

Pengaruh Kualitas Fasilitas Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Daya Tarik Wisata Taman Nostalgia Kota Kupang

Yudha Eka Nugraha¹, Feny M. A. Fallo²

Politeknik Negeri Kupang¹

yudhaekanugraha@gmail.com

Politeknik Negeri Kupang²

fenymafallo@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the effect of tourist facilities on tourist satisfaction in Nostalgia Park. This research uses descriptive quantitative method. Primary data sources obtained from 50 samples of tourists as respondents, the questionnaire research instrument contains 21 questions from 2 variables. The data analysis method used is Simple Linear Regression Analysis and Coefficient of Determination using SPSS Version 16. The results of this study indicate that the calculation results of the simple linear regression equation model obtained $Y = 25,671 + 0,237X$, indicating that tourist facilities have an effect on tourist satisfaction and the effect is positive. The dimensions of tourist facilities that are considered low are in the toilet cleanliness dimension with a value of 1.3. The dimension of tourist satisfaction that is considered low is staying loyal with a value of 3.54. Researchers suggest that Nostalgia Park, Kupang City managers further improve and maintain the quality of existing tourist facilities so that there will be an increase of satisfaction level of visitors to Kupang City Nostalgia Park.

Keywords: Park; Recreation; Tourist Facilities; Tourist Satisfaction.

Article Information: Submission: 09 November 2021, Accepted: 20 Desember 2021, Published: 31 Desember 2021

DOI: 10.53691/jpi.v17i2.244



Copyright © 2021 by the author(s). This article is published by Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta, Indonesia under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) license. Anyone may reproduce, distribute, translate, and create derivative works of this article (for both commercial

PENDAHULUAN

Daya tarik wisata dikatakan berkualitas bila memiliki fasilitas pendukung wisata yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan. Hal tersebut telah dinyatakan oleh (Kotler, 2009) yang menyebutkan bahwa fasilitas wisata merupakan salah satu komponen yang disediakan oleh penyedia layanan dalam hal ini pengelola daya tarik wisata yang bertujuan untuk mengoptimalkan kepuasan konsumen. Secara khusus, fasilitas wisata dibangun untuk mendukung atraksi yang sudah ada baik secara alami maupun buatan. Wisatawan membutuhkan fasilitas wisata diantaranya untuk menunjang aktivitas pariwisata di daya tarik wisata tersebut. Berwisata akan menjadi semakin menyenangkan dan membawa kepuasan bila dilengkapi dengan fasilitas yang lengkap dan terjaga. Integrasi antara daya tarik wisata, aktivitas wisata dan fasilitas wisata merupakan sebuah kesatuan yang tidak bisa dihilangkan salah satunya terutama untuk tujuan mencapai kepuasan wisatawan.

Kepuasan merupakan sebuah perasaan senang maupun kecewa konsumen yang timbul karena perbandingan produk yang dipersepsikan terhadap ekspektasi konsumen (Kotler, 2009). Jika persepsi konsumen berada dibawah harapan maka akan muncul ketidakpuasan. Jika kinerja memenuhi bahkan melebihi harapan konsumen, maka kepuasan akan dicapai. Kepuasan wisatawan yang terpenuhi akan membawa pada loyalitas wisatawan untuk memiliki keinginan kembali ke daya tarik wisata dan menikmati kembali fasilitas wisata yang tersedia.

Wisatawan yang telah loyal pada daya tarik wisata tertentu akan cenderung memiliki keinginan untuk merekomendasikan pengalaman puasnya pada wisatawan lainnya. Hal ini sejalan dengan (Ratih, 2005) yang

menyatakan bahwa loyalitas adalah komitmen konsumen untuk melakukan pembelian ulang produk secara konsisten dimasa yang akan datang. Daya tarik wisata bisa ditemukan dalam berbagai ragam bentuk salah satunya adalah yang berbasis buatan seperti Taman Nostalgia Kupang.

Taman Nostalgia Kupang adalah daya tarik wisata buatan manusia dan menjadi ikon masyarakat Kota Kupang karena memiliki letak yang strategis di pusat kota. Taman Nostalgia yang sering disingkat dengan sebutan (TAMNOS) berlokasi di jalan Frans Seda, Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Tempat memiliki luas satu hektar dengan setengah bagian dimanfaatkan sebagai taman tempat pepohonan bertumbuh dan sisanya adalah tempat bersantai, track jogging, juga pembangunan fasilitas wisata lainnya di Taman Nostalgia. Aktivitas utama wisatawan yang sering dilakukan yakni olahraga (jogging dan basket), pertunjukkan tarian, dan berburu kuliner lokal.

Taman Nostalgian tak hanya bermanfaat sebagai taman kota, eksistensi Taman Nostalgia juga dimanfaatkan oleh masyarakat Kota Kupang untuk melaksanakan berbagai kegiatan pameran oleh unit usaha lokal, pertunjukkan seni, dan perkumpulan organisasi masyarakat seperti komunitas tari, dan komunitas olahraga lainnya. Tempat ini banyak dikunjungi oleh pemuda dan pemudi Kota Kupang karena lokasinya yang strategis dan mudah dikunjungi, terdapat akses angkutan umum serta memilikiberbagai fasilitas wisata penunjang.

Taman Nostalgia menyediakan fasilitas Wi-Fi gratis untuk para pengunjung, sehingga sering terlihat banyak pelajar mulai dari SMP

hingga perguruan tinggi datang mengerjakan tugas dan bermain internet di sini. Tempat ini memiliki keunikan, yakni di tengah taman ini terdapat menara setinggi kurang lebih 10 meter, di tengah menara tersebut digantungi gong besar berwarna emas, gong ini dinamakan "Gong Perdamaian" dan diresmikan oleh mantan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tahun 2011, bertepatan dengan peringatan Hari Pers Nasional, 9 Februari. Adanya monumen perdamaian tersebut, menjadi karakteristik tersendiri taman kota dan juga daya tarik bagi para wisatawan di luar Kota Kupang untuk mendatangi Taman Nostalgia. Di depan menara gong tersebut terdapat lapangan berlantai tembok. Lapangan ini biasa digunakan oleh warga Kota Kupang untuk melaksanakan konser, pesta, olahraga, serta melaksanakan acara tertentu seperti perlombaan dan pesta kebudayaan. Selain menara gong perdamaian ada juga monumen buku, lapangan basket, kolam hias, area bermain anak yang terdiri dari jungkat-jungkit prosotan, ayunan dan lain sebagainya.

Fasilitas yang memadai tentunya akan semakin menambah daya tarik untuk menikmati indahnnya Taman Nostalgia. Banyaknya fasilitas yang ada di Taman Nostalgia tentunya dapat menjadi rekomendasi tempat untuk berlibur. Rekomendasi merupakan bentuk dari kepuasan wisatawan terhadap suatu daya tarik wisata (Basiya dan Rozak, 2012). Terlepas dari berbagai aktivitas rekreasi yang dapat dilakukan di tempat ini, ditemukan berbagai fasilitas wisata yang mulai ditinggalkan perawatannya. Jumlah wisatawan yang cenderung meningkat justru membuat fasilitas wisata dipergunakan lebih sering dan membuat diantaranya menjadi rusak.

Beberapa diantaranya adalah ketiadaan tempat sampah, jungkat-jungkit yang tidak dapat digunakan, dan kondisi lampu taman yang mati.

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan kondisi toilet umum yang seringkali kurang perhatian sehingga terdapat keluhan wisatawan karena tidak dapat menggunakannya. Ditemukan pula beberapa perilaku tidak bertanggung jawab dengan merusak fasilitas wisata yang ada seperti tindakan vandalisme mencoret tembok dan monumen buku serta gong perdamaian, merusak lampu taman dan lain sebagainya. Mengingat pentingnya kepuasan wisatawan untuk dapat nyaman melakukan kegiatan wisata di Taman Nostalgia dan oleh karenanya fasilitas wisata memegang peranan penting dalam mencapai tingkat kepuasan. Permasalahan tersebut menjadi topik utama dalam penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh kualitas fasilitas wisata terhadap kepuasan wisatawan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Fasilitas Wisata

Penelitian ini merujuk fasilitas wisata menurut PP No. 50 tahun 2011 mengenai Pembangunan Prasarana Umum, Fasilitas Umum, dan Fasilitas Pariwisata. Dalam peraturan ini, beberapa point yang relevan yakni mengenai pengertian fasilitas wisata. Fasilitas wisata menurut PP No. 50 tahun 2011 adalah segala bentuk sarana yang secara khusus bertujuan untuk mendukung terciptanya rasa nyaman, kemudahan, dan keselamatan wisatawan ketika melakukan kegiatan wisata di sebuah destinasi wisata. Selain pengertian fasilitas wisata dalam PP No. 50 tahun 2011, (Kreck dalam Agusbushro, 2014) menambahkan bahwa

terdapat beberapa dimensi pembangunan fasilitas wisata yang dapat meningkatkan kepuasan wisatawan. Fasilitas wisata secara kuantitatif akan merujuk pada jumlah sarana yang disediakan dan secara kualitatif berdampak pada mutu pelayanan sehingga berujung pada kepuasan wisatawan. Sesuai dengan kebutuhan topik dalam penelitian ini maka dimensi yang dipilih adalah dimensi akses, dimensi transportasi, dimensi *catering service* (pelayanan makan dan minum), dimensi aktivitas rekreasi, dimensi teknologi komunikasi, dimensi keamanan, dan dimensi kebersihan.

2. Kepuasan Wisatawan

Kepuasan wisatawan merupakan bidang kajian pariwisata yang bertujuan untuk mengukur tingkat perasaan wisatawan setelah membandingkan kinerja produk berdasarkan harapan dan hasil kinerja produk yang telah dirasakan (Kotler, et al, 2016).

Dalam konteks pariwisata, pengertian kepuasan wisatawan adalah perbandingan antara *performance* sebuah daya tarik wisata dan harapan wisatawan sebelum mengunjungi daya tarik wisata tersebut. Jika daya tarik wisata dinilai lebih baik dari harapan wisatawan sebelumnya, maka kepuasan akan tercapai. Mempertahankan kepuasan wisatawan merupakan hal yang penting bagi destinasi wisata sehingga terdapat lima dimensi mengenai kepuasan wisatawan yakni:

Dimensi Kesetiaan

Dimensi ini merupakan gambaran bahwa wisatawan yang puas akan setia dengan sebuah produk atau jasa sehingga memiliki kecenderungan untuk membeli kembali produk atau jasa tersebut.

Dimensi Keinginan Membeli Produk

Pada dimensi ini, wisatawan yang puas memiliki kecenderungan untuk membeli kembali produk yang ditawarkan karena memiliki pengalaman yang baik dengan produk yang memuaskan

Dimensi Keinginan Untuk Memberi Rekomendasi

Keinginan untuk memberi rekomendasi produk adalah buah dari kepuasan wisatawan. Sehingga wisatawan yang puas cenderung terdorong untuk melakukan komunikasi kembali terhadap pengalaman yang dirasa memuaskan. Rekomendasi ini dilakukan pada calon wisatawan lainnya yang berpotensi membeli produk yang sama dengan wisatawan yang puas tersebut.

Dimensi Kebersediaan Membayar Lebih

Wisatawan kebanyakan memiliki kecenderungan menggunakan harga sebagai salah satu faktor yang menentukan kepuasan, sehingga ketika harga semakin tinggi, wisatawan cenderung berpikir kualitas akan menjadi lebih tinggi

Dimensi Memberi Masukan

Dimensi ini cukup penting karena wisatawan dapat berpartisipasi dalam meningkatkan kualitas produk dari sudut pandang konsumen. Dimensi memberi masukan ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan wisatawan yang selalu menginginkan lebih walaupun sudah merasakan kepuasan produk. Kepuasan pada penggunaan sebuah produk akan berpengaruh pada pola perilaku selanjutnya. Jika wisatawan merasa puas, maka peluang wisatawan tersebut menggunakan produk yang sama akan semakin besar. Sedangkan sebaliknya,

wisatawan yang kurang puas kemungkinan besar akan mengganti produk wisata dengan hal sejenis yang dapat memuaskannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan terkait pengaruh fasilitas wisata terhadap kepuasan wisatawan dengan menggunakan variable yang sudah ditentukan sehingga kesimpulan dapat dihasilkan (Sulganef, 2011).

Penelitian dilakukan di Taman Nostalgia yang merupakan lokasi rekreasi bagi wisatawan. Responden dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik non-probabilita sampling – insidental sampling sebanyak 50 orang yang secara acak ditemui dan dijadikan sampel sesuai dengan data yang sedang dibutuhkan (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data yakni menggunakan observasi, kuisisioner, dan studi kepustakaan. Selain itu, dalam menganalisis data, penelitian ini melakukan analisis pendahuluan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian dilakukan analisis lanjutan dengan analisis deskriptif bagi karakteristik wisatawan dan analisis regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Fasilitas Rekreasi di Taman Nostalgia Kota Kupang

Taman Nostalgia pada awalnya adalah sebuah daya tarik wisata buatan berbentuk taman rekreasi yang dibangun untuk mendukung Monumen Gong Perdamaian Nusantara di Kota Kupang. Peresmian Taman Nostalgia dilakukan pada tanggal 9 Februari

2011 oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono.

Sebelumnya, Taman Nostalgia hanyalah ruang terbuka hijau berbentuk hutan kota di pusat Kota Kupang, namun sejak rencana pembangunan 33 Monumen Gong Perdamaian yang akan disebar di setiap provinsi dimana satu diantara monumen tersebut akan diletakkan di Kota Kupang, maka Taman Nostalgia mulai dibangun dengan luas sekitar 5.1 hektar.

Gambar 1. Taman Nostalgia Kupang



Sumber: dokumentasi peneliti, 2020

Pada awal berdirinya Taman Nostalgia, pengelolaan dilakukan sepenuhnya oleh Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Timur. Namun, seiring berjalannya waktu, taman ini kemudian dikelola oleh Pemerintah Kota Kupang atas dasar letak geografis yang berada di wilayah pemerintahan Kota Kupang. Saat ini, Taman Nostalgia dikelola sepenuhnya oleh Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Kupang (Ruba et al., 2015).

Taman Nostalgia Kota Kupang semakin hari semakin diminati wisatawan domestik yang mayoritas berasal dari Kota Kupang dan sekitarnya. Taman Nostalgia berada di pusat kota dan letaknya sangat strategis. Wisatawan melakukan berbagai aktivitas di Taman Nostalgia seperti melepaskan penat, berburu kuliner, dan melakukan aktivitas

olahraga. Taman Nostalgia Kota Kupang beroperasi pada pukul 06.00 – 24.00 WITA.

Jam tersibuk Taman Nostalgia Kota Kupang terjadi pada sore hari sekitar jam 16.00 – 18.00 WITA, dimana pengunjung dari berbagai latar belakang mendatangi taman rekreasi ini melakukan aktivitas tersebut. Pengunjung yang datang pun memiliki karakteristik beragam mulai dari anak-anak sampai lansia. Taman Nostalgia semakin menarik dikunjungi dengan keberadaan warung usaha kecil menengah yang menyediakan berbagai makanan dan minuman untuk wisatawan yang berkunjung. Jenis makanan yang disediakan UKM di Taman Nostalgia diantaranya *salome* (sebutan masyarakat setempat untuk bakso daging yang berukuran lebih kecil), mie ayam, gorengan, dan berbagai jajanan lokal lainnya.

Selain dengan aktivitas yang telah disebutkan sebelumnya, Taman Nostalgia Kota Kupang juga dimanfaatkan untuk mengadakan berbagai acara (*events*) seperti *event* pameran produk lokal, *event* perlombaan tari, *event stand up comedy*, kegiatan tari seni dan budaya, dan kegiatan lainnya.

Jumlah pengunjung ke Taman Nostalgia belum tersedia secara akurat. Hal ini dikarenakan ketiadaan tiket masuk sehingga wisatawan dapat masuk ke dalam area Taman Nostalgia kapanpun secara bebas. Terkadang, jumlah pengunjung yang padat dapat melebihi kapasitas Taman Nostalgia Kota Kupang, sering terjadi berdampak pada banyaknya sampah atau sisa makanan yang ditinggalkan oleh wisatawan. Beberapa fasilitas wisata juga ditemukan aksi vandalisme berupa coret-corek pada kursi taman dan fasilitas lainnya seperti toilet. Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Kupang telah berupaya

menyediakan beberapa fasilitas kebersihan sesuai dengan (Gagul, 2018) yang melakukan pendataan pada fasilitas di Taman Nostalgia Kota Kupang yang terdiri dari:

1. Monumen Gong Perdamaian dalam kondisi baik dan terawat baik.
2. Area Parkir yang tersedia dalam kondisi baik walaupun belum ada penataan lebih lanjut.
3. Area Makan dan Minum yang tersedia dalam kondisi baik namun belum ada penataan lebih lanjut.
4. Monumen Buku yang tersedia dalam kondisi baik namun belum ada rencana penataan.
5. Lapangan Basket yang tersedia dalam kondisi baik namun terdapat beberapa bagian rusak.
6. Bangku taman yang tersedia secara baik namun perawatannya kurang.
7. Kolam hias yang tersedia namun tidak dapat digunakan.
8. Jogging track yang tersedia dan dapat digunakan dengan baik.
9. Lampu taman yang tersedia dalam kondisi baik namun beberapa diantaranya dalam kondisi hilang dan rusak.
10. Tempat sampah yang tersedia dan terawat dengan baik.
11. Toilet yang tersedia namun tidak dirawat dengan baik.
12. W-Fi yang tersedia dan dapat digunakan secara gratis.
13. Permainan anak yang tersedia namun beberapa diantaranya rusak.

Karakteristik Wisatawan Taman Nostalgia Kota Kupang

Deskripsi identitas responden dimaksudkan untuk menguraikan gambaran

mengenai identitas responden. Dari 50 kuesioner yang disebarikan kepada responden, semuanya telah diisi dengan lengkap sehingga data tersebut dapat diolah dengan menggunakan *SPSS versi 16*. Dalam penelitian ini, yang dapat di klarifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan pekerjaan, berikut adalah penjelasannya.

Berdasarkan umur wisatawan, responden tertinggi sebesar 68% atau sebanyak 34 orang responden yang berusia 20-23 tahun dan 14% atau 7 orang responden yang berusia 16-19 tahun. Maka disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini mayoritas berusia diantara 20-23 tahun.

Berdasarkan jenis kelamin, responden yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan sama-sama memperoleh jumlah responden tertinggi yaitu sama-sama sebesar 50% atau masing-masing sebanyak 25. Maka disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini mayoritas berjenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Berdasarkan pekerjaan wisatawan, jumlah responden tertinggi sebesar 60% atau sebanyak 30 orang responden yang status pekerjaan sebagai mahasiswa dan terbanyak kedua adalah 12% sebagai wiraswasta sejumlah 6 orang, sedangkan lainnya pada profesi lain. Maka disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini mayoritas bekerja sebagai mahasiswa.

Berdasarkan tujuan berkunjung, jumlah tertinggi sebesar 38% atau sebanyak 19 orang responden yang berkunjung untuk refreshing dan 24% atau 12 orang responden yang berkunjung untuk mencari kuliner lokal. Maka disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini mayoritas berkunjung untuk refreshing.

Berdasarkan kendaraan yang digunakan wisatawan dalam penelitian ini diperoleh jumlah responden tertinggi sebesar 74% atau sebanyak 37 orang responden yang menggunakan kendaraan pribadi dan 26% atau 13 orang responden yang menggunakan angkutan umum. Maka disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini mayoritas menggunakan kendaraan pribadi.

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Untuk menguji validitas item kuesioner, digunakan metode *corrected item-total correlation*. Perhitungan koefisien validitas dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 16*. Item dikatakan valid jika nilai *corrected item total correlation* lebih besar dari atau sama dengan nilai *r kritis* yang ditetapkan adalah sebesar 0.30 (Sugiyono, 2017:178). Hasil uji validitas yang didistribusikan kepada 50 responden untuk tiap-tiap butir pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Fasilitas Wisata (X)

No. Butir Soal	r hitung	r kritis	Kriteria
X1	0.364	0.30	Valid
X2	0.544	0.30	Valid
X3	0.413	0.30	Valid
X4	0.495	0.30	Valid
X5	0.770	0.30	Valid
X6	0.640	0.30	Valid
X7	0.639	0.30	Valid
X8	0.557	0.30	Valid
X9	0.495	0.30	Valid
X10	0.343	0.30	Valid
X11	0.528	0.30	Valid
X12	0.714	0.30	Valid

Sumber: Data Output SPSS Versi 16

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa butir pernyataan X5 memiliki nilai rhitung yang paling besar dengan nilai 0.770. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa keseluruhan dari 12 pernyataan yang diuji mempunyai nilai rhitung > rtabel sehingga semua item pernyataan menunjukkan hasil yang valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Kepuasan Wisatawan (Y)

No. Butir Soal	r hitung	r kritis	Kriteria
Y1	0.804	0.30	Valid
Y2	0.723	0.30	Valid
Y3	0.414	0.30	Valid
Y4	0.387	0.30	Valid
Y5	0.461	0.30	Valid
Y6	0.459	0.30	Valid
Y7	0.749	0.30	Valid
Y8	0.587	0.30	Valid
Y9	0.749	0.30	Valid

Sumber: Data Output SPSS Versi 16

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa butir pernyataan Y.1 memiliki nilai rhitung yang paling besar dengan nilai 0.804. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa keseluruhan dari 9 pernyataan yang diuji mempunyai nilai rhitung > rtabel sehingga semua item pernyataan menunjukkan hasil yang valid.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur apabila digunakan berkali-kali dalam waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013). Instrument dikatakan reliable apabila angka menunjukkan nilai > 0.60. Berdasarkan tabel output reliability statistics pada 12 items variable fasilitas wisata (X) nilai cronbach's alpha berjumlah 0.786 atau > 0.60 sehingga

variabel x reliabel. Selanjutnya untuk variable kepuasan wisatawan (Y) berdasarkan hasil ouput reliability statistics nilai menunjukkan 0.780 untuk 9 item pertanyaan sehingga > 0.60 atau reliabel.

Analisis Lanjutan Fasilitas Wisata dan Kepuasan Wisatawan di Taman Nostalgia Kota Kupang

Fasilitas Wisata Taman Nostalgia Kupang
 Penelitian ini menggunakan 7 dimensi yang menggambarkan fasilitas wisata di Taman Nostalgia. Maka penjelasan setiap dimensi akan dipaparkan seperti berikut:

1. Dimensi akses yang memberikan kemudahan pada wisatawan untuk mencapai tujuan ke lokasi memiliki 2 indikator yakni kesediaan tempat parkir dan kondisi jalan. Dari kedua indikator tersebut akses jalan mendapat nilai 4.68 artinya sangat setuju dan area parkir sejumlah 3.6 atau cukup.
2. Dimensi transportasi yakni ketersediaan angkutan umum sehingga Taman Nostalgia mudah dijangkau dengan indikator pelayanan moda transportasi umum dengan nilai 3.66 yang masuk dalam kategori setuju.
3. Dimensi pelayanan makan dan minum yakni ketersediaan fasilitas kios yang menjual berbagai makanan dan minuman yang mendukung kegiatan pariwisata di Taman Nostalgia dengan nilai 3.84 yakni setuju.
4. Dimensi aktivitas rekreasi yakni fasilitas pendukung kegiatan wisata yang menjadi daya tarik wisatawan berkunjung ke Taman Nostalgia terdapat beberapa indikator yakni daya tarik Monumen Gong Perdamaian dengan nilai 2.52 atau tidak setuju, keberadaan fasilitas lapangan basket

dengan nilai 3.46 atau setuju, dan kondisi wahana permainan seperti ayunan dan jungkat jungkit dengan nilai 3.22 yakni cukup.

5. Dimensi teknologi dan komunikasi yakni terkait dengan pelayanan tambahan bertemakan teknologi yang akan berpotensi memperoleh kepuasan wisatawan. Pada Taman Nostalgia hal ini digambarkan dengan fasilitas wifi gratis dengan nilai 4.02 atau setuju.
6. Dimensi keamanan adalah fasilitas wisata yang mendukung aktivitas rekreasi wisatawan agar nyaman dalam melakukan kegiatan pariwisata. Dimensi keamanan diwakili dengan keberadaan satpam yang menjaga area parkir dengan nilai 4.02 yakni setuju.
7. Dimensi kebersihan merupakan komponen dari Taman Nostalgia yang diwakili oleh indikator keberadaan tempat sampah dengan nilai 3.46 atau setuju, keberadaan toilet yang bersih dan lengkap dengan nilai 1.30 atau sangat tidak setuju, keberadaan rambu peringatan kebersihan dengan nilai 4.02 atau setuju.

Berdasarkan ketujuh dimensi tersebut, rata-rata penilaian responden berada pada nilai 3.51 atau setuju bahwa fasilitas wisata di Taman Nostalgia Kupang memiliki kualitas yang baik.

Kepuasan Wisatawan Taman Nostalgia Kupang

Kepuasan wisatawan diperoleh dari perbandingan produk atau jasa yang didapatkan dengan harapan wisatawan. Oleh karena itu, dalam kepuasan wisatawan di Taman Nostalgia menggunakan lima dimensi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Dimensi kesetiaan yang digambarkan dengan empat indikator yakni berwisata ke Taman Nostalgia meningkatkan kesenangan dengan nilai 4.28 atau sangat setuju, wisatawan akan kembali ke Taman Nostalgia dengan nilai 4.14 atau setuju, Layanan makan dan minum di Taman Nostalgia memuaskan dengan nilai 3.72 atau setuju, dan fasilitas wisata di Taman Nostalgia memuaskan dengan nilai 3,54 atau setuju.
2. Dimensi keinginan membeli produk yang ditawarkan terkait dengan keinginan membeli makanan dan minuman di Taman Nostalgia yang merupakan bagian fasilitas wisata dengan nilai 4.12 atau setuju.
3. Dimensi rekomendasi produk yakni wisatawan bersedia untuk merekomendasikan berwisata ke Taman Nostalgia sebagai tujuan utama berwisata bersama keluarga di Kota Kupang dengan nilai 4.20 atau setuju.
4. Dimensi ketersediaan membayar lebih yakni keinginan wisatawan untuk membayar uang parkir ketika telah selesai berwisata di Taman Nostalgia dengan nilai 3.66 atau setuju.
5. Dimensi memberikan masukan yakni wisatawan bersedia memberikan kritik dan saran atas fasilitas wisata demi perbaikan pengelolaan Taman Nostalgia kedepan dengan nilai 4.20 atau setuju.

Berdasarkan rekapitulasi penilaian variabel kepuasan wisatawan terhadap fasilitas di Taman Nostalgia Kupang nilai rata-rata menunjukkan nilai 3.98 atau setuju sehingga wisatawan menilai fasilitas wisata di Taman Nostalgia memberikan kepuasan berwisata.

Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh fasilitas wisata (variabel X) terhadap kepuasan wisatawan (Variabel Y) menggunakan program SPSS versi 16 serta menguji keberartian model regresi untuk masing-masing variabel secara parsial dapat diperoleh dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, tabel Coefficients dapat diketahui bahwa nilai constant (a) diperoleh 25,671 dan nilai kualitas fasilitas wisata nilai (b) sebesar 0,237 sehingga persamaan regresi linier dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y = a + bX \\ = 25,671 + 0,237X$$

Konstanta sebesar 25,671, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Kepuasan Wisatawan (Y) adalah sebesar 25,671. Koefisien regresi X (nilai b) sebesar 0,237 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% dari fasilitas wisata, maka nilai kepuasan wisatawan bertambah sebesar 0,237. Koefisien regresi bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tanggapan wisatawan yang berkunjung ke Taman Nostalgia Kota Kupang menunjukkan bahwa dari 7 dimensi dengan skala penilaian 1-5 diperoleh rata-rata sebesar 3.51 atau setuju bahwa fasilitas wisata di Taman Nostalgia baik.

Tanggapan wisatawan yang berkunjung ke Taman Nostalgia Kota Kupang menunjukkan bahwa dari 5 dimensi dengan

skala penilaian 1-5 menunjukkan rata-rata penilaian 3.98 artinya setuju bahwa wisatawan puas terhadap fasilitas wisata di Taman Nostalgia Kupang.

Persamaan regresi linier antara fasilitas wisata (X) dan kepuasan wisatawan (Y) menunjukkan bahwa arah pengaruh X terhadap Y adalah positif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka terdapat beberapa saran untuk dilaksanakan yakni pada fasilitas wisata toilet di Taman Nostalgia dengan nilai terendah oleh wisatawan yakni 1.30 maka pengelola dihimbau untuk meningkatkan kebersihan supaya wisatawan nyaman berwisata di Taman Nostalgia. Selain itu pada fasilitas lain harus tetap dijaga kondisinya agar dapat membawa kepuasan optimal bagi wisatawan yang menghabiskan waktu senggangnya di Taman Nostalgia Kupang

DAFTAR PUSTAKA

- Adjam, R. M. O. (2014). Strategi Manajemen Lanskap Wisata Taman Nostalgia Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 19(3), 202-209.
- Bire, R. B. (2021). Mapping destination competitiveness in Indonesia's Nusa Tenggara Timur (NTT) province: A Malmquist-data envelopment analysis approach. *Regional Science Policy & Practice*, 13(3), 820-834.
- Emihandayani, E., & Akhmad, J. (2017). PENGARUH Fasilitas Wisata Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Gembira Loka Zoo Yogyakarta (Doctoral dissertation, STIE Widya Wiwaha).

Lalu Wahyu, K. U. D. S. Y. I. A. R. T. E.
(2019). Pengaruh Daya Tarik Wisata Dan Fasilitas Layanan Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Pantai Ampenan Mataram (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).

Putri Aprilianingsih, A. (2021). Pengaruh Kualitas Fasilitas Wisata Terhadap Kepuasan Pengunjung Taman Mini Indonesia Indah Selama Masa Pandemi Covid 19 (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Jakarta).

Rizal, A. A., & Ramadhan, Z. (2016). Daya Tarik Wisata Wahana Mini Park terhadap Kepuasan Wisatawan Berkunjung di Pacet Mojokerto.

Rosita, R., Marhanah, S., & Wahadi, W. H. (2016). Pengaruh Fasilitas Wisata Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta. *Jurnal Manajemen Resort dan Leisure*, 13(1).

Sugiono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sulistiyana, R. T. (2015). Pengaruh fasilitas wisata dan harga terhadap kepuasan konsumen (Studi pada Museum Satwa). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 25(2).