

Analisis Kinerja Aset Fasilitas Pendukung pada Dreamland Water Park Ajibarang, serta pengaruhnya terhadap Kepuasan Pengunjung

Performance Analysis of Supporting Facilities Assets at Dreamland Water Park Ajibarang, and Its Influence on Visitor Satisfaction

Putri Dewi Purnama^{1,a)} & Imelda Dwi Milania^{2,b)}

¹⁾Politeknik Negeri Bandung

Koresponden : ^{a)}putri.dewi@polban.ac.id & ^{b)}imelda.dwi.mas18@polban.ac.id

ABSTRAK

Dreamland Water Park Ajibarang merupakan wisata taman air sebagai wahana rekreasi yang berlokasi di Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas, Propinsi Jawa Tengah. Saat ini, Dreamland Water Park dalam kondisi yang kurang terawat dan terdapat fasilitas utama serta fasilitas pendukung wahana rekreasi yang belum terkelola dengan baik. Tujuan penelitian adalah menganalisis lebih mendetail mengenai Kinerja Aset Fasilitas Pendukung pada Dreamland Water Park, serta pengaruhnya terhadap kepuasan pengunjung. Penelitian ini menggunakan teori Marzuki et al. (2017) yang menganalisis kinerja aset wisata berdasarkan *Main Facilities*, *Support Facilities*, *Supporting Productive Activities*, dan *Destination Accessibilities*, dan pengaruhnya terhadap kepuasan wisatawan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi eksploratori dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu Fasilitas pendukung banyak yang belum tersedia, dan ada yang tersedia namun kondisinya tidak terawat. Kemudian kinerja aset *main facilities*, *supporting facilities*, dan *productive activities* berhubungan positif dan signifikan dengan kepuasan wisatawan, sementara *accessibility* berhubungan positif namun tidak signifikan dengan kepuasan wisatawan.

Kata Kunci : Kinerja Aset, Aset Fasilitas, Fasilitas Pendukung, Wisata Air

PENDAHULUAN

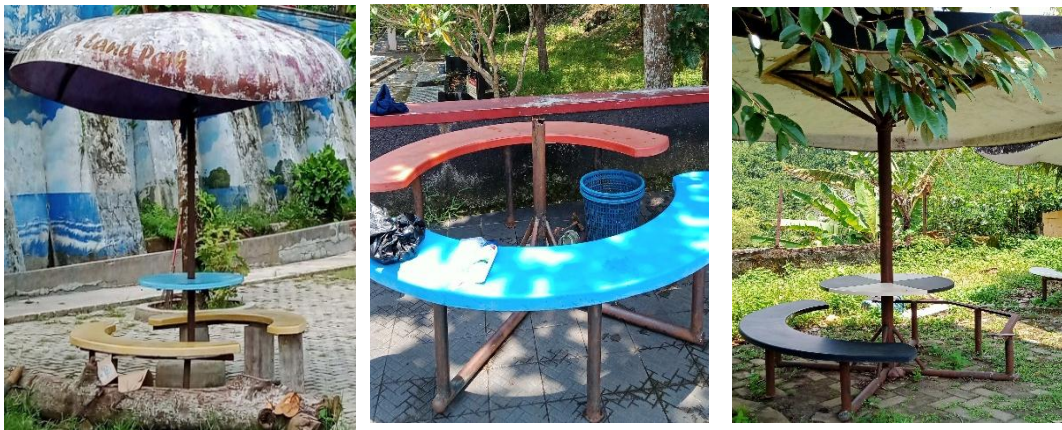
Pariwisata merupakan aset potensial yang dapat dikembangkan sebagai sumber pendapatan daerah. Selain berkontribusi bagi pendapatan daerah, tempat wisata merupakan suatu kebutuhan karena secara psikologi, tidak sedikit orang di lapangan yang merasa jenuh dengan adanya beberapa kesibukan bekerja dan masalah, sehingga masyarakat membutuhkan istirahat dari bekerja. Salah satu cara masyarakat untuk menciptakan kenyamanan dan melepas penat yaitu dengan rekreasi.

Tempat Rekreasi merupakan Fasilitas Rekreasi bagi Umum. Tempat Rekreasi ini bisa mengandung banyak Fasilitas penting. Dari sudut pandang Manajemen Aset Fasilitas, setiap fasilitas dalam Taman Rekreasi bersifat sangat penting. Oleh karena itu harus dikelola dan dievaluasi dengan baik (Soemitro & Suprayitno, 2018).

Dreamland Water Park Ajibarang merupakan wisata taman air sebagai wahana rekreasi yang menarik di wilayah Banyumas, Jawa Tengah. Dreamland Water Park Ajibarang berlokasi di Pancasan, Kecamatan Ajibarang, Kabupaten Banyumas, Propinsi Jawa Tengah.

Lokasi dari Dreamland Water Park ini strategis untuk dijangkau karena lokasinya tepat didepan jalan utama nasional dan dekat dengan pusat keramaian yaitu pasar dan RSUD setempat.

Fasilitas utama yang terdapat di Dreamland Water Park yaitu kolam renang yang memiliki beberapa jenis, meliputi: kolam ombak, kolam lumba-lumba, kolam oval, kolam segienam, kolam ember tumpah, kolam dewasa, dan kolam paud. Selain itu terdapat juga kolam terapi ikan, Taman Batu/Gua, Flying Fox dan kantin. Namun, Dreamland Water Park Ajibarang saat ini dalam kondisi yang kurang terawat karena banyak sekali rerumputan liar yang tumbuh meninggi di area dalam kawasan water park tersebut. Fasilitas-fasilitas pendukung wahana rekreasi tersebut juga belum terkelola dengan baik, salah satunya adalah *information center* yang kurang digunakan secara optimal. Berdasarkan survey pendahuluan, pada ruang informasi tersebut tidak ada SDM yang menangani pusat informasi dan juga tidak adanya brosur yang bisa diberikan kepada para pengunjung. SDM yang ada hanya berfokus pada bagian loket. Kemudian ada beberapa tempat berteduh (*sitting area*) yang berada didalam area Dreamland Water Park dalam kondisi rusak dan kurang layak untuk dijadikan tempat berteduh seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Sitting Area*

Area parkir yang terdapat dalam kawasan Dreamland Water Park juga masih berupa lahan terbuka tanpa kanopi yang berlokasi disamping kiri dan depan dari tempat pembelian tiket (loket). Area parkir kendaraan roda empat belum ada space yang menandakan bahwa area tersebut merupakan area parkir, sehingga para pengunjung bebas memarkir kendaraannya di area yang terbuka didepan tempat pembelian tiket. Kemudian belum tersedia papan informasi untuk setiap fasilitas utama dari Dreamland Water Park serta tidak adanya akses jalan dan fasilitas untuk penyandang disabilitas karena Dreamland Water Park memiliki area yang berdataran tinggi dan juga rendah. Tempat sampah di area wahana sudah terpenuhi dengan jumlah yang banyak, tetapi ada beberapa tempat sampah yang kondisinya kurang baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih mendetail mengenai Analisis Kinerja Aset Fasilitas Pendukung pada Dreamland Water Park Ajibarang, serta pengaruhnya terhadap Kepuasan Pengunjung.

STUDI PUSTAKA

Menurut Kiswantoro & Susanto (2019) tingkat kepuasan dapat diartikan sebagai fungsi dari perbedaan antara kinerja yang dirasakan dengan harapan. Selanjutnya Kiswantoro & Susanto (2019) menjelaskan kepuasan wisatawan adalah perasaan senang atau ketidakpuasan seseorang sebagai terhadap hasil suatu produk yang dibandingkan dengan harapannya. Kinerja yang sesuai dengan apa yang diharapkan atau yang melebihi harapan dapat

memberikan kepuasan terhadap wisatawan. Sehingga, apabila kinerja yang diberikan tidak sesuai dengan yang diharapkan, hal tersebut dapat memberikan rasa tidak puas bahkan merasa kecewa.

Kinerja Aset Fasilitas

1. Fasilitas Wisata

Fasilitas Wisata dapat diartikan suatu sarana dan prasarana yang harus disediakan oleh pengelola untuk kebutuhan wisatawan. Kebutuhan wisatawan tidak hanya menikmati keindahan alam atau keunikan objek wisata melainkan memerlukan sarana dan prasarana wisata seperti akomodasi (sarana kebersihan, Kesehatan, keamanan, komunikasi, tempat hiburan, hotel/penginapan, restoran, toko, cinderamata, dan kendaraan penunjang serta fasilitas lain-lain (mushola, tempat parkir, toilet) Marzuki et al. (2017). Marzuki et al. (2017) mengungkapkan bahwa fasilitas adalah sarana yang disediakan oleh pengelola objek wisata untuk memberikan pelayanan atau kesempatan kepada wisatawan agar dapat menikmatinya. Berdasarkan Sarim & Wiyana (2017) fasilitas utama merupakan sarana yang paling dibutuhkan dan dirasakan pengunjung selama berada di suatu objek wisata. Terdapat pula fasilitas pendukung menurut Sarim & Wiyana (2017) yang merupakan fasilitas proporsional sebagai pelengkap fasilitas utama untuk para wisatawan agar merasa lebih nyaman dengan suasana yang ada. Menurut Sarim & Wiyana (2017) terdapat 3 dimensi mengenai pengembangan fasilitas di suatu wisata alam yang terdiri dari: 1) Akomodasi, yaitu tempat makan dan fasilitas hiburan; 2) Fasilitas pendukung, yaitu parkir, toilet, tempat ibadah dan toko souvenir; 3) Fasilitas tambahan, yaitu layanan, pusat informasi dan papan petunjuk.

Berdasarkan yang dikemukakan oleh Fanggidae & Bere (2020), dalam menyediakan fasilitas di suatu objek wisata, terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan diantaranya :

1. Kelengkapan, kebersihan, dan kerapian fasilitas yang disediakan. Selain kelengkapan, fasilitas disertai dengan kebersihan dan kerapian sehingga memberikan kenyamanan bagi wisatawan.
2. Kondisi dan fungsi fasilitas yang disediakan. Fasilitas dengan kondisi yang baik dapat berpengaruh terhadap kenaikan fungsi dan manfaat fasilitas.
3. Kemudahan menggunakan fasilitas yang disediakan. Fasilitas yang mudah digunakan oleh wisatawan dapat memenuhi kebutuhan wisatawan sehingga tujuan penyediaan fasilitas dapat tercapai.

2. Fasilitas Utama (*Main Facilities*)

Fasilitas utama menjadi faktor utama penunjang datang berkunjung ke suatu wisata. Fasilitas utama mencakup area hiburan dan area yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi Swarbrooke & Horner (2001). Fasilitas utama menurut Marzuki et al. (2017) meliputi *accomodation* (akomodasi), *food and beverages establishment* (pusat makanan dan minuman) dan *toilets* (toilet). Adapun beberapa indikator lain pada dimensi *main facilities*, menurut Vengesayi, Mavondo, & Resisinger (2009) fasilitas utama meliputi *recreatioal facilities* (fasilitas rekreasi), *event facilities* (fasilitas acara), dan *shopping faclities* (fasilitas untuk berbelanja).

Fasilitas akomodasi adalah segala sesuatu yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan seseorang ketika berwisata. Akomodasi bisa berupa tempat dimana seorang wisatawan dapat menginap, beristirahat, makan, minum, dsb. Fasilitas akomodasi yaitu seperti rumah inap, vila, *cottage*, ataupun sekedar penyewaan tenda Simmons & Moore (2016). Indikator pusat makanan dan minuman dapat dilihat dari ketersediaan dan kondisi tempat untuk melakukan jual beli makanan dan minuman di sekitar area wisata alam akenya ini merupakan kebutuhan untuk para pengunjung wisata Simmons & Moore (2016). Fasilitas toilet diukur dari kondisi

fisik, kebersihan, ketersediaan alat pada toilet dan ketersediaan air. Fasilitas rekreasi menjadi indikator dan dapat diukur dari ketersediaan berbagai fasilitas rekreasi dan kenyamanan serta keamanan dari fasilitas untuk digunakan oleh para pengunjung pada suatu area wisata, contohnya area bermain untuk anak dan keluarga Vengesai, Mavondo, & Resisinger (2009). Kelangsungan fasilitas utama tidak dapat berjalan dengan baik bila kurang tersedianya fasilitas pendukung.

Fasilitas pendukung mencakup *information center* (pusat informasi), *sitting area* (area tempat duduk), *parking area* (area parkir), *sign to direct the visitors within attraction* (tanda untuk mengarahkan pengunjung ke objek wisata), *rubbish bin* (tempat sampah), dan *disabled facilities* (fasilitas untuk penyandang disabilitas). Menurut Kim & Lee (2002), kepuasan wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata dapat ditingkatkan melalui kelengkapan fasilitas pada suatu tempat. Menurut Kiswantoro & Susanto, (2019), fasilitas yang disediakan menjadi hal yang sangat penting dalam usaha kepariwisataan dan dapat diartikan sebagai bentuk usaha yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menyampaikan pelayanan bagi wisatawan.

PENGUMPULAN DATA

Upaya menjawab dan menjelaskan pertanyaan penelitian menggunakan desain penelitian *descriptive sequential mixed method design* (MMD), desain ini menggabungkan pendekatan penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif survey. Pengumpulan data dilakukan dengan rentang waktu (*time horizon*) yang bersifat *cross section*.

Teknik pengumpulan data primer menggunakan observasi terhadap ketersediaan jenis-jenis aset yang dikelompokkan ke dalam fasilitas utama dan pendukung, serta ketersediaan informasi yang terdapat pada aset objek wisata, dan juga menggunakan kuesioner yang diisi oleh para pengunjung ke area Dreamland Water Park. Sedangkan teknik pengumpulan data sekunder dilakukan dengan studi dokumentasi untuk hal-hal yang berhubungan dengan keberadaan aset wisata tersebut.

Unit analisis dari penelitian ini adalah aset berupa objek wisata Dreamland Water Park Ajibarang. Populasi dalam penelitian ini adalah semua wisatawan yang berkunjung ke Dreamland Water Park. Unit observasi untuk penelitian kuantitatif adalah para pengunjung objek wisata Dreamland Water Park, sedangkan untuk penelitian kualitatif adalah para komunitas dimana Dreamland Water Park berlokasi. Ukuran sampel untuk penelitian kuantitatif menggunakan rumus Frangle yang menjelaskan bahwa ukuran sampel minimum untuk penelitian deskriptif adalah 100. Rumus untuk menghitung yakni $n=195*0,92=180$ orang. Sedangkan penelitian kualitatif adalah masing-masing 6 sd 12 perwakilan komunitas.

Teknik sampling dalam penelitian kuantitatif adalah random sampling, dengan memilih secara random jumlah pengunjung ke Dreamland Water Park tiap hari dalam satu minggu. Sedangkan untuk penelitian kualitatif digunakan teknik purposive sampling.

Data kuantitatif diolah menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan SMART 3.0 PLS. Software SmartPLS 3.0. PLS termasuk metode alternatif *Structural Equation Modeling* (SEM) dan fungsinya untuk mengatasi permasalahan pada hubungan diantara variabel namun dalam skala yang kecil.

ANALISIS PENELITIAN

Penilaian Kinerja Aset Fasilitas

Aset Fasilitas yang ada dikelompokkan kedalam Empat Kelompok Fasilitas. Empat Kelompok Fasilitas tersebut adalah: Fasilitas Utama (6 Fasilitas), Fasilitas Pendukung (6 Fasilitas), Fasilitas Pendukung Aktivitas (4 Fasilitas), dan Fasilitas Pencapaian Obyek Wisata

(2 Fasilitas). Terhadap setiap Fasilitas terbagi dalam Kelompok tersebut kemudian dilakukan Penilaian Kinerja Aset Fasilitas sebagai berikut.

1. Kinerja Aset Fasilitas Utama (*Main Facilities*) Dreamland Water Park

Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang dianalisis berdasarkan hasil observasi. Indikator yang terdapat pada dimensi *main facilities* terdiri dari *accomodation, food and beverages establishment, toilet, recreational facilities, shopping facilities, dan event facilities*. Berikut hasil analisis kinerja aset Dreamland Water Park berdasarkan indikator-indikator tersebut.

a. Fasilitas Akomodasi (*Accomodation*)

Berdasarkan hasil observasi, Dreamland Water Park tidak memiliki fasilitas akomodasi berupa penginapan, vila, dan sejenisnya. Berikut ini merupakan ringkasan tabel berdasarkan penjelasan tersebut.

Tabel 1. Ringkasan Indikator *Accomodation*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Main Facilities</i>	<i>Accomodation</i>	Tersedianya Penginapan	Tidak Tersedia	Tidak Memadai

b. Fasilitas Area Makan dan Minum (*Food and Beverages Establishment*)

Pada Dreamland Water Park terdapat fasilitas *food and beverages establishment* atau area makan dan minum yang dilengkapi dengan meja, kursi, *stand* makanan dan minuman, serta sudah dilengkapi dengan atap atau penutup bangunan sehingga pengunjung tidak kepanasan saat menggunakan fasilitas tersebut. Posisi area dan makan minum utama berada di bagian atas tempat wisata yang dikelilingi oleh fasilitas utama kolam renang. Berdasarkan observasi terhadap kondisi eksisting, area makan dan minum utama cukup tertata rapi dan juga terjaga kebersihannya. Selain itu, area tersebut juga menyediakan berbagai pilihan *stand* makanan dengan menu yang beragam. Selanjutnya, terdapat juga area makan dan minum lain yang terdapat pada Dreamland Water Park. Area makan dan minum tersebut juga sudah dilengkapi dengan atap atau penutup bangunan. Namun berdasarkan observasi terhadap kebersihan dan kenyamanan, *stand* makanan pada area tersebut tidak tertata rapi dan terdapat sampah serta alat kebersihan yang berserakan tidak pada tempatnya. Selain itu, meja dan kursi yang disediakan dapat dikatakan masih kurang serta masih terdapat ruang kosong (*idle*) pada area tersebut. Berikut ini merupakan tabel ringkasan indikator *Food and Beverages Establishment*.

Tabel 2. Ringkasan Indikator *Food and Beverages Establishment*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Main Facilities</i>	<i>Food and Beverages Establishment</i>	Kelengkapan	Terdapat meja dan kursi namun masih kurang, <i>stand</i> makanan, penutup atap	Kurang Memadai
		Kebersihan	Terdapat sampah berserakan	
		Kenyamanan	<i>Stand</i> belum tertata rapi seluruhnya, alat kebersihan berserakan	

c. Toilet

Dreamland Water Park Ajibarang menyediakan beberapa ruangan yang digunakan sebagai toilet dan kamar bilas bagi pengunjung. Berdasarkan observasi terhadap kondisi eksisting, fasilitas toilet tersebut dapat dikatakan kurang baik. Terdapat fasilitas toilet yang kotor dan tidak tertata dengan rapi serta juga terdapat beberapa kerusakan ringan pada pintu toilet. Kondisi tersebut mengakibatkan fasilitas toilet kurang nyaman digunakan. Selanjutnya, ditemukan bahwa tidak ada pemisahan antara toilet laki-laki dan perempuan sehingga hal tersebut juga dapat berdampak pada kenyamanan penggunaan fasilitas toilet. Berikut ini merupakan tabel ringkasan indikator *Toilet*.

Tabel 3. Ringkasan Indikator *Toilet*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan	
<i>Main Facilities</i>	<i>Toilet</i>	Kondisi fisik	Terdapat kerusakan dinding dan pintu	Kurang Memadai
		Kebersihan	Terdapat sampah berserakan, ruang toilet kotor	
		Kenyamanan	Fasilitas pelengkap tidak tertata rapi	
		Pemisah Toilet Sesuai Jenis Kelamin	Tidak ada pemisah toilet	

d. Fasilitas Rekreasi (*Recreational Facilities*)

Fasilitas rekreasi yang terdapat pada Dreamland Water Park Ajibarang cukup beragam, diantaranya terdiri dari fasilitas kolam renang, area bermain anak, dan gedung bioskop 3D. Berdasarkan observasi terhadap kondisi eksisting, terdapat fasilitas kolam renang dengan air yang sudah keruh dan juga kotor serta terdapat sampah berserakan disekitar kolam tersebut. Terdapat juga kerusakan pada fasilitas *water slide* di kolam renang. Selain itu, terdapat beberapa fasilitas kolam renang yang sudah tidak diisi air sehingga adanya pertumbuhan rumput liar pada dasar kolam dan bangunan dindingnya. Fasilitas kolam yang memiliki kondisi tersebut kini tidak difungsikan sehingga dapat dikatakan sebagai fasilitas *idle*. Selanjutnya pada fasilitas bioskop 3D, kondisi kebersihan fasilitas tersebut dapat dikatakan cukup baik. Namun berdasarkan kondisi fisik, terdapat kerusakan dan kurangnya perawatan pada langit-langit bangunan serta kurangnya perawatan pada halaman bioskop yang ditumbuhi lumut sehingga licin ketika diinjak dan berpotensi menimbulkan bahaya bagi pengunjung. Untuk kondisi fasilitas lainnya, terdapat area bermain anak dengan kebersihan yang sudah cukup baik namun belum tertata rapi secara keseluruhan. Berikut ini merupakan tabel ringkasan indikator *recreational facilities*.

Tabel 4. Ringkasan Indikator *Recreational Facilities*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan	
<i>Main Facilities</i>	<i>Recreational Facilities</i>	Kelengkapan	Cukup beragam, fasilitas kolam renang, area bermain anak, gedung bioskop 3D	Kurang Memadai
		Kondisi Fisik	Kerusakan atap bioskop, kerusakan <i>water slide</i>	
		Kebersihan	Kolam renang ditumbuhi tanaman liar, air kolam renang kotor dan keruh, lumut pada halaman bioskop	
		Kenyamanan	Belum tertata rapi seluruhnya	
		Fungsional	Terdapat beberapa fasilitas <i>idle</i>	

e. Fasilitas Berbelanja (*Shopping Facilities*)

Pada area Dreamland Water Park, pihak pengelola menyediakan tempat atau fasilitas belanja. Berdasarkan observasi terhadap kondisi eksisting, fasilitas tersebut kurang dirawat dan diperlihara sehingga terlihat kumuh. Terdapat kerusakan pada atap bangunan, dinding, dan juga pintu kios yang hampir seluruhnya berkarat. Selain itu, didapat bahwa pada halaman fasilitas berbelanja ditumbuhi tanaman liar yang membuat fasilitas tersebut menjadi sangat tidak tertata rapi.

Tabel 5. Ringkasan Indikator *Shopping Facilities*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan
<i>Main Facilities</i>	<i>Shopping Facilities</i>	Kondisi Fisik	Kerusakan bangunan, dinding, dan pintu kios yang berkarat
		Kebersihan	Terdapat tanaman liar
		Kenyamanan	Kurang tertata dengan baik, tanaman liar tumbuh disekitar aset
		Fungsional	Terdapat beberapa fasilitas <i>idle</i>
			Kurang Memadai

f. Fasilitas Pertunjukan (*Event Facilities*)

Dreamland Water Park Ajibarang memiliki fasilitas pertunjukan dalam bentuk panggung hiburan pagi pengunjung. Berdasarkan observasi terhadap kondisi eksisting, fasilitas pertunjukan tersebut berada pada bangunan yang dilengkapi atap atau penutup sehingga pengunjung tidak kepanasan saat menonton pertunjukan. Kondisi kebersihan fasilitas tersebut sudah cukup baik, namun pada bagian *layout* panggung belum tertata rapi secara keseluruhan.

Tabel 6. Ringkasan Indikator *Event Facilities*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan
<i>Main Facilities</i>	<i>Event Facilities</i>	Kelengkapan	Terdapat panggung hiburan, dilengkapi penutup atap
		Kondisi Fisik	Cukup baik
		Kebersihan	Cukup baik
		Kenyamanan	<i>Layout</i> panggung belum tertata rapi keseluruhan
			Cukup Memadai

2. Kinerja Aset Fasilitas Pendukung (Support Facilities) Dreamland Water Park

Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang dianalisis berdasarkan hasil observasi dan persepsi yang dinyatakan oleh pengunjung dalam kuesioner terhadap dimensi *support facilities*. Indikator yang terdapat pada dimensi *support facilities* terdiri dari *information center*, *sitting area*, *parking area*, *sign to direct the visitor within attraction*, *rubbish bin*, dan *disabled facilities* (Marzuki, 2017; Alkahtani et al, 2015). Berikut hasil analisis kinerja aset Dreamland Water Park berdasarkan indikator-indikator tersebut.

a. Pusat Informasi (*Information Center*)

Pusat informasi pada Dreamland Water Park Ajibarang terdapat pada samping kanan dan kiri pintu masuk (*gate entrance*). Berdasarkan observasi, kondisi bangunan pusat informasi tersebut dapat dikatakan cukup baik namun ditemukan bahwa terdapat kekurangan dalam pemeliharannya. Sampah daun kering berserakan dan menumpuk

pada sudut-sudut bangunan. Selain itu, fasilitas tersebut belum tertata rapi secara keseluruhan. Pada salah satu pusat informasi, diketahui bahwa fasilitas tersebut tidak difungsikan (*idle*), sementara pada teras pusat informasi lainnya digunakan juga sebagai tempat parkir beberapa motor.

Tabel 7. Ringkasan Indikator *Information Center*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan	
<i>Support Facilities</i>	<i>Information center</i>	Kelengkapan	Terdapat pusat informasi di samping kanan dan kiri pintu masuk	Kurang Memadai
		Kondisi Fisik	Cukup Baik	
		Kebersihan	Terdapat penumpukan sampah	
		Kenyamanan	Tidak tertata dengan baik secara keseluruhan	
		Fungsional	Tidak sesuai fungsi (dijadikan tempat parkir), terdapat fasilitas <i>idle</i>	

b. Area Tempat Duduk (*Sitting Area*)

Dreamland Water Park Ajibarang menyediakan fasilitas tempat duduk berupa bangku pada beberapa lokasi didalam kawasannya. Berdasarkan observasi, kondisi fisik eksisting tempat duduk dapat dikatakan kurang baik. Terdapat tempat meja dengan kondisi kursi yang sudah tidak layak pakai sehingga dapat membahayakan pengunjung. Terdapat juga bangku dengan tiang penyangga yang sudah patah dan sudah tidak ada atap atau penutup sehingga pengunjung dapat terpapar terik matahari saat menggunakan bangku tersebut. Selain itu, patahan tiang penyangga tersebut memiliki ujung yang tajam dan dapat membahayakan pengunjung. Kemudian, penempatan fasilitas-fasilitas tempat duduk pada Dreamland Water Park dapat dikatakan tidak tertata dengan rapi.

Tabel 8. Ringkasan Indikator *Sitting Area*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan	
<i>Support Facilities</i>	<i>Sitting Area</i>	Kelengkapan	Terdapat bangku (meja dan kursi)	Kurang Memadai
		Kondisi Fisik	Terdapat kerusakan dan ketidaklayakan pada fasilitas	
		Kenyamanan	Tidak tertata dengan rapi	
		Keamanan dan keselamatan	Terdapat risiko yang membahayakan pengunjung karena fasilitas yang rusak	

c. Area Parkir (*Parking Area*)

Tempat parkir Dreamland Water Park Ajibarang terletak di dekat depan pintu masuk wisata dan cukup memenuhi kebutuhan tempat parkir pengunjung. Permukaan area parkir tersebut menggunakan material *paving block* namun terdapat area yang masih tidak tertutup *paving block*. Area parkir tersebut sudah terbagi menjadi tempat parkir mobil dan tempat parkir motor namun belum terdapat rambu-rambu pada area tersebut. Kondisi fisik secara keseluruhan dari area parkir dapat dikatakan cukup baik

namun perlu adanya pemeliharaan pada *paving block* terutama di area parkir motor yang ditumbuhi lumut karena hal tersebut dapat membahayakan pengendara.

Tabel 9. Ringkasan Indikator *Parking Area*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan	
<i>Support Facilities</i>	<i>Parking Area</i>	Pemenuhan Kebutuhan	Memenuhi kebutuhan parkir	Kurang memadai
		Material	<i>Paving Block</i> dan Tanah berpasir	
		Kondisi Fisik	Terdapat kerusakan pada <i>paving block</i> , ditumbuhi lumut	
		Kelengkapan	Tidak terdapat rambu atau penunjang	

d. Papan Petunjuk (*Sign to Dirrect the Visitors within Attraction*)

Berdasarkan hasil observasi, Dreamland Water Park memiliki papan nama wisata dengan kondisi baik; papan informasi mengenai kolam-kolam yang tersedia dengan kondisi cukup baik namun belum tertata dengan baik; papan penanda arah seluruh fasilitas yang belum lengkap dan dalam kondisi yang sudah rusak dan luntur; serta papan larangan atau peringatan disekitar kolam renang yang cukup baik namun mulai terdapat karatan pada penyangganya.

Tabel 10. Ringkasan Indikator *Sign to Dirrect the Visitor within Attraction*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan	
<i>Support Facilities</i>	<i>Sign To Dirrect The Visitor within Attraction</i>	Kelengkapan	Terdapat papan nama wisata, papan informasi kolam namun kurang detail, papan penanda arah yang belum lengkap, dan papan larangan	Kurang Memadai
		Kondisi Fisik	Kerusakan, luntur, dan karat pada papan penunjuk	

e. Tempat Sampah (*Rubbish Bin*)

Berdasarkan hasil observasi pada Dreamland Water Park, tersedia tempat sampah pada beberapa lokasi seperti pada area makan, area bermain, dan *sitting area*. Namun penyediaan tempat sampah tersebut belum memenuhi standar Peraturan Menteri Pariwisata Nomor 3 Tahun 2018 Bab V Poin E tentang Pembangunan, Peningkatan/Revitalisasi Sarana Pendukung Daya Tarik Wisata dimana seharusnya terdapat dua jenis tempat sampah. Tempat sampah pada Dreamland Water Park hanya terdiri dari satu jenis sampah dengan kondisi yang kurang baik, mengalami kerusakan sedang, dan belum tertata dengan rapi.

Tabel 11. Ringkasan Indikator *Rubbish Bin*

Dimensi	Indikator	Hasil Observasi	Keterangan	
<i>Support Facilities</i>	<i>Rubbish Bin</i>	Kelengkapan Tempat Sampah	Hanya terdapat satu jenis tempat sampah	Kurang Memadai
		Kondisi Fisik	Kerusakan, dan penataan yang kurang baik	

f. Fasilitas Disabilitas (*Disabled Facilities*)

Berdasarkan hasil observasi, pada Dreamland Water Park belum tersedia fasilitas khusus bagi penyandang disabilitas seperti baik toilet khusus maupun aksesibilitas jalan seperti *guiding block* untuk tuna netra maupun lintasan yang dibuat melandai untuk tuna daksa (pengguna kursi roda) sehingga pengunjung yang memiliki keterbatasan fisik akan kesulitan dalam melakukan aktivitas wisata di Dreamland Water Park.

Tabel 12. Ringkasan Indikator *Disabled Facilities*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Support Facilities</i>	<i>Disabled Facilities</i>	Ketersediaan Toilet Khusus	Tidak terdapat toilet khusus	Tidak Memadai
		Ketersediaan Aksesibilitas Khusus	Tidak terdapat aksesibilitas khusus	

3. Aset Fasilitas Dreamland Water Park Berdasarkan *Supporting Productive Activities*

Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang dianalisis berdasarkan hasil observasi dan persepsi yang dinyatakan oleh pengunjung dalam kuesioner terhadap dimensi *supporting product activities*. Indikator yang terdapat pada dimensi *supporting product activities* terdiri dari *road*, *lighting*, *water supply*, dan *electrical supply* dan *disabled facilities*. Berikut hasil analisis kinerja aset Dreamland Water Park berdasarkan indikator-indikator tersebut.

a. Road (Jalan)

Berdasarkan hasil observasi, pada Dreamland Water Park terdapat penanda/petunjuk gerbang masuk wisata dari jalan raya namun kondisi jalan menuju tempat tersebut masih dalam kondisi berbatu, kurang baik, gersang dan cukup jauh bagi pengunjung yang berjalan kaki.

Tabel 13. Ringkasan Indikator *Road*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Supporting Productive Activities</i>	<i>Road</i>	Kelengkapan	Terdapat penanda di gerbang masuk	Kurang Memadai
		Kondisi Fisik	Kondisi berbatu, kurang baik, gersang, dan cukup jauh	

b. *Lighting* (Penerangan)

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa tempat yang kekurangan penerangan seperti pada ruang toilet. Selain itu, tidak terdapat penerangan pada jalan menuju pintu masuk dari gerbang masuk awal.

Tabel 14. Ringkasan Indikator *Lighting*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Supporting Productive Activities</i>	<i>Lighting</i>	Ketersediaan di dalam area	Terdapat beberapa ruangan seperti toilet yang tidak ada penerangan	Kurang Memadai
		Ketersediaan di luar area	Tidak terdapat lampu penerangan jalan menuju pintu masuk wisata	

c. Ketersediaan Air Bersih (*Water Supply*)

Berdasarkan hasil observasi, ketersediaan air bersih pada toilet kurang memadai. Namun sebagai penunjang fasilitas utama kolam renang, terdapat air kolam renang yang sangat kotor dan tidak bisa digunakan pada kolam renang tertentu yang memang *idle*.

Tabel 15. Ringkasan Indikator *Water Supply*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Supporting Productive Activities</i>	<i>Water Supply</i>	Ketersediaan pada toilet	Air pada fasilitas toilet kurang memadai (jumlah air yang mengalir)	Kurang Memadai
		Ketersediaan selain pada toilet	Terdapat air kolam renang yang surut, kotor dan tidak bisa digunakan.	

d. Ketersediaan Pasokan Listrik (*Electrical Supply*)

Pada Dreamland Water Park, listrik digunakan untuk penerangan, area bermain anak, menghidupkan filter air, dan lain-lain. Berdasarkan hasil observasi, ketersediaan listrik pada Dreamland Water Park sudah cukup memadai.

Tabel 16. Ringkasan Indikator *Electrical Supply*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Supporting Productive Activities</i>	<i>Electrical Supply</i>	Ketersediaan	Terdapat listrik untuk penerangan, area bermain anak, area hiburan, untuk menghidupkan filter air	Memadai

e. Kinerja Aset Dreamland Water Park berdasarkan *Destination Accessibilities*

Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang dianalisis berdasarkan hasil observasi dan persepsi yang dinyatakan oleh pengunjung dalam kuesioner terhadap dimensi *destination accessibilities*. Indikator yang terdapat pada dimensi *transportation network* dan *internal transportation network*. Berikut hasil analisis kinerja aset Dreamland Water Park berdasarkan indikator-indikator tersebut.

f. Jaringan Transportasi Eksternal (*Transportation Network*)

Indikator semua jenis transportasi dapat dilihat dari jenis transportasi yang dapat mengakses atau melewati tempat wisata, yaitu Dreamland Water Park. Berdasarkan hasil observasi, seluruh jenis kendaraan baik kendaraan roda dua maupun roda empat dapat mengakses jalan menuju Dreamland Water Park.

Tabel 17. Ringkasan Indikator *Transportation Network*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Destination Accessibilities</i>	<i>Transportation Network</i>	Jenis Kendaraan yang Dapat Mengakses	Kendaraan Roda Dua dan Kendaraan Roda Empat, kendaraan umum dan pribadi	Memadai

g. Jaringan Transportasi Internal (*Internal Transportation Network*)

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Pasal 33 ayat (2) Tentang Kepariwisata, keterpaduan moda transportasi dapat dilihat dari ketersediaan pelayanan transportasi internal. Berdasarkan hasil observasi, jenis Dreamland Water Park tidak memiliki pelayanan yang disediakan oleh pihak pengelola internal.

Tabel 18. Ringkasan Indikator *Internal Transportation Network*

Dimensi	Indikator		Hasil Observasi	Keterangan
<i>Destination Accessibilities</i>	<i>Internal Transportation Network</i>	Ketersediaan	Tidak menyediakan kendaraan internal	Tidak Memadai

Analisis Pengaruh Kinerja Aset Fasilitas terhadap Kepuasan Pengunjung

Analisa Tahap Terakhir berupa mencari hubungan antara berbagai Fasilitas dengan Kepuasan Pengunjung. Dalam hal ini Kelompok Fasilitas yang mana yang secara signifikan mempengaruhi Kepuasan Pengunjung. Untuk melihat hubungan ini dilakukan beberapa Tes Statistik.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan evaluasi outer model menggunakan SmartPLS 3.0. PLS. Teknik analisis data menggunakan *Convergent Validity*, *Discriminant Validity*, dan *Composite Reliability*. Berikut adalah hasil dari olah data yang menunjukkan tingkat validitas dan reliabilitas:

Convergent Validity

Dalam penelitian ini batas loading factor yang digunakan sebesar 0,7. Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan SmartPLS 3.0 hasil *loading factor* dapat ditunjukkan seperti pada Tabel

Tabel 19. Nilai *Loading Factor* Iterasi Pertama

Variabel	Indikator	Outer Model
Main Facilities (MF)	MF1	0,891
	MF2	0,908
	MF3	0,872
	MF4	0,857
	MF5	0,863
	MF6	0,889
	MF7	0,879
Support Facilities (SF)	SF1	0,841
	SF2	0,867
	SF3	0,878
	SF4	0,882
	SF5	0,908
	SF6	0,856
	SF7	0,810
Productive Activities (PA)	PA1	0,885
	PA2	0,902
	PA3	0,904
	PA4	0,828
	PA5	0,914
Accessibility (A)	A1	0,995
	A2	0,951
Tourist Satisfaction (TS)	TS1	0,920
	TS2	0,938
	TS3	0,884
	TS4	0,930

Hasil dari pengolahan data dengan SmartPLS yang ditunjukkan pada Tabel 1.9, bahwa mayoritas indikator pada masing-masing variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *loading factor* yang lebih besar dari 0,70 dan dikatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa indikator variabel yang memiliki nilai *loading factor* lebih besar dari 0,70 memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga memenuhi *convergent validity*.

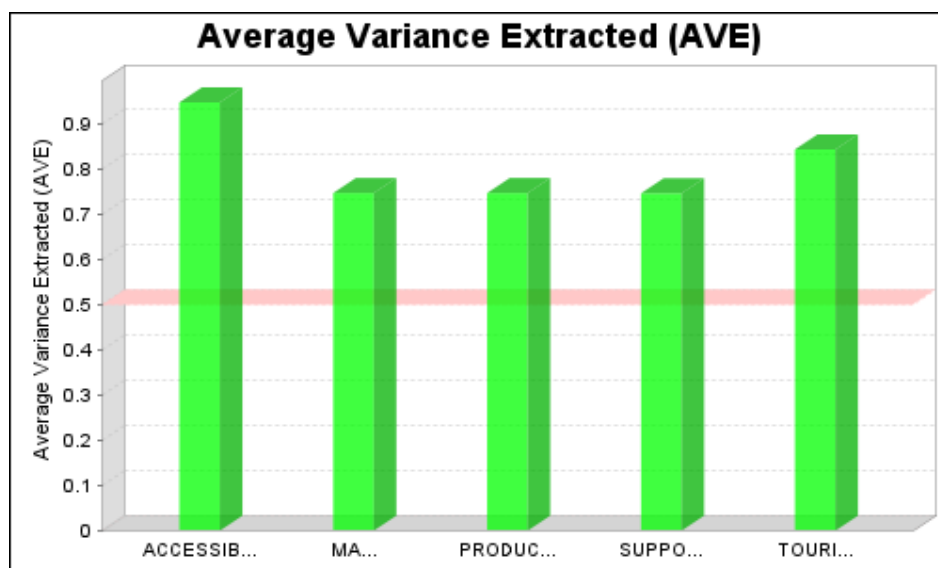
Discriminant Validity

Discriminant Validity dilakukan dengan cara melihat nilai *cross loading* pengukuran konstruk. Nilai *cross loading* menunjukkan besarnya korelasi antara setiap konstruk dengan indikatornya dan indikator dari konstruk blok lainnya. Suatu model pengukuran memiliki *discriminant validity* yang baik apabila korelasi antara konstruk dengan indikatornya lebih tinggi daripada korelasi dengan indikator dari konstruk blok lainnya. Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan SmartPLS 3.0 hasil *cross loading* dapat ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 20. Hasil *Cross Loading*

	MAIN FACILITIES	SUPPORT FACILITIES	PRODUCTIVE ACTIVITIES	ACCESSIBILITY	TOURIST SATISFACTION
MAIN FACILITIES	0,916				
SUPPORT FACILITIES	0,864	0,937			
PRODUCTIVE ACTIVITIES	0,907	0,782	0,988		
ACCESSIBILITY	0,909	0,856	0,901	0,977	
TOURIST SATISFACTION	0,876	0,857	0,904	0,887	0,945

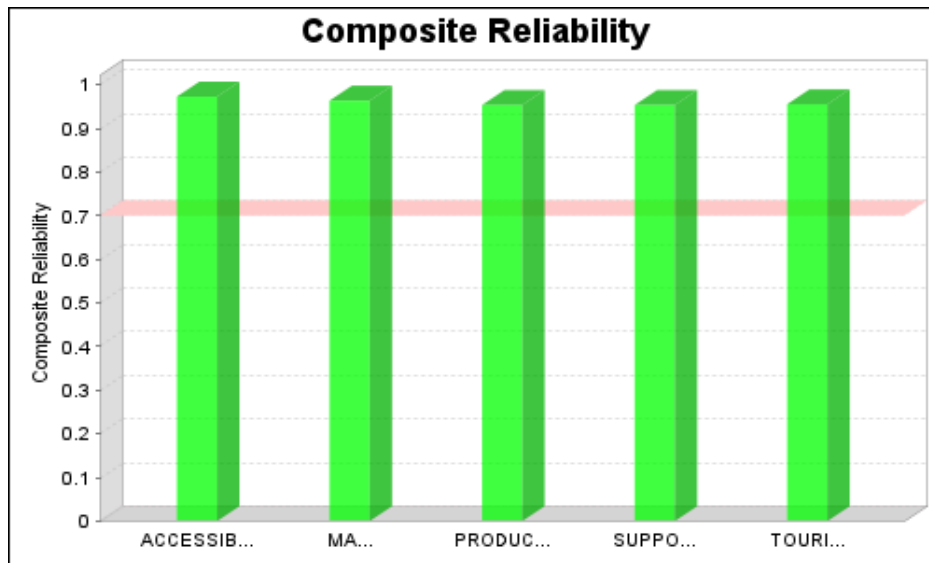
Evaluasi selanjutnya, yaitu dengan membandingkan nilai akar AVE dengan korelasi antar konstruk. Hasil yang direkomendasikan adalah nilai akar AVE harus lebih tinggi dari korelasi antar konstruk (Yamin & Kurniawan, 2011). Model memiliki *discriminant validity* yang lebih baik apabila akar kuadrat AVE untuk masing-masing konstruk lebih besar dari korelasi antara dua konstruk di dalam model. Nilai AVE yang baik disyaratkan memiliki nilai lebih besar dari 0,50. Dalam penelitian ini, nilai AVE dan akar kuadrat AVE untuk masing-masing konstruk dapat ditunjukkan pada Gambar 2.

**Gambar 2.** Nilai AVE

Nilai tersebut sudah memenuhi persyaratan sesuai dengan batas nilai minimum AVE yang ditentukan yaitu 0,50.

Composite Reliability

Composite Reliability Outer model selain diukur dengan menilai *convergent validity* dan *discriminant validity* juga dapat dilakukan dengan melihat reliabilitas konstruk atau variabel laten yang diukur dengan nilai *composite reliability*. Konstruk dinyatakan reliabel jika *composite reliability* mempunyai nilai $> 0,7$, maka konstruk dinyatakan reliabel. Hasil output SmartPLS untuk nilai *composite reliability* dapat ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. *Composite Reliability*

Dari hasil output SmartPLS pada Gambar 3. menunjukkan nilai *composite reliability* untuk semua konstruk berada diatas nilai 0,70. Dengan nilai yang dihasilkan tersebut, semua konstruk memiliki reliabilitas yang baik sesuai dengan batas nilai mininum yang telah disyaratkan.

Hasil dari cross loading pada Tabel 2.0 menunjukkan bahwa nilai korelasi konstruk dengan indikatornya lebih besar daripada nilai korelasi dengan konstruk lainnya. Dengan demikian bahwa semua konstruk atau variabel laten sudah memiliki *discriminant validity* yang baik, dimana indikator pada blok indikator konstruk tersebut lebih baik daripada indikator di blok lainnya. Pada model penelitian ini dapat dikatakan memiliki *discriminant validity* yang baik.

Cronbach Alpha

Uji realibilitas dapat diperkuat dengan menggunakan nilai *cronbach alpha*. Suatu variabel dapat dinyatakan reliabel atau memenuhi cronbach alpha apabila memiliki nilai *cronbach alpha* > 0,7. 5 Berikut ini adalah nilai *cronbach alpha* dari masing-masing variabel:

Tabel 21. Cronbach Alpha Variabel

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>
X1 (Main Facilities)	0,951
X2 (Support Facilities)	0,943
X3 (Productive Activities)	0,932
X4 (Accessibility)	0,989
Y (Tourist Satisfaction)	0,938

Berdasarkan sajian data di atas pada table 4.7 dapat diketahui bahwa nilai cronbach alpha dari masing-masing variabel penelitian > 0,7. Dengan demikian hasil ini dapat menunjukkan bahwa masing-masing variabel penelitian telah memenuhi persyaratan nilai *cronbach alpha*, sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

MODEL ANALISIS INFERENSI

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis inferensi menggunakan SEM (*Structural Equation Modelling*) untuk mengetahui hubungan variabel independent (x) dan variabel dependent (y), untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kualitas *main facilities*, *support facilities*, *productive activities*, dan *accessibility* secara parsial terhadap kepuasan wisatawan menggunakan SmartPLS 3.0. Sebelum mengetahui hubungan setiap variabel (x) terhadap variabel (y) maka berikutnya dilakukan pengujian inner model (*model structural*). Inner model dapat dievaluasi dengan melihat *r-square* (reliabilitas indikator) untuk konstruk dependen dan nilai t-statistik dari pengujian koefisien jalur (*path coefficient*). Semakin tinggi nilai *r-square* berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Nilai *path coefficients* menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis.

1. Analisis Variant (R2) atau Uji Determinasi

Analisis Variant (R2) atau Uji Determinasi yaitu untuk mengetahui besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen tersebut, nilai dari koefisien determinasi dapat ditunjukkan pada Tabel 22.

Tabel 22. R-Square

	R-Square
Y Tourist Satisfaction (TS)	0,890

Berdasarkan nilai r-square pada Tabel 2.2 menunjukkan bahwa *main facilities*, *support facilities*, *productive activities*, dan *accessibility* mampu menjelaskan variabilitas *tourist satisfaction* sebesar 89,5%. Sedangkan 10,5% dijelaskan oleh variabel lainnya.

2. Path Coefficients

Evaluasi path coefficient digunakan untuk menunjukkan seberapa kuat efek atau pengaruh variabel independen kepada variabel dependen. Sedangkan coefficient determination (R-Square) digunakan untuk mengukur seberapa banyak variabel endogen dipengaruhi oleh variabel lainnya bernilai positif untuk variabel laten endogen dalam model struktural mengindikasikan pengaruh variabel eksogen (yang mempengaruhi) terhadap variabel endogen (yang dipengaruhi) termasuk dalam kategori baik.

Tabel 23. Path Coefficients

	Tourist Satisfaction (TS)
Main Facilities (MF)	0,370
Support Facilities (SF)	0,405
Productive Activities (PA)	0,193
Accessibilities (A)	0,003

Berdasarkan uraian hasil tersebut, menunjukkan bahwa seluruh variabel X bernilai positif. Hal ini menunjukkan bahwa jika semakin besar nilai *path coefficient* pada satu variabel independen terhadap variabel dependen, maka semakin kuat pula pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen tersebut, maka dapat disimpulkan semua variabel X bernilai positif dengan *tourist satisfaction*.

3. T-Statistic (Bootstrapping)

Bootstrapping digunakan untuk mengetahui signifikansi hubungan hipotesa dengan setiap signifikansi 0,05

Tabel 24. *T-Statistic (Bootstrapping)*

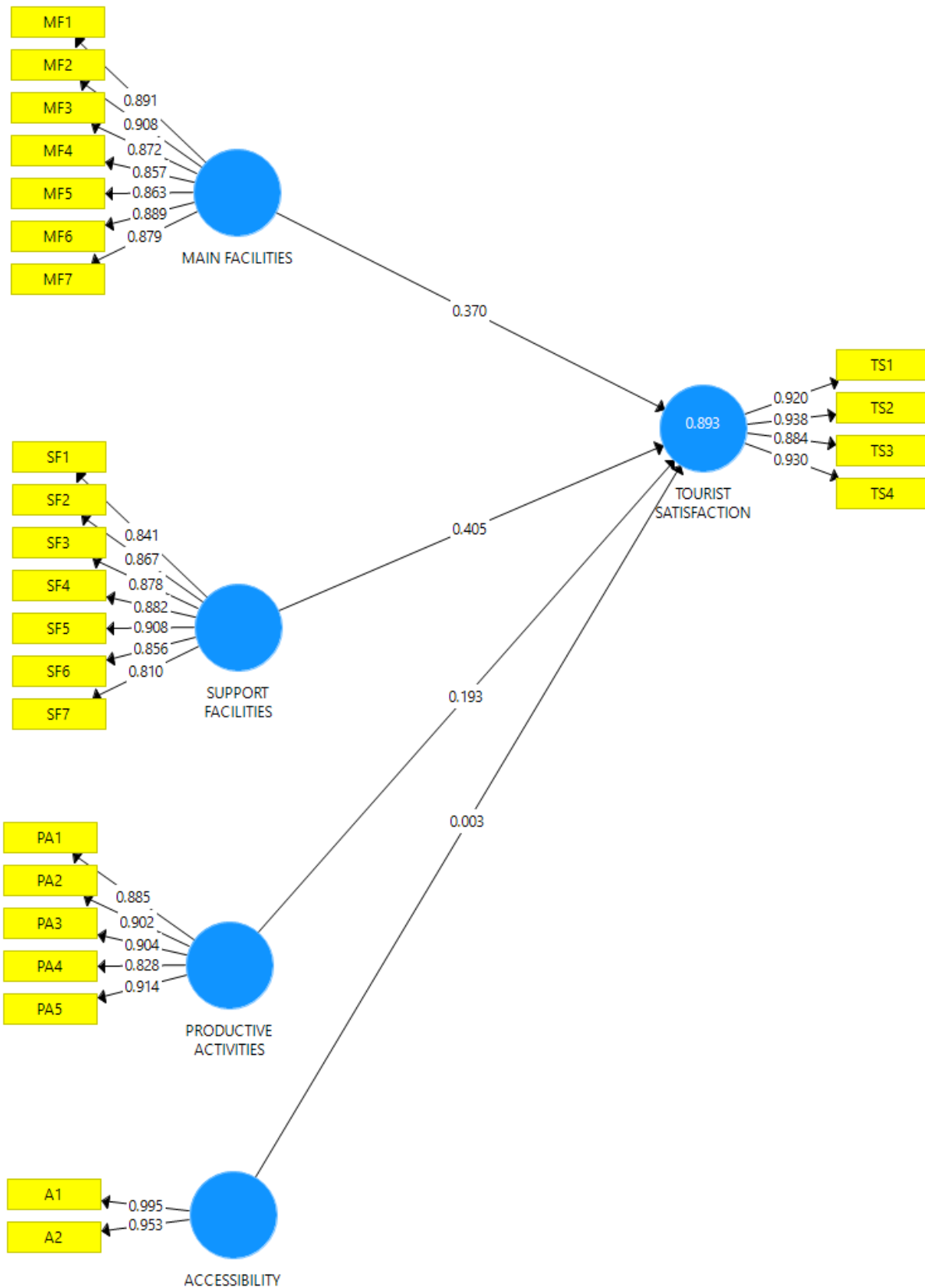
	Tourist Satisfaction (TS)
Main Facilities (MF)	5.565
Support Facilities (SF)	2,314
Productive Activities (PA)	1.107
Accessibility (A)	0.100

Tabel 24 menunjukkan tingkat t-Statistic (Bootstrapping) dengan hasil analisis yang menyebutkan semua bernilai positif dan signifikan dengan variabel dependen, yaitu variabel *Main Facilities*, *Support Facilities*, *Productive Activities* yang menunjukkan angka diatas 0,196, sementara *Accessibility* menunjukkan hasil dibawah 0,196. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *Main Facilities*, *Support Facilities*, *Productive Activities* signifikan berhubungan dengan *tourist satisfaction*, sementara *Accessibility* tidak signifikan berhubungan dengan *tourist satisfaction*. Maka dapat dikatakan kualitas *Main Facilities* dan *Support Facilities*, akan dapat meningkatkan tingkat kepuasan wisatawan.

Tabel 25. Korelasi antara Kelompok Fasilitas and Kepuasan Wisatawan

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics (O/STDEV)	P Values	Interpretation
Accessibility -> Satisfaction	0.003	0.010	0.0027	1.100	0.92	Not Received
Main Facilities -> Tourism Satisfaction	0.370	0.369	0.066	5.565	0.00	Received
Support Facilities -> Tourism Satisfaction	0.193	0.184	0.174	1.107	0.00	Received
Productive Activities -> Tourism Satisfaction	0.405	0.416	0.175	2.314	0.00	Received

Dari Tabel di atas maka dapat dilihat nilai original sample yang memiliki signifikansi lebih besar dari 5% yang ditunjukkan oleh *main facilities*, *support facilities*, *productive activities* dan dengan nilai t-statistic lebih besar dari nilai t-tabel 0,196. Nilai Original sample estimate positif mengindikasikan bahwa kondisi *main facilities*, *support facilities*, *productive activities* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan wisatawan. Berdasarkan hasil regresi tersebut dapat disimpulkan bahwa **hipotesis diterima**. Maka, semakin tinggi kualitas *main facilities*, *support facilities*, *productive activities* kepuasan wisatawan akan semakin meningkat.



Gambar 4. Diagram Korelasi antara Grup Fasilitas dengan Kepuasan Wisatawan

Kualitas *main facilities*, *supporting facilities*, dan *productive activities*, berhubungan positif dan signifikan dengan kepuasan wisatawan, sementara *accessibility* berhubungan positif namun tidak signifikan dengan kepuasan wisatawan. Hal ini menunjukkan bahwa

semakin tinggi kualitas *main facilities*, *supporting facilities* dan *productive activities* maka akan semakin meningkat pula kepuasan wisatawan. Yang menunjukkan tingkat variabel yang paling berpengaruh yaitu pada variabel *support facilities* yang menunjukkan tingkat fasilitas pendukung pada wisata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Analisis Kinerja Aset Dreamland Water Park Ajibarang terhadap *main facilities*, *supporting facilities*, *supporting productive activities*, dan *destination accessibilities* serta pengaruhnya terhadap kepuasan pengunjung, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang berdasarkan dimensi *main facilities* secara keseluruhan diketahui belum memadai dan belum memenuhi standar ditinjau dari indikator akomodasi, tempat makan, toilet, tempat rekreasi, dan fasilitas berbelanja. Sedangkan ditinjau dari indikator fasilitas pertunjukan, Dreamland Water Park sudah cukup memadai.
- b. Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang berdasarkan dimensi *support facilities* secara keseluruhan diketahui belum memadai dan belum memenuhi standar ditinjau dari indikator pusat informasi, area tempat duduk, area parkir, papan petunjuk, tempat sampah dan fasilitas bagi disabilitas yang belum lengkap.
- c. Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang berdasarkan dimensi *supporting productive activities* secara keseluruhan diketahui belum memadai dan belum memenuhi standar ditinjau dari indikator jalan, penerangan, dan ketersediaan air. Sedangkan ditinjau dari indikator ketersediaan listrik, Dreamland Water Park sudah cukup memadai.
- d. Kinerja aset Dreamland Water Park Ajibarang berdasarkan dimensi *destination accessibilities* yang ditinjau indikator dari jaringan transportasi diketahui sudah memadai. Sedangkan ditinjau dari indikator jaringan transportasi internal, diketahui belum memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. B. (2016). Strategi Pengembangan Fasilitas Guna Meningkatkan Daya Tarik Minat Wisatawan di Darajat Pass (waterpark) Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Alkahtani, Saad J., Xia, Jianhong. (2015). Building a conceptual framework for determining individual differences. *Tourism Management Perspectives* 16 (2015) 28-42.
- Fanggidae, R. P. C., & Bere, M. L. R. (2020). “Pengukuran Tingkat Kepuasan Wisatawan terhadap Fasilitas Wisata di Pantai Lasiana”. *JMAIF - Jurnal Manajemen Aset dan Infrastruktur* 4(1), Januari 2020.
- Hair, J. F. (2006). *Multivariate Data Analysis* (5 ed.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kim, S. S., & Lee, C. K. (2002). Push and pull relation-ships. *Annals of Tourism Research* 29(1), 257–260.
- Kiswanto, A., & Susanto, D. R. (2019). “Pengaruh Sarana dan Prasarana Pendukung Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Umbul Pongok, Klaten”. *Jurnal Khasanah Ilmu* 10(2), Setember 2019, 106-112.
- Marzuki et al. (2017). “Lingking nature-based tourism attributes to tourist’s satisfaction”. *Anatolia* 28:1, January 2017, 96-99.
- Sarim & Wiyana, T. (2017). “Pengaruh Fasilitas Wisatawan Terhadap Motivasi Kunjungan Wisatawan (Studi Kasus Kunjungan Wisatawan Kota Solo)”. *Journal Hospitality dan Pariwisata* 3(2), November 2017, 343-344.

- Sekaran, U. (2011). *Metode Penelitian untuk Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Simmons, D., Moore, K. (2016). "Recreation". In: Jafari, K., Xiao, H (eds.), *Encyclopaedia of Tourism*. Springer Reference. Switzerland.
- Soemitro, R.A.A. & Supraytino, H. (2018). "Pemikiran Awal tentang Konsep Dasar Manajemen Aset Fasilitas". *JMAIF – Jurnal Manajemen Aset Infrastruktur & Fasilitas 2(Suplemen 1)*, Juni 2018.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta. Bandung.
- Swarbrooke, J., Horner, S. (2001). *Business Travel and Tourism*. Butterworth Heinemann, Jordan Hill, Oxford.
- Vengesayi, S., Mavondo, F.T., & Reisinger. Y. (2009). "Tourism Destination Attractiveness: Attraction, Facilities, and People as Predictor. *Tourism Analysis 14, Decembre 2009*, pp. 621-636.