

PENGARUH KOMPONEN PARIWISATA TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG DI LAWANG SEWU SEMARANG

Herman Novry Kristiansen Paninggiran¹, Rubyah Hutomo², Heri Prabowo³, Rachmaditya Perdana Kusuma Kresna
herman@usm.ac.id¹, [rubyah.hutomo@yahoo.com](mailto:rubah.hutomo@yahoo.com)², heriprabowo.se.mm@gmail.com³,
ostytimoty@gmail.com⁴
Program Studi Pariwisata Universitas Semarang^{1,4}, Program Studi Pariwisata STIEPARI^{3,4}

Abstract

Lawang Sewu is a tourist attraction in Semarang City and one of the historic buildings of the Dutch Colonial Government that was originally used as the headquarters of Nederlandsch Indische Spoorweg Maatschappij commonly abbreviated as NIS or NISM, Railway Company in the Dutch East Indies. As one of the important tourism sites in Semarang City, it is important to understand what influences tourist to visit Lawang Sewu Semarang.

Consequently, this research focuses on understanding the attraction, amenities and activities of Lawang Sewu that may influence a tourist decision to visit. We used a quantitative numerical data method processed by a statistical method to determine the influence of individual tourism components that influence the decision to visit Lawang Sewu. A random non-probability sampling survey was employed.

Our results shows that the variable of attraction and activity have positive and significant influence to the decision of visiting Lawang Sewu Semarang while the amenities variable has no positive and significant influence on the decision of visiting Lawang Sewu.

Keywords : Attractions, Amenities, Activities, Visiting Decisions.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Semarang sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah adalah salah satu kota tujuan wisata yang mempunyai warisan budaya yang masih tetap terpelihara hingga sekarang. Kota Semarang juga merupakan salah satu kota bekas peninggalan zaman kolonial. Terbukti masih terdapat sejumlah bangunan kolonial yang tersisa. Bangunan tersebut ada yang berada di daerah utara kota Semarang, yaitu kawasan Kota Lama, ada juga yang berada di tengah-tengah kota, salah satunya Lawang Sewu. Bangunan bersejarah tersebut merupakan salah satu *landmark* Kota Semarang yang sangat menonjol pada daerah Tugu Muda dan berperan dalam membentuk citra lingkungan setempat. Dijuluki Lawang Sewu (pintu seribu) karena memiliki begitu banyak pintu serta busur-busur yang mengesankan rongga. Daya tarik wisata Lawang Sewu tidak terlepas dari komponen-komponen pariwisata yang mendukungnya.

Pada penelitian ini akan dibahas tentang tiga komponen pariwisata yang berperan penting dalam daya tarik wisata Lawang Sewu, yaitu atraksi, amenities, dan aktivitas. Berdasarkan pada latar belakang tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “**Pengaruh Komponen Pariwisata terhadap Keputusan Berkunjung di Lawang Sewu Semarang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak semua ruangan boleh dikunjungi.
2. Ada beberapa ruangan yang terkesan dibiarkan dan tidak terurus.
3. Diperlukan biaya tambahan untuk mengunjungi bangunan bawah tanah.
4. Kurangnya sosialisasi jadwal pemutaran audio visual tentang sejarah perkeretaapian Indonesia.
5. Koleksi buku-buku perpustakaan masih minim.

6. Kebersihan tempat ibadah dan toilet.
7. Ketersediaan tempat parkir yang aksesnya berdekatan dengan Lawang Sewu Semarang.
8. Besaran tarif yang berbeda atas jasa pemandu wisata.
9. Beberapa pemandu wisata lebih menekankan segi mistis daripada segi sejarah.

1.3 Perumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh variabel atraksi terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang?
2. Bagaimana pengaruh variabel amenitas terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang?
3. Bagaimana pengaruh variabel aktivitas terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengaruh variabel atraksi terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.
2. Menganalisis pengaruh variabel amenitas terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.
3. Menganalisis pengaruh variabel aktivitas terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Komponen-Komponen Pariwisata

Pada penelitian ini akan dibahas tentang tiga komponen pariwisata yang berperan penting dalam daya tarik wisata Lawang Sewu, yaitu atraksi, amenitas, dan aktivitas.

a. Atraksi

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 1979, atraksi wisata adalah semua yang diciptakan manusia berupa penyajian kebudayaan seperti tari-tarian, kesenian rakyat, upacara adat, dan lain-lain.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009, atraksi wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan.

Menurut Swarbrooke (2007) dalam Vany Octaviany (2016) atraksi wisata adalah komponen terpenting dalam sistem pariwisata yang merupakan motivasi utama wisatawan melakukan suatu perjalanan. Atraksi wisata dapat berupa alam, buatan manusia, dibangun untuk tujuan tertentu acara spesial dan mempunyai nilai sejarah.

Menurut Spilanne (2002) dalam Novita Widyastuti (2015) atraksi wisata adalah hal – hal yang menarik perhatian wisatawan yang dimiliki oleh suatu daerah tujuan wisata.

b. Amenitas

Menurut Mill (2000) dalam Alfatory Rheza Syahrul (2015), *facilities service them when they get there*. Fasilitas wisata adalah sesuatu hal yang memenuhi kebutuhan wisatawan yang melakukan perjalanan wisata sesampainya mereka di atraksi wisata. Fasilitas merupakan faktor yang secara nyata mempengaruhi konsumen untuk mengkonsumsi produk yang ditawarkan. Dengan tersedianya sarana maka akan mendorong calon wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek wisata dengan waktu yang relatif lama.

Menurut Lestari (2015) dalam Alfatory Rheza Syahrul (2015), fasilitas wisata adalah sesuatu yang bersifat melayani dan mempermudah kegiatan atau aktivitas wisatawan yang dilakukan dalam rangka mendapatkan pengalaman rekreasi.

c. Aktivitas

Menurut *The World Tourism Organization (WTO)*, aktivitas wisata sebagai kegiatan manusia yang melakukan perjalanan (keluar dari lingkungan asalnya) untuk tidak lebih dari satu tahun berlibur, berdagang atau urusan lainnya. Aktivitas wisata adalah apa yang dikerjakan wisatawan, atau apa motivasi wisatawan datang ke destinasi, yaitu keberadaan mereka di sana dalam waktu setengah hari sampai berminggu-minggu. Suatu pusat aktivitas misalnya suatu museum, yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung dalam setengah hari di antara lama waktu kunjungan wisatanya.

2.1.2 Keputusan Berkunjung

Menurut Setiadi (2008) dalam Riezky Bhramma Andriansyah (2014), proses pengambilan keputusan berkunjung yang rumit sering melibatkan beberapa keputusan. Keputusan ini melibatkan pilihan antara dua

atau lebih alternatif. Keputusan selalu mensyaratkan pilihan diantara beberapa perilaku yang berbeda.

Menurut Kotler dan Keller (2009) dalam Riezky Bhramma Andreansyah (2014), keputusan pembelian adalah tahap saat konsumen juga mungkin membentuk niat untuk melakukan pembelian dari produk yang paling disukai, dimana keputusan konsumen untuk memodifikasi, menunda atau menghindari sangat dipengaruhi oleh resiko yang dirasakan.

Menurut Gilbert (2011) dalam Riezky Bhramma Andreansyah (2014), ada dua level faktor yang mempengaruhi seseorang dalam proses pengambilan keputusan berkunjung. Level pertama pengaruh tersebut meliputi pengaruh psikologi seperti persepsi dan pembelajaran. Level kedua pengaruh tersebut meliputi semua hal yang telah berkembang selama proses sosialisasi termasuk referensi kelompok dan pengaruh keluarga.

Menurut Correia dan Crouch (2008) dalam Riezky Bhramma Andreansyah (2014), proses keputusan berkunjung wisatawan terdiri dari tiga tahapan proses yaitu, (i) *pre-decision*; (ii) *process of decision*; (iii) *post-purchase evaluation*.

2.3 Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan uraian dan perumusan masalah yang telah dijabarkan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh variabel atraksi terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.
2. Terdapat pengaruh variabel amenitas terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.
3. Terdapat pengaruh variabel aktivitas terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Bidang Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam bidang kepariwisataan dalam disiplin ilmu Manajemen Pariwisata yaitu dalam ruang lingkup komponen-komponen pariwisata, yang terdiri dari atraksi, amenitas dan aktivitas, serta pengaruhnya terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu cagar budaya dan sejarah di kota Semarang

yaitu Lawang Sewu dalam rentang waktu lima bulan, dimulai bulan Januari 2017 sampai dengan bulan Mei 2017.

3.3 Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan pada analisis data *numerical* yang diolah dengan metode statistik.

Hubungan pengaruh antara variabel independen dan dependen dalam penelitian ini bersifat satu arah, yaitu terdapat tiga variabel independen yang akan mempengaruhi sebuah variabel dependen.

3.4 Sumber Data

Untuk memperoleh data yang relevan, dalam penelitian ini akan digunakan data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Data primer adalah data penelitian yang diperoleh melalui penelitian langsung di lapangan atau objek penelitian. Data ini diperoleh dari wisatawan Lawang Sewu Semarang melalui interview, kuesioner dan observasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh tidak dari penelitian secara langsung di lapangan, namun berasal dari data-data tertulis yang telah ada sebelumnya dalam bentuk dokumentasi, daftar pustaka dan laporan berupa informasi mengenai sejarah, struktur organisasi perkeretaapian, maupun organisasi lainnya yang berhubungan dengan Lawang Sewu Semarang.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi didapat berdasarkan data jumlah pengunjung pada bulan Januari sampai dengan April 2016 dari PT KAI sebanyak 231.026, kemudian dibagi dengan 4 bulan, sehingga diperoleh pengunjung rata-rata per bulan sebanyak 57.756.

3.3.2 Sampel

Pengambilan sampel menggunakan metode Slovin (1960) dalam Yuliana Pinaringsih Kristiutami (2015) yang dijabarkan dengan rumus berikut ini:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi (57.756 orang)

e = Batas kesalahan maksimal yang ditoleransi dalam sampel (digunakan 10%)

$$n = \frac{57.756}{1 + 57.756(0,1)^2}$$

$$n = 99,92$$

dibulatkan menjadi 100 responden.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka sampel dalam penelitian dengan judul Pengaruh Komponen Pariwisata terhadap Keputusan Berkunjung di Lawang Sewu adalah sejumlah 100 responden.

3.6 Alat Pengumpulan Data

Metode yang digunakan antara lain:

1. Metode angket (kuesioner)

Pertanyaan atau pernyataan pada angket berpedoman pada indikator-indikator variabel yang pengerjaannya dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Setiap butir pertanyaan atau pernyataan disertai lima jawaban dengan menggunakan skala skor nilai. Metode angket yang digunakan adalah metode tertutup, dimana responden tidak diberi kesempatan menjawab dengan kata sendiri. Metode ini digunakan untuk mengungkap data tentang pengaruh komponen-komponen pariwisata terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

2. Metode dokumentasi

yaitu metode mencari data tentang hal-hal atau variabel berupa catatan, transaksi, buku-buku, surat kabar, notulen, rapat, dan lain-lain.

3. Metode wawancara

Wawancara dilakukan kepada pemandu wisata dan pengelola Lawang Sewu Semarang, untuk menambah data-data yang belum diperoleh dalam metode kuesioner.

4. Metode observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan secara langsung pada objek penelitian dengan harapan akan diperoleh gambaran nyata tentang karyawan, wisatawan dan kondisi Lawang Sewu Semarang.

5. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan objek penelitian.

3.7 Uji Kelayakan Instrumen

Uji kelayakan instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka dapat disimpulkan semua indikator valid (Ghozali, 2006).

Uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu variabel dinyatakan *reliable* jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,60 (Ghozali, 2006).

3.8 Teknis Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis untuk memperoleh gambaran masing-masing variabel penelitian. Analisis data meliputi tahapan uji regresi berganda, koefisien determinasi, uji hipotesa, dan koefisien beta standar.

4. PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Objek Penelitian

Lawang Sewu terletak di Jalan Pemuda No. 160 Semarang, letaknya yang strategis sehingga mudah diakses oleh pengunjung yakni di sudut jalan antara Jalan Pandanaran dan Jalan Pemuda di bundaran Tugu Muda, berdekatan dengan Wisma Perdamaian dan Museum Mandala Bhakti.

Arsitek yang membuat desain adalah Ir. P de Rieu berdasarkan beberapa cetak biru atau *blue print* bangunan Lawang Sewu yang dibuat bulan Februari 1902 dan September 1902 dan *blue print* yang dibuat tahun 1903. Sebelum pembangunan dilaksanakan, Ir.P de Rieu meninggal dunia dan akhirnya dilanjutkan oleh Prof. Jacob Klinkhamer dan B.J. Oundang. Selain nama nama ini tercatat juga seorang arsitek dari Belanda Cosman Citroen yang pada tahun 1907 ikut mendisain gedung Lawang sewu (Sukawi, 2004). Pelaksanaan pembangunan dimulai 27 Februari 1904 dan selesai 1 Juli 1907.

Bangunan Lawang sewu merupakan saksi sejarah mulai dari pemerintahan Kolonial

Belanda, pendudukan Jepang sampai periode kemerdekaan Bangsa Indonesia.

Data yang diperoleh berdasarkan penjelasan Kepala Dinbudpar Jateng (Tribun Jateng 25 Desember 2016) menyatakan bahwa tahun 2016 wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Lawang Sewu sebanyak 89.010 orang, menempati peringkat kedua setelah Candi Borobudur sebanyak 186.742 orang.

Ini menunjukkan bahwa Lawang Sewu telah menjadi ciri khas atau *landmark* Kota Semarang bukan hanya dalam negeri bahkan telah menjadi begitu populer di kalangan wisatawan mancanegara.

4.1.2 Deskripsi Responden

Responden penelitian ini adalah pengunjung yang datang dengan jumlah sebanyak 100 orang. Karakteristik responden dianalisis dari beberapa hal, diantaranya jenis kelamin, usia dan pendidikan terakhir.

4.1.3 Deskripsi Variabel

4.1.3.1 Tanggapan Responden terhadap Variabel Atraksi

Tanggapan responden terhadap Atraksi, yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 26,8%, jawaban Setuju sebanyak 44,8%, jawaban Cukup Setuju sebanyak 21,4%, Tidak Setuju sebanyak 6,4% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 0,6%. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,91 atau jatuh pada kategori Setuju.

Tabel 4.1
Tanggapan Responden terhadap Variabel Atraksi

| No | Pernyataan | STS % | TS % | CS % | S % | SS % | Rata-rata |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------|------|------|------|------|-----------|
| 1 | Arsitektur bangunan Lawang Sewu unik dan menarik. | 0 | 0 | 2 | 41 | 57 | 4,55 |
| 2 | Ruang bawah tanah Lawang Sewu unik dan menarik. | 1 | 11 | 23 | 43 | 22 | 3,74 |
| 3 | Museum sejarah Lawang Sewu menyajikan tentang sejarah perkeretaapian. | 1 | 6 | 11 | 45 | 37 | 4,11 |
| 4 | Audio visual sejarah perkeretaapian menarik penyajiannya. | 0 | 9 | 33 | 50 | 8 | 3,57 |
| 5 | Perpustakaan Lawang Sewu memberikan informasi yang lengkap | 1 | 6 | 38 | 45 | 10 | 3,57 |
| Rata-rata variabel | | 0,6 | 6,4 | 21,4 | 44,8 | 26,8 | 3,91 |

4.1.3.2 Tanggapan Responden terhadap Variabel Amenitas

Tanggapan responden terhadap Amenitas yang menjawab sangat setuju sebanyak 18,83%, jawaban Setuju sebanyak 41,50%,

jawaban Cukup Setuju sebanyak 25,17%, Tidak Setuju sebanyak 11,17% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 3,33%. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,61 atau jatuh pada kategori Setuju.

Tabel 4.2
Tanggapan Responden terhadap Variabel Amenitas

| No | Pernyataan | STS % | TS % | CS % | S % | SS % | Rata-rata |
|----|-------------------------------------------------------------------------|-------|------|------|-----|------|-----------|
| 1 | Tersedia tempat ibadah dan toilet di Lawang Sewu Semarang. | 0 | 2 | 24 | 51 | 23 | 3,95 |
| 2 | Kebersihan tempat ibadah dan toilet sudah memenuhi standar. | 0 | 7 | 36 | 44 | 13 | 3,63 |
| 3 | Tempat parkir yang tersedia cukup untuk menampung kendaraan pengunjung. | 14 | 40 | 22 | 18 | 6 | 2,62 |
| 4 | Ruang untuk merokok wajib tersedia di Lawang Sewu. | 5 | 14 | 24 | 33 | 24 | 3,57 |

| No | Pernyataan | STS % | TS % | CS % | S % | SS % | Rata-rata |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------|--------------|-------------|--------------|-------------|
| 5 | Pemandu wisata ramah, komunikatif, dan melaksanakan tugasnya dengan baik. | 0 | 2 | 21 | 55 | 22 | 3,97 |
| 6 | Pemandu wisata menguasai sejarah Lawang Sewu | 1 | 2 | 24 | 48 | 25 | 3,94 |
| Rata-rata variabel | | 3,33 | 11,17 | 25,17 | 41,5 | 18,83 | 3,61 |

4.1.3.3 Tanggapan Responden terhadap Variabel Aktivitas

Tanggapan responden terhadap Aktivitas yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 19%, jawaban Setuju sebanyak 28%, jawaban Cukup

Setuju sebanyak 25,4%, Tidak Setuju sebanyak 20,8% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 6,8%. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,2 atau jatuh pada kategori Setuju.

Tabel 4.3
Tanggapan Responden terhadap Variabel Aktivitas

| No | Pernyataan | STS % | TS % | CS % | S % | SS % | Rata-rata |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------|------------|-------------|-------------|-----------|-----------|------------|
| 1 | Berkeliling Lawang Sewu sebaiknya ditemani pemandu wisata. | 1 | 9 | 25 | 34 | 31 | 3,85 |
| 2 | Melihat ruang bawah tanah dilakukan pada malam hari. | 11 | 41 | 24 | 15 | 9 | 2,70 |
| 3 | Informasi tentang jadwal pemutaran audio visual telah tersedia. | 0 | 15 | 42 | 35 | 8 | 3,36 |
| 4 | Berfoto merupakan aktivitas utama di Lawang Sewu. | 2 | 7 | 12 | 42 | 37 | 4,05 |
| 5 | Berkeliling Lawang Sewu tidak perlu ditemani pemandu wisata. | 20 | 32 | 24 | 14 | 10 | 2,62 |
| Rata-rata variabel | | 6,8 | 20,8 | 25,4 | 28 | 19 | 3,2 |

4.1.3.4 Tanggapan Responden terhadap Variabel Keputusan Berkunjung

Tanggapan responden terhadap Keputusan Berkunjung yang menjawab Sangat Setuju sebanyak 32,67%, jawaban Setuju

sebanyak 38,11%, jawaban Cukup Setuju sebanyak 18,22%, Tidak Setuju sebanyak 9,44% dan Sangat Tidak Setuju sebanyak 1,56%. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,89 atau jatuh pada kategori Setuju.

Tabel 4.4
Tanggapan Responden terhadap Variabel Keputusan Berkunjung

| No | Pernyataan | STS % | TS % | CS % | S % | SS % | Rata-rata |
|----|-------------------------------------------------------|-------|------|------|-----|------|-----------|
| 1 | Saya tertarik dengan arsitektur bangunan Lawang Sewu. | 1 | 2 | 10 | 42 | 45 | 4,28 |
| 2 | Saya tertarik dengan ruang bawah tanah Lawang Sewu. | 2 | 9 | 27 | 41 | 21 | 3,70 |
| 3 | Saya tertarik dengan nilai sejarah Lawang Sewu. | 2 | 1 | 7 | 41 | 49 | 4,34 |

| | | | | | | | |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------|------|-------|-------|-------|------|
| 4 | Menurut saya Lawang Sewu menjadi <i>landmark</i> yang wajib dikunjungi di Semarang. | 0 | 1 | 6 | 34 | 59 | 4,51 |
| 5 | Lawang Sewu menjadi prioritas kunjungan di Semarang. | 2 | 4 | 13 | 41 | 40 | 4,13 |
| 6 | Kunjungan ke Lawang Sewu sebaiknya dilakukan pada hari biasa. | 1 | 18 | 33 | 39 | 9 | 3,37 |
| 7 | Kunjungan ke Lawang Sewu sebaiknya dilakukan pada hari libur. | 2 | 23 | 25 | 35 | 15 | 3,38 |
| 8 | Waktu kunjungan pada siang hari lebih nyaman. | 2 | 10 | 26 | 42 | 20 | 3,68 |
| 9 | Waktu kunjungan pada malam hari lebih menantang dengan suasana mistis. | 2 | 17 | 17 | 28 | 36 | 3,79 |
| Rata-rata variabel | | 1,56 | 9,44 | 18,22 | 38,11 | 32,67 | 3,89 |

4.1.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebuah angket atau kuesioner valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi (α) 5%, sedangkan nilai kritis untuk pengujian dengan sampel (n) = 100 apabila nilai signifikansi $<0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang digunakan dalam penelitian bersifat valid.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa semua pernyataan dalam kuesioner memiliki nilai signifikansi $< 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua pernyataan di dalam kuesioner valid sehingga dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas penelitian ini alat

pengukurannya adalah teknik *alpha cronbach*, dimana indeks reliabilitas dinyatakan reliabel jika harga r yang diperoleh paling tidak 0,60.

Dari perhitungan indeks reliabilitas instrumen yang diuji cobakan dapat ditafsirkan nilai atau harga r yang diperoleh variabel Atraksi (X_1), Amenitas (X_2), Aktivitas (X_3), dan Keputusan Berkunjung (Y) mencapai 0,60 keatas, maka X_1 , X_2 , X_3 dan Y reliabel.

4.1.5 Hasil Analisis Data

Analisis regresi dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda, untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, untuk selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 12.411 | 3.263 | | 3.803 | .000 |
| | Atraksi | .585 | .180 | .357 | 3.247 | .002 |
| | Amenitas | .183 | .147 | .128 | 1.249 | .215 |
| | Aktivitas | .444 | .164 | .247 | 2.710 | .008 |

a. Dependent Variable: Keputusan Berkunjung

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda yang diperoleh maka dibuat persamaan linear berganda sebagai berikut:

$$Y = \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3$$

$$Y = 0,357 X_1 + 0,128 X_2 + 0,247 X_3$$

Persamaan linear berganda tersebut dapat disimpulkan:

1. Koefisien regresi menunjukkan bahwa atraksi memiliki nilai beta sebesar positif 0,357. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik atraksi akan semakin meningkatkan keputusan berkunjung.
2. Koefisien regresi menunjukkan bahwa amenitas memiliki nilai beta positif sebesar 0,128. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik amenitas akan meningkatkan keputusan berkunjung.
3. Koefisien regresi variabel aktivitas memiliki nilai beta positif sebesar 0,247. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik aktivitas yang dilakukan akan semakin meningkatkan keputusan berkunjung.

4.1.6 Pengujian Hipotesis

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis adanya pengaruh atraksi, amenitas, dan aktivitas terhadap keputusan berkunjung. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis pertama

Hipotesis pertama menguji pengaruh atraksi terhadap keputusan berkunjung. Nilai signifikansi sebesar 0,002. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, hal ini mengindikasikan hipotesis pertama diterima.

2. Pengujian Hipotesis kedua

Hipotesis kedua menguji pengaruh amenitas terhadap keputusan berkunjung. Nilai signifikansi sebesar 0,215. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, hal ini mengindikasikan hipotesis kedua ditolak.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga menguji pengaruh aktivitas terhadap keputusan berkunjung. Nilai signifikansi sebesar 0,008. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, hal ini mengindikasikan hipotesis ketiga diterima.

4.1.7 Uji Koefisien Determinasi (Uji R²)

Koefisien determinasi atau *adjusted R square* digunakan untuk mengetahui seberapa pengaruh variabel bebas (*independent variabel*) terhadap variabel terikat (*dependent variabel*). Hasil analisis diperoleh nilai koefisien determinasi seperti berikut:

Tabel 4.6

**Hasil Analisis Koefisien Determinasi
 Model Summary**

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .593 ^a | .352 | .332 | 3.590 |

a. Predictors: (Constant), Aktivitas, Amenitas, Atraksi

Dari tabel dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan *estimasi regresi* diperoleh nilai koefisien determinasi (*Adjusted R square*) sebesar 0,332 artinya 33,2% perubahan pada variabel dependen Keputusan Berkunjung(Y) dapat dijelaskan oleh variabel independen Atraksi (X_1), Amenitas (X_2), dan Aktivitas (X_3). Sedangkan sisanya sebesar 66,8% diterangkan oleh variabel lain yang tidak diajukan atau dijelaskan dalam model penelitian ini.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengaruh Variabel Atraksi terhadap Keputusan Berkunjung di Lawang Sewu Semarang

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel atraksi mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

Menurut Yoeti (1996), atraksi wisata adalah sesuatu yang menarik untuk dilihat, dirasakan, dinikmati dan dimiliki oleh wisatawan, yang dibuat oleh manusia dan memerlukan persiapan terlebih dahulu sebelum diperlihatkan kepada wisatawan. Beberapa pernyataan mengenai atraksi yang ada di Lawang Sewu tersebut adalah hal-hal yang merupakan faktor pendorong seseorang untuk memutuskan melakukan kunjungan ke Lawang Sewu Semarang.

4.2.2 Pengaruh Variabel Amenitas terhadap Keputusan Berkunjung di Lawang Sewu Semarang

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel amenitas tidak mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

Menurut Mill (2000) dalam Alfatory Rhea Syahrul (2015), *facilities service them when they get there*. Fasilitas wisata adalah sesuatu hal yang memenuhi kebutuhan wisatawan yang melakukan perjalanan wisata sesampainya mereka di atraksi wisata. Beberapa pernyataan mengenai amenitas

menyangkut fasilitas yang ada di Lawang Sewu menjadikan amenitas bukan sebagai variabel utama yang memengaruhi keputusan berkunjung di Lawang Sewu, salah satunya adalah mengenai tempat parkir yang tidak cukup untuk menampung kendaraan pengunjung namun hal ini tidak menjadi begitu penting hanya sebagai faktor pendukung bagi pengunjung setibanya di objek wisata.

4.2.3 Pengaruh Variabel Aktivitas terhadap Keputusan Berkunjung di Lawang Sewu Semarang

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel aktivitas mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

Menurut Stankovic dan Dukic (2009) aktivitas wisata adalah semua aktivitas yang tersedia di sebuah destinasi, dan apa yang bisa dilakukan wisatawan selama waktu kunjungannya. Beberapa pernyataan mengenai aktivitas yang dilakukan di Lawang Sewu seperti berkeliling, melihat ruang bawah tanah, berfoto, dan menonton audio visual tentang sejarah perkeretaapian turut mempengaruhi keputusan berkunjung di Lawang Sewu.

4.2.4 Variabel yang Paling Berpengaruh terhadap Keputusan Berkunjung di Lawang Sewu Semarang

Variabel atraksi adalah variabel yang paling berpengaruh dominan terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu. Koefisien regresi menunjukkan bahwa atraksi memiliki nilai beta positif sebesar 0,357 dan nilai signifikansi sebesar $0,02 < 0,05$, hal ini menunjukkan nilai beta paling besar dari variabel independen lainnya, artinya atraksi mempunyai pengaruh paling besar terhadap keputusan berkunjung.

Faktor terpenting bagi pengunjung Lawang Sewu adalah datang dan melihat

keunikan arsitektur bangunan peninggalan masa kolonial Belanda.

5. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel atraksi mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.
2. Variabel amenitas tidak mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.
3. Variabel aktivitas mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan berkunjung di Lawang Sewu Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian terhadap kegiatan pariwisata di Lawang Sewu Semarang, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Variabel Atraksi
Pengelola memberikan informasi akurat mengenai letak museum, tempat menonton audio visual beserta jadwal pemutaran sejarah perkeretaapian, serta melengkapi koleksi buku-buku yang ada di perpustakaan Lawang Sewu.
2. Variabel Amenitas
Saran bagi pengunjung Lawang Sewu untuk memarkir kendaraannya di Museum Perjuangan Mandala Bhakti dan menjadikan wisata Lawang Sewu sebagai satu bagian atau satu paket dengan kunjungan Museum – Tugu Muda – Wisma Perdamaian – Lawang Sewu sehingga tidak ada kesan bahwa akses parkir jauh dari bangunan Lawang Sewu (sudah ada pemberitahuan di pintu masuk untuk parkir kendaraan di DP Mall dan Museum Perjuangan Mandala Bhakti).
3. Variabel Aktivitas
Saran bagi pengelola Lawang Sewu untuk tetap mempertahankan kualitas para Pemandu Wisata karena pengunjung lebih memilih aktivitas berkunjung ditemani oleh Pemandu Wisata.
4. Variabel Keputusan Berkunjung
Banyaknya Masyarakat Kota Semarang yang belum pernah mengunjungi gedung

Lawang Sewu sehingga perlu dipikirkan untuk membuat program wajib di sekolah-sekolah bekerjasama dengan pihak terkait untuk melakukan kunjungan wajib ke objek wisata ini sebagai bagian dari menambah wawasan sejarah tentang kereta api di Indonesia dan Pertempuran lima hari di Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatory Rheza Syahrul. 2015. Pengaruh Daya Tarik, Fasilitas dan Aksesibilitas terhadap Keputusan Wisatawan Asing Berkunjung Kembali ke Aloita Resort di Kab. Kep. Mentawai. *ejournal.stkip-pgrisumar.ac.id/index.php/pelangi*, Vol. 7 No.1 Tahun 2015 Halaman: 71-82.
- ANTARA News.9 Mei 2016. (<http://m.antaranews.com/berita/55976>, 19 Januari 2017.
- Gilbert, D. 2011. *Retail Marketing Management*. Edisi Kedua. Prentice Hall. New Jersey.
- Ghozali, Imam. 2006. Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS, Cetakan Keempat. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Ghozali, Imam. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19, Edisi Kelima, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Haryadi Dwi. 2011. Upaya Perlindungan Benda Cagar Budaya Lawang Sewu Semarang. *Keadilan Progresif*, Volume II No. 1, Maret 2011.
- Heritage.kereta-api.co.id.2014. Gedung Lawang Sewu Semarang 6 Maret 2014.
- J.Spillane DR. 2002. *Ekonomi Pariwisata Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta: Kanisius.
- KOMPAS.com**. 19 Desember 2014.
- Kurniawan Oktavianto. 2015. Pengaruh Komponen Pariwisata Terhadap Minat Berkunjung Di Lawang Sewu Semarang. *STIEPARI Semarang*.
- Murti Dwi Andhono. 2014. Alih Fungsi Bangunan Lawang Sewu Pada Masa Pendudukan Jepang di Semarang. *Makalah FIB UI 20 Januari 2014*.
- Novita Widyastuti. 2015. Atraksi Wisata Mempengaruhi Motivasi Pengunjung di

Restoran Cimory Riverside, Bogor, Jawa Barat.

- Riezky Bhrammana Andreansyah. 2014. Pengaruh Strategi Promosi Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Mancanegara. *Jurnal Ilmu & Riset Manajemen* Vol. 3 No. 6 (2014).
- Sukawi. 2004. Aspek Tropis Pada Bangunan Kolonial Lawang Sewu. www.facebook.com 13 Januari 2010.
- Susantio Djulianto . 2014. Stasiun Samarang *NIS*. *Majalah Arkeolog Indonesia* 22 Desember 2014.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009.
- Vany Octaviany. 2016. Pengaruh Kualitas Produk Pariwisata Terhadap eputusan Berkunjung di Bale Seni Barli-Kota Baru Parahyangan. *Tourism Scientific Journal*. Volume 1 Nomor 2 Juni 2016.
- Wiguna Gusti Pandu. 2010. Sistem Pendingin Ruangan . www.facebook.com 13 Januari 2010.
- Yuliana Pinaringsih Kristiutami. 2015. Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Pariwisata* Vol. II No. 2, September 2015.