uji Asumsi Klasik, meliputi:

- Uji Normalitas
- Uji Multikolinearitas
- Uji Heteroskedastisitas

4. Analisis Regresi Linear Berganda

Digunakan untuk mengetahui pengaruh daya tarik, aksesibilitas, dan fasilitas terhadap loyalitas pengunjung.

Persamaan regresi:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

5. Uji t (Parsial)

Untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen.

6. Uji F (Simultan)

Untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen.

7. Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan software statistik seperti SPSS Persi 25.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambar Umum Tempat penelitian

4.1.1 Profil Ocarina Kota Batam

Ocarina Batam adalah objek wisata yang menawarkan berbagai macam wahana seru dalam satu area. Ocarina Batam menyediakan berbagai jenis wisata hiburan seperti pantai, wisata kuliner, dan berbagai jenis wahana kontemporer dalam satu area dengan nuansa modern. Ocarina Batam didirikan pada tahun 2009 dan masih berdiri hingga sekarang. Ocarina merupakan sebuah sarana yang berada di kawasan hunian elit bernama Costarina. Alamat Ocarina Batam berada di Sadai, kecamatan Bengkong, kota Batam, Kepulauan Riau. Wisata ini mirip dengan wisata Ancol di Jakarta. Akses ke wisata Ocarina juga tidak jauh dari fasilitas umum seperti pelabuhan atau bandara. Lokasi yang sangat strategis ini membuat Ocarina Batam juga dikunjungi oleh banyak wisatawan mancanegara. Akses jalan menuju objek wisata mega Ocarina Batam tidak jauh dari pusat kota Batam. Jalan menuju JU Ocarina Batam dapat dilalui oleh kendaraan roda dua maupun roda empat (mobil). Lokasi yang sangat strategis, 15 kilometer dari Singapura, juga merupakan salah satu daya tarik wisata ini. Karena kita bisa langsung melihat negara tetangga dari Ocarina Batam. Ocarina juga menyediakan wisata seperti wisata alam modern dan wisata uji adrenalin.

Ocarina Kota Batam merupakan salah satu objek wisata yang terletak di wilayah Batam Center, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Kawasan wisata ini dikenal sebagai destinasi rekreasi keluarga yang mengusung konsep wisata terpadu dengan memadukan keindahan pantai, area terbuka hijau, serta berbagai wahana hiburan. Lokasi Ocarina Kota Batam berada di kawasan strategis karena dekat dengan pusat pemerintahan, kawasan permukiman, serta fasilitas umum lainnya di Kota Batam.

Ocarina Kota Batam memiliki luas kawasan yang cukup besar dan dirancang sebagai ruang publik yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Kawasan ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat wisata, tetapi juga sebagai area rekreasi dan kegiatan sosial masyarakat, seperti acara hiburan, kegiatan komunitas, dan aktivitas olahraga ringan.

4.1.2 Daya Tarik Ocarina Kota Batam

Daya tarik utama Ocarina Kota Batam terletak pada pemandangan pantai dan laut yang indah, area terbuka yang luas, serta berbagai wahana permainan dan fasilitas rekreasi. Kawasan ini menawarkan suasana yang nyaman untuk bersantai bersama keluarga maupun teman. Selain itu, Ocarina Kota Batam juga sering dimanfaatkan sebagai lokasi kegiatan hiburan dan acara tertentu yang menarik minat pengunjung.

Keunikan konsep wisata yang menggabungkan unsur alam dan buatan menjadikan Ocarina Kota Batam sebagai salah satu destinasi wisata favorit masyarakat Kota Batam dan sekitarnya. Daya tarik ini menjadi faktor penting dalam menarik kunjungan wisatawan serta menciptakan pengalaman berwisata yang berkesan.

4.1.3 Aksesibilitas Ocarina Kota Batam

Ocarina Kota Batam memiliki aksesibilitas yang cukup baik karena dapat dijangkau dengan berbagai moda transportasi, baik kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Kondisi jalan menuju lokasi relatif baik dan mudah dilalui, serta dilengkapi dengan petunjuk arah yang memadai. Lokasi Ocarina Kota Batam yang berada di pusat kota memudahkan pengunjung untuk mencapai kawasan wisata ini dari berbagai wilayah di Kota Batam.

Kemudahan akses tersebut menjadi salah satu keunggulan Ocarina Kota Batam, karena memberikan kenyamanan bagi pengunjung dalam melakukan perjalanan menuju lokasi wisata, baik untuk kunjungan singkat maupun kunjungan berulang.

4.1.4 Fasilitas Ocarina Kota Batam

Sebagai destinasi wisata keluarga, Ocarina Kota Batam dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Fasilitas yang tersedia antara lain area parkir, toilet umum, tempat ibadah, area istirahat, tempat duduk, serta fasilitas keamanan. Selain itu, terdapat pula fasilitas pendukung lain seperti area bermain anak dan ruang terbuka untuk aktivitas rekreasi.

Ketersediaan fasilitas tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengunjung selama berada di kawasan wisata. Namun demikian, kualitas dan kelengkapan fasilitas perlu terus diperhatikan agar tetap mampu memberikan pengalaman yang positif dan meningkatkan loyalitas pengunjung.

4.1.5 Alasan Pemilihan Lokasi Penelitian

Pemilihan Ocarina Kota Batam sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa destinasi wisata ini memiliki potensi yang besar serta karakteristik yang sesuai dengan variabel penelitian, yaitu daya tarik, aksesibilitas, fasilitas, dan loyalitas pengunjung. Selain itu, Ocarina Kota Batam merupakan salah satu ikon wisata Kota Batam yang relevan untuk dikaji dalam upaya pengembangan pariwisata daerah secara berkelanjutan.

4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di Ocarina Batam adalah sebagai berikut. Berdasarkan kuesioner yang dikembalikan kepada penulis, terdapat 5 responden perempuan (50%) dan 5 responden laki-laki (50%). Data tersebut juga menunjukkan karakteristik penelitian yang dilakukan di Ocarina Batam menurut usia: Data di atas menunjukkan bahwa jumlah pengunjung berusia 8-19 tahun adalah 2 orang (2%), usia 20-29 tahun adalah 5 orang (5%), usia 30-39 tahun adalah 1 orang (1%), dan usia 40-49 tahun sebanyak 1 orang (1%). Karakteristik jenis pekerjaan pengunjung Ocarina Batam dapat dilihat berdasarkan tabel berikut: Data di atas menunjukkan bahwa jumlah pengunjung adalah 5 pelajar (5%), guru/dosen 1 orang (1%), pegawai negeri 1 orang (1%), dan lainnya 2 orang (2%).

4.3 Pembahasan statistik deskriptif dari variabel penelitian X1

Setiap variabel yang digunakan dalam penelitian tentang atraksi, aksesibilitas, fasilitas, dan keputusan kunjungan dikenai statistik deskriptif untuk mengetahui sejauh mana indikator dapat digunakan sebagai butir pernyataan. Setiap butir pernyataan dalam indikasi variabel penelitian memiliki kategori yang dapat digunakan untuk menjelaskan situasi saat ini di Ocarina Batam. Analisis deskriptif variabel atraksi (X1)

4.3.1 Analisis indikator objek wisata alam

Objek wisata alam Ocarin Batam merupakan indikasi awal sebuah objek wisata. Dua pernyataan digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur berapa banyak objek wisata alam yang dilihat responden: a). Ocarina Batam terletak di area yang menguntungkan. Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa Ocarina Batam berada di lokasi yang strategis. Responden yang mengatakan sangat setuju sebanyak 5 orang (5%), setuju 2 orang (2%), sangat tidak setuju 1 orang (1%),

tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa Ocarina Batam berada di area yang strategis.

4.3.2 Analisis Indikator Daya Tarik Buatan

Indikator atraksi wisata palsu adalah indikasi kedua dalam menilai objek wisata. Dua pertanyaan berikut digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur persepsi responden terhadap kekuatan atraksi buatan: A). Terdapat bangunan rekreasi di Ocarina Batam. Sebagian besar peserta survei setuju bahwa Ocarina Batam menyediakan fasilitas rekreasi. Responden yang mengatakan sangat setuju berjumlah 6 orang (6%), setuju 2 orang (2%), sangat tidak setuju 1 orang (1%), dan tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi, responden mengatakan mereka sangat setuju bahwa Ocarina Batam memiliki bangunan rekreasi. B). Terdapat ikon atraksi menarik di Ocarina Batam. Sebagian besar peserta survei percaya bahwa Ocarina Batam adalah tempat bermain dengan atraksi menarik. Dari tabel di bawah, terlihat bahwa: 6 responden sangat setuju (6%), setuju 2 orang (2%), sangat tidak setuju 1 orang (1%), dan tidak setuju 1 orang (1%). Jadi, responden mengatakan mereka sangat setuju bahwa terdapat ikon atraksi menarik di Ocarina Batam.

4.4 Analisis deskriptif variabel aksesibilitas (X2)

Analisis indikator jarak adalah salah satu indikator dalam variabel aksesibilitas. Akses adalah salah satu indikator yang terkait dengan pengukuran jarak yang akan ditempuh pengunjung (responden): a). Wisata Ocarina Batam memiliki durasi perjalanan yang cukup singkat. Hasil responden menyatakan bahwa wisata Ocarina Batam memiliki waktu tempuh yang cukup singkat dan seimbang. Lihat tabel 4.3.4 di bawah: 4 responden sangat setuju (4%) setuju 1 orang (1%) sangat tidak setuju 4 orang (4%) tidak setuju 1 orang (1%). Jadi responden mengatakan secara keseluruhan bahwa Ocarina Batam memiliki waktu perjalanan yang cukup singkat. Analisis indikator akses lokasi akses perjalanan adalah indikator akses lokasi, objek wisata Ocarina Batam memiliki akses yang memadai. Responden yang menyatakan sangat setuju sebanyak 4 orang (4%) setuju 1 orang (1%) sangat tidak setuju 4 orang (4%) tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi responden mengatakan secara keseluruhan bahwa Ocarina Batam memiliki waktu tempuh yang cukup singkat.

4.4.1 Analisis indikator transportasi

Indikator berikutnya adalah transportasi, ada satu pertanyaan yang dapat mengukur jumlah transportasi yang bersedia digunakan oleh responden. Ocarina Batam Tourism memiliki transportasi untuk pengunjung. Banyak responden yang tidak setuju bahwa Ocarina Batam memiliki transportasi untuk pengunjung. Responden yang tidak setuju sebanyak 7 orang (7%), sangat tidak setuju 1 orang (1%), setuju 1 orang (1%), sangat setuju 1 orang (1%). Jadi responden mengatakan bahwa dia tidak setuju bahwa Ocarina memiliki transportasi untuk pengunjung.

4.4.2 Analisis indikator arus lalu lintas

Arus lalu lintas juga merupakan indikator dari aksesibilitas, dalam penelitian ini penulis akan mengukur tingkat arus lalu lintas. Ocarina Batam memiliki arus lalu lintas yang aman. Banyak responden sangat setuju bahwa Ocarina Batam memiliki arus lalu lintas yang aman. Responden yang sangat setuju berjumlah 7 orang (7%), setuju 1 orang (1%), sangat tidak setuju 1 orang (1%), tidak setuju 1 orang (1%). Jadi, responden menyatakan mereka sangat setuju bahwa Ocarina memiliki arus lalu lintas yang aman.

4.5 Analisis Deskriptif Variabel Fasilitas (X3)

4.5.1 Analisis indikator restoran

Yang pertama adalah restoran, penelitian ini ingin menilai tingkat ketersediaan restoran yang ada. Pariwisata Ocarina Batam memiliki banyak tempat yang menjual makanan dan minuman. Banyak responden setuju bahwa objek wisata Ocarina Batam memiliki tempat yang menjual makanan dan minuman. Responden yang sangat setuju sebanyak 7 orang (7%), setuju 1 orang (1%), sangat tidak setuju 1 orang (1%), tidak setuju 1 orang (1%). Jadi responden mengatakan mereka sangat setuju bahwa Ocarina memiliki banyak tempat yang menjual makanan dan minuman.

4.5.2 Analisis indikator toilet umum

Toilet umum adalah indikator yang harus ada, ini termasuk dalam variabel fasilitas. Pariwisata Ocarina Batam memiliki toilet umum yang memadai, mayoritas responden setuju bahwa Ocarina Batam memiliki toilet umum yang cukup. Responden yang mengatakan sangat setuju sebanyak 7 orang (7%), setuju 2 orang (2%), sangat tidak setuju 0 orang (0%), tidak setuju 1 orang (1%). Jadi responden mengatakan mereka sangat setuju bahwa Ocarina memiliki toilet umum yang cukup.

4.5.3 Analisis indikator tempat parkir

Parkir merupakan indikator fasilitas, sehingga para peneliti menggunakan pertanyaan untuk mengukur tingkat ketersediaan parkir di Ocarina Batam. Ocarina Batam memiliki parkir yang memadai. Mayoritas responden setuju bahwa Ocarina Batam memiliki parkir yang memadai. Responden yang mengatakan sangat setuju sebanyak 7 orang (7%), setuju 2 orang (2%), sangat tidak setuju 0 orang (0%), dan tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi, responden mengatakan mereka sangat setuju bahwa Ocarina memiliki parkir yang memadai.

4.6 Analisis deskriptif variabel loyalitas pengunjung (Y)

Analisis indikator informasi. Termasuk dalam variabel loyalitas pengunjung adalah informasi, oleh karena itu peneliti mengajukan pertanyaan untuk menilai informasi yang diterima oleh responden. Informasi tentang Ocarina Batam sangat viral. Responden setuju bahwa informasi tentang Ocarina Batam sangat viral. Responden yang mengatakan sangat setuju sebanyak 7 orang (7%), setuju 2 orang (2%), sangat tidak setuju 0 orang (0%), tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi responden menyatakan sangat setuju bahwa Ocarina memiliki informasi yang sangat viral.

4.6.1 Analisis indikator promosi

Indikator promosi adalah salah satu indikator dalam variabel loyalitas pengunjung. Peneliti mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat promosi Ocarina Batam. Ocarina menggunakan promosi melalui media sosial. Banyak responden setuju bahwa Ocarina Batam menggunakan promosi melalui media sosial. Responden yang mengatakan sangat setuju sebanyak 7 orang (7%), setuju 2 orang (2%), sangat tidak setuju 0 orang (0%), tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi responden mengatakan sangat setuju bahwa Ocarina menggunakan promosi melalui media sosial.

4.6.2 Analisis indikator persepsi tujuan

Indikator ini merupakan salah satu faktor penunjang untuk variabel loyalitas pengunjung, oleh karena itu peneliti mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat persepsi destinasi. Ocarina Batam memiliki prospek untuk pengembangan pariwisata di Kota Batam. Mayoritas responden setuju bahwa Ocarina adalah prospek untuk pengembangan pariwisata di Kota Batam. Responden yang mengatakan sangat setuju sebanyak 2 orang (2%), setuju 7 orang (7%), sangat tidak setuju 0 orang (0%), tidak

setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi, responden menyatakan sangat setuju bahwa Ocarina memiliki prospek pengembangan pariwisata di Kota Batam.

4.6.3 indikator sesuai keinginan

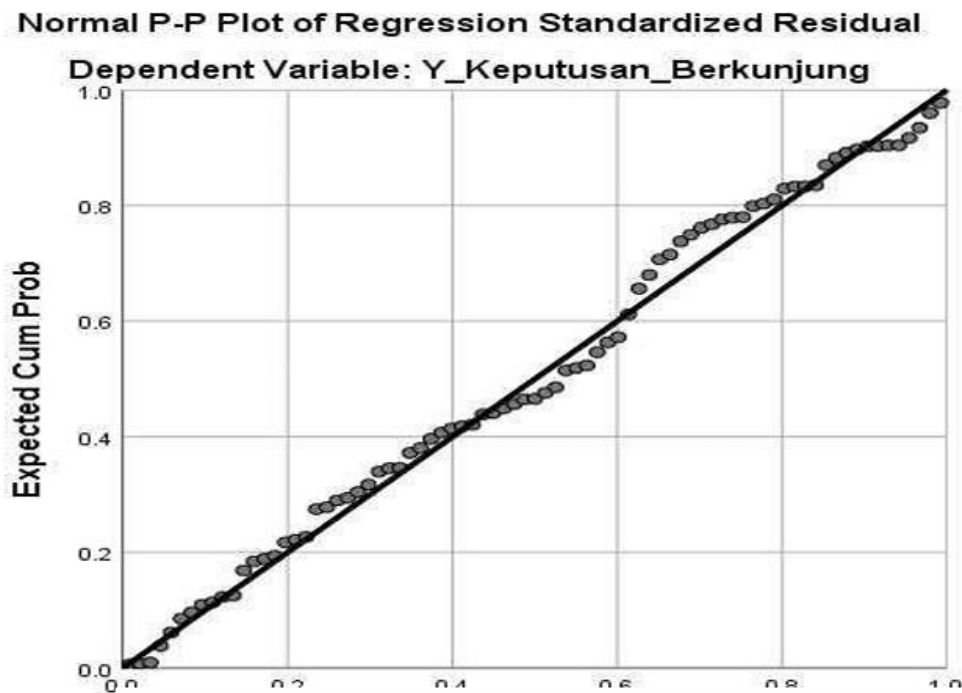
Indikator loyalitas pengunjung salah satunya adalah analisis indikator sesuai dengan keinginan pengunjung. Peneliti memberikan pertanyaan untuk melihat keinginan responden. Ocarina mewujudkan harapan pengunjung, banyak pengunjung yang menyatakan setuju bahwa Ocarina Batam memenuhi harapan mereka. Responden yang menyatakan sangat setuju sebanyak 2 orang (2%), setuju 7 orang (7%), sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), dan tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Dengan demikian, responden menyatakan setuju bahwa Ocarina mewujudkan harapan pengunjung.

4.6.4 Analisis indikator kepuasan

Analisis kepuasan merupakan salah satu indikator yang terkait dengan variabel loyalitas pengunjung, oleh karena itu peneliti memberikan pertanyaan untuk mengukur tingkat indikator kepuasan responden. Pengunjung merasa puas setelah mengunjungi Ocarina Batam, mayoritas pengunjung mengatakan setuju bahwa mereka merasa puas setelah mengunjungi Ocarina Batam. Responden yang menyatakan sangat setuju sebanyak 2 orang (2%), setuju 7 orang (7%), sangat tidak setuju sebanyak 0 orang (0%), dan tidak setuju sebanyak 1 orang (1%). Jadi, para responden menyatakan setuju bahwa pengunjung merasa puas setelah mengunjungi Ocarina Batam.

4.7 Hasil uji normalitas

Uji normalitas pada dasarnya dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen dan variabel dependen terdistribusi secara normal atau tidak.



sumber : contoh grafik

4.7.1 Uji hipotesis

Diskusi ini menguji apakah hipotesisnya adalah pengaruh atraksi, aksesibilitas, dan fasilitas terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam. Pengaruh yang terjadi: Untuk menentukan besarnya pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen dengan mengambil keputusan dengan nilai $\text{sig} < 0,05$, metode yang digunakan untuk mencari tabel t adalah sebagai berikut Digunakan untuk menentukan sejauh mana garis regresi ditetapkan atau konsisten.

1. H_0 : atraksi tidak berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam H_a : atraksi berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam
2. H_0 : aksesibilitas tidak berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam H_a : aksesibilitas berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam
3. H_0 : fasilitas tidak berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam H_a : fasilitas berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam
4. H_0 : atraksi, aksesibilitas, dan fasilitas tidak berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam H_a : atraksi, aksesibilitas, dan fasilitas berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung di Ocarina Batam.

Berdasarkan hasil data:

1. Jika H_a diterima maka X_1 berpengaruh terhadap Y .
2. Jika H_0 tidak ditolak maka X_2 berpengaruh terhadap Y .
3. Jika H_a diterima maka X_3 berpengaruh terhadap Y .
4. Jika

Ha diterima maka variabel atraksi (X1), variabel aksesibilitas (X2), dan variabel fasilitas (X3) semuanya berpengaruh terhadap loyalitas pengunjung (Y) di Ocarina Batam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari definisi masalah, 10 hipotesis, dan analisis data mengenai dampak fasilitas, aksesibilitas, dan atraksi terhadap pilihan pengunjung untuk mengunjungi Ocarina Batam:

1. Atraksi mempengaruhi keputusan untuk bepergian. Hal ini dibuktikan oleh uji t yang memiliki nilai Sig kurang dari 0,05, yaitu 0,007.
2. Keputusan untuk berkunjung tidak dipengaruhi oleh aksesibilitas. Uji t menunjukkan bahwa nilai Sig lebih dari 0,05, yaitu 0,303, yang dapat menunjukkan hal ini.
3. Fasilitas mempengaruhi pilihan untuk pergi. Uji t menunjukkan bahwa nilai Sig kurang dari 0,05, yaitu 0,028, sebagai buktinya.
4. Pilihan untuk berkunjung dipengaruhi secara simultan oleh atraksi, aksesibilitas, dan fasilitas. Hal ini dapat diverifikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti memberikan saran-saran berikut:

1. Berdasarkan temuan penelitian, peneliti memberikan rekomendasi kepada manajemen tempat wisata Ocarina Batam untuk mendukung perbaikan dan pengembangan, yaitu manajemen atau Dinas Pariwisata Kota Batam agar meningkatkan kualitas aksesibilitas ke objek wisata tersebut.
2. Meskipun daya tarik dan fasilitas Ocarina Batam sangat baik, penting untuk dicatat bahwa tidak ada acara budaya atau festival yang diselenggarakan di sana, maupun tidak ada promosi yang dilakukan. Oleh karena itu, pengelola destinasi dan pihak terkait lainnya dianjurkan untuk mengambil lebih banyak inisiatif di masa depan untuk memperbaiki keadaan.
3. Walaupun daya tarik dan fasilitas Ocarina Batam sangat baik, perlu dicatat bahwa tidak banyak acara budaya atau festival yang diadakan, dan promosi yang dilakukan juga terbatas. Oleh karena itu, pengelola destinasi dan pihak terkait disarankan untuk lebih proaktif dalam meningkatkan situasi di masa mendatang.
4. Meskipun daya tarik dan fasilitas Ocarina Batam sangat baik, penting untuk dicatat bahwa tidak ada acara budaya atau festival yang diselenggarakan di sana, maupun

tidak ada promosi yang dilakukan. Oleh karena itu, pengelola destinasi dan pihak terkait lainnya dianjurkan untuk mengambil lebih banyak inisiatif di masa depan untuk memperbaiki keadaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C., & Rahmawati, E. (2023). Klasterisasi Objek Wisata Menggunakan Jaccard Similarity Coefficient Berdasarkan Attraction , Accessibility , Amenity dan Ancillary Service. 11(1).
- Analisis Regresi Linear Berganda adalah - Yahoo Search Results. (n.d.).
- Dewandaru, B., Rahmadi, A. N., & Susilaningih, N. (2020). Pengaruh Attraction, Accesibility, Amenity Dan Ancillary Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Kawasan Wisata Besuki Kediri. IEEE Antennas and Propagation Magazine, 56(5), 261–261.
- Fika, N., Fauzi, A., & Qurtubi, A. (2023). Analisis Kebijakan Versi William Dunn 11 dalam Pondok Pesantren Modern. 05(04), 16737–16747.
- Iklima Aminatuz Zuhriah¹, Stella Alvianna, Syarif Hidayatullah, Ryan Gerry Patalo, D. W. (2022). Dampak Attraction , Accessibility , Amenity , Ancillary Terhadap Minat Berkunjung Wisatawan Di Destinasi Wisata Religi Makam Gus Dur Kabupaten Jombang. Jurnal Tesla:Perhotelan -Destinasi Wisata -Perjalanan Wisata, 2(1), 1–11.
- Isti Pujiastuti. (2010). Isti Pujiastuti Abstract. Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian, 2(1), 43–56.
- Krisnadi, A. R., & Natalia, D. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Kunjungan Wisatawan Berdasarkan Komponen Destinasi Wisata di Kawasan Kuliner, Pasar Lama Tangerang. Destinesia : Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata, 2(1), 34–46. <https://doi.org/10.31334/jd.v2i1.1069>
- Mega Wisata Ocarina Batam Temukan Keseruan Liburan di Kepulauan Riau - Kepulauan Riau. (n.d.).
- Metode Penelitian Kuantitatif_ Pengertian, Karakteristik & Jenis - serupa. (n.d.).
- Millenia, J., Sulivinio, S., Rahmanita, M., & Emier Osman, I. (2021). Strategi Pengembangan Wisata Mangrove Desa Sedari Berbasis Analisis 4A (Attraction , Accessibility , Amenities , Ancillary Services). Jurnal Ilmiah Pariwisata, 26(3), 284–293.
- Naisha, B. (2022). Variabel Independen dan dependen: Pengertian serta Contoh. In Www.Sridianti.Com. <https://www.sridianti.com/matematika/pengertian-dan-contoh-variabel-independen.html>
- Nasution, M. N. A., Silitonga, F., Cahayani, K., & Yuliarti, N. (2024). Pariwisata dan Kewirausahaan.Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. Wacana, 13(2), 177–181.
- Ningtiyas, E. A., & Alvianna, S. (2021). Analisis Pengaruh Attraction, Accessibility, Amenity, Ancillary terhadap Minat Berkunjung Wisatawan melalui Loyalitas Wisatawan sebagai

- Variabel Mediasi. *Media Wisata*, 19(1), 83–96. <https://doi.org/10.36276/mws.v19i1.69>
- Ningtiyas, E. A., Alvianna, S., Hidayatullah, S., Sutanto, D. H., & Waris, A. (2021). ANALISIS PENGARUH ATTRACTION, ACCESSIBILITY, AMENITY, ANCILLARY TERHADAP MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN MELALUI LOYALITAS WISATAWAN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI. 19(1). <https://doi.org/10.36275/mws>
- PENGERTIAN DATA_ Fungsi, Sumber, Jenis & Contohnya _ Salamadian. (n.d.).
- Said, H. S., Khotimah, C., Ardiansyah, D., Khadrinur, H., Telkom, U., Telkom, U., Telkom, U., & Telkom, U. (2023). Uji Validitas dan Reliabilitas : Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Matakuliah Accounting For Business atau Pengantar Akuntansi (Studi pada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Telkom Tahun Ajaran 2022 / 2023). 3(2).
- Sari, M., & Asmendri. (2020). NATURAL SCIENCE : Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA , ISSN : 2715-470X (Online), 2477 – 6181 (Cetak) 12
- Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science* [Diakses 11 Juli 2022], 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Silitonga, Frangky, Kartika Cahayani, Tjatur Supriyono, and Indah Andesta. "Metode Penelitian Pariwisata." (2024).
- Susepti, D. (2017). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN DAN LOYALITAS TAMU HOTEL (Studi tentang Persepsi Tamu Hotel Mahkota Plengkung Kabupaten Banyuwangi). *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 50(5), 27–36.
- Syafnidawaty. (2020). Apa Itu Populasi Dan Sampel. In Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/11/04/apa-itu-populasi-dan-sampel-dalam-penelitian/>