

Penilaian Atraksi, Amenitas, Dan Aksesibilitas Objek Daya Tarik Wisata Di Semarang (Studi Kasus: Semarang Zoo)

Muchammad Satrio Wibowo¹, Adinda Aulia², Aji Baskoro³, Ana Lutfiana
Azizah⁴, Anisa Dewi Sinta⁵
Universitas Semarang^{1,2,3,4,5}
m.satriowibowo@usm.ac.id¹, pariwisata@usm.ac.id^{2,3,4,5}

Abstrak

Kebun binatang Semarang Zoo merupakan salah satu obyek wisata yang diunggulkan di Kota Semarang. Selain menjadi tempat rekreasi, diharapkan menjadi sebagai tempat konservasi dan edukasi. Namun, kondisinya dinilai masih kurang layak sebagai kebun binatang maupun obyek wisata. Tujuan dari penelitian ini yaitu ingin mengidentifikasi aspek atraksi, aksesibilitas, dan amenitas yang ada dan memberi penilaian terhadap obyek wisata Semarang zoo. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dan berifat deskriptif. Atraksi yang disediakan antara lain melihat kehidupan dari 4 jenis satwa, yaitu aves (burung), mamalia, reptil, dan primata. Atraksi tambahan lainnya seperti pertunjukan animal show, becak air, playplay zoo, dan kereta mini untuk mengelilingi area kebun binatang. Aksesibilitas menuju ke kebun binatang ini relatif mudah karena tersedia informasi penunjuk arah menuju ke sana, kondisi jalan yang sepenuhnya pengerasan, dan memiliki tempat yang strategis. Amenitas yang disediakan yaitu toilet, tempat ibadah, parkir, warung makan, toko oleh-oleh, dan tempat sampah. Hasil dari penilaian menggunakan angka biner yaitu Semarang zoo memiliki nilai 12 dan dalam kategori sangat tinggi. Hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam tahap pengembangan semarang zoo yang lebih efektif dan efisien dan diharapkan meningkatkan kunjungan wisatawan serta memberi kesan positif terhadap Semarang Zoo

Kata Kunci: Identifikasi, 3A, Semarang Zoo

Abstract

This paper discusses competency test certification as an acknowledgment of work readiness for graduates of Graha Wisata Hotel School Semarang. Competency Test Certification is conducted for Graha Wisata Hotel School students before they enter the hotel industry. The method used in this paper is interviews with graduates, course institution managers, and graduate users. Materials that have been obtained through this literature review and then analyzed. The results of the study indicate that a competency test is needed as one of the requirements for being accepted to work in the industrial world. From the implementation of this competency test, students obtain a competency certificate issued by LSK Hotel and Cruise Ship Indonesian. Certification and Competency Institute based on a competency test conducted by examiners from LSK Hotel and Cruise Ship Indonesian. The Semarang Zoo is one of the leading tourist attractions in the city of Semarang. Apart from being a place of recreation, it is hoped to become a place of conservation and education. However, the condition is still considered unfit as a zoo or tourist attraction. The purpose of this study is to identify aspects of attractions, accessibility, and existing amenities and provide an assessment of the Semarang zoo tourism object. This type of research is qualitative and descriptive in nature. The attractions provided include seeing the lives of 4 types of animals, namely aves (birds), mammals, reptiles, and primates. Other additional attractions include

animal shows, water rickshaws, zoo play and mini trains to go around the zoo area. Accessibility to the zoo is relatively easy because there is information on directions to get there, the road conditions are fully paved, and it has a strategic location. Amenities provided are toilets, places of worship, parking, food stalls, gift shops, and trash cans. The results of the assessment using binary numbers are that the Semarang zoo has a value of 12 and is in the very high category. The results of the research can be used as a reference in the development stage of the Semarang Zoo which is more effective and efficient and is expected to increase tourist visits and give a positive impression of the Semarang Zoo.

Keywords: *Identification, 3A, Semarang Zoo*

PENDAHULUAN

Kota Semarang mempunyai banyak pilihan obyek wisata yang dapat menarik minat berkunjung. Data yang diperoleh, Ibu Kota Jawa Tengah ini memiliki obyek wisata alam sejumlah 43 buah, obyek wisata budaya 59 buah, dan obyek wisata buatan sejumlah 76 buah. Jumlah obyek wisata di kota ini mencapai 178 buah. Berbagai pilihan obyek wisata yang tersedia, menjadikan Kota Semarang banyak dikunjungi oleh wisatawan. Tahun 2022, jumlah kunjungan wisatawan lokal mencapai 4.067.561 orang dan wisatawan mancanegara sejumlah 3.047 orang. Total jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Semarang mencapai 4.070.608 orang (Data Semarang Kota, 2023).

Kawasan yang strategis, memiliki fasilitas yang relatif lengkap, dan didukung dengan aksesibilitas menuju Kota Semarang mudah dijangka. Menuju kota ini relatif cukup mudah karena memiliki pelabuhan, terminal, bandara, dan stasiun. Hal tersebut menjadikan Kota Semarang banyak dikunjungi wisatawan domestik hingga mancanegara. Daya tarik kota ini tergolong tinggi karena terdapat beragam destinasi dengan karakteristik masing-masing seperti wisata alam, budaya, religi, sejarah, dan kuliner (Sumastuti et al, 2021). Pemerintah Kota Semarang sedang berusaha mengembangkan sektor pariwisata menjadi salah satu sektor ekonomi unggulan. Peningkatan jumlah wisatawan diharapkan dapat meningkatkan kegiatan ekonomi di kota ini, sehingga dapat berkontribusi dalam peningkatan pendapat daerah dan masyarakat para pelaku wisata (Damayanti et al, 2020).

Semarang Zoo merupakan salah satu obyek wisata yang diunggulkan di Kota Semarang. Selain menjadi tempat rekreasi, kebun binatang ini diharapkan menjadi sebagai tempat konservasi dan edukasi. Dalam upaya mendukung

kegiatan wisata di sana, pengelola menyediakan berbagai macam atraksi aneka satwa dan permainan anak. Atraksi tersebut didukung dengan disediakan transportasi, pelayanan dan fasilitas pendukung. Sehingga Semarang Zoo menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan.

Kondisi taman margasatwa yang ada di Kota Semarang dinilai masih kurang layak sebagai kebun binatang maupun obyek wisata. Pada penelitian Handayani (2016) mengatakan bahwa atraksi penangkaran hewan yang menjadi fungsi utama sebagai taman margasatwa tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut disebabkan oleh jumlah hewan sedikit dan tidak lengkap. Wisatawan lebih memanfaatkan kunjungan ke sana menjadi kegiatan rekreasi dengan memanfaatkan atraksi lainnya. Kebun binatang ini dapat menjadi aset wisata di Kota Semarang yang dapat menarik kunjungan wisatawan dan bernilai jual tinggi apabila dikelola secara professional.

Berdasarkan hal tersebut di atas, tujuan penulis melakukan penelitian ini yaitu ingin mengidentifikasi aspek atraksi, aksesibilitas, dan amenities yang ada di Semarang zoo. Tujuan lainnya yaitu ingin memberi penilaian terhadap obyek wisata Semarang zoo. Diharapkan dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan obyek wisata ini menjadi lebih efektif dan efisien.

LANDASAN TEORI

Atraksi

Atraksi merupakan elemen-elemen yang terkandung dalam destinasi dan lingkungan di dalamnya. Secara individual atau kombinasinya memegang peran penting dalam memberikan motivasi untuk berkunjung (Pitana dan Diarta, 2009). Yoeti (2016) mengatakan bahwa syarat-syarat atraksi layak untuk dijual yaitu apa yang dapat dilihat (something to see), apa yang dapat dilakukan (something to do),

dan apa yang dapat dibeli (something to buy).

Atraksi adalah sesuatu yang permanen dalam daerah tujuan wisata. Atraksi ditujukan kepada pengunjung yang tujuan utamanya untuk memberikan hiburan, bersenang-senang, pendidikan, dan menyaksikan yang menarik. Atraksi wisata menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi minat wisatawan karena erat hubungannya dengan keberlangsungan suatu kawasan wisata. Inovasi juga diperlukan dalam pengembangan atraksi, supaya tetap menarik minat berkunjung wisatawan (Mauludin, 2017).

Amenitas

Amenitas menjadi salah satu bagian yang mempunyai hubungan dengan destinasi yang memungkinkan wisatawan tinggal dan menikmati fasilitas dalam atraksi yang ditawarkan. Fasilitas-fasilitas tersebut antara seperti akomodasi, restoran, toko, pelayanan informasi, dan lain sebagainya. (Pitana dan Diarta, 2009). Aspek ini menjadi pendukung dalam memudahkan untuk wisatawan memenuhi kebutuhan selama berwisata, sehingga akan mempengaruhi kenyamanan mereka (Putra dan Sunarta, 2018).

Faktor amenitas menjadi salah satu faktor yang terpenting dalam sebuah obyek wisata. Aspek ini menjadi faktor yang mendukung dalam peningkatan kualitas layanan. Minimnya amenitas menyebabkan wisatawan beralih ke destinasi wisata yang memberikan sarana dan prasarana yang baik.

Aksesibilitas

Aspek aksesibilitas merupakan hal yang berhubungan dengan mudah atau sulitnya wisatawan dapat menjangkau ke destinasi yang diinginkan. Hal tersebut berkaitan dengan infrastruktur dan pelayanan dalam transportasi. Termasuk di dalamnya teknologi transportasi yang mampu menghemat waktu dan biaya untuk menjangkau sebuah destinasi pariwisata (Pitana dan

Diarta, 2009). Jarak suatu daya tarik wisata yang dekat dan waktu yang tidak terlalu lama akan memudahkan wisatawan untuk berkunjung, serta dapat menjadi pilihan utama bagi wisatawan yang tidak memiliki waktu yang banyak untuk berwisata (Putra dan Sunarta, 2018)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian ini merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Sifat penelitian ini deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap oleh peneliti dengan menunjukkan bukti-bukti (Abdussamad, 2021).

Sumber data penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari kegiatan observasi langsung ke lapangan. Data sekunder didapat dari penilaian yang berasal dari google review untuk mengetahui nilai pada obyek wisata.

Analisis data pada penelitian ini yaitu metode penilaian dengan mengikutsertakan berbagai kriteria. Tahap pertama, penilaian kriteria untuk menilai daya Tarik wisata dikumpulkan berdasarkan pada literatur. Terdapat 4 komponen yaitu atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan pelayanan tambahan (ancillary) dengan total 15 atribut penilaian. Pengumpulan data atribut tersebut menggunakan data primer dan data sekunder. Tahap selanjutnya yaitu penilaian yang merupakan cara yang efektif untuk digunakan dalam penelitian pengukuran daya Tarik wisata. Penelitian ini menggunakan sistem penilaian yang sederhana yaitu sistem penilaian biner (0 dan 1). Penggunaan sistem ini bertujuan agar replikasi metode yang digunakan ini dapat dengan mudah dilakukan oleh para praktisi perencanaan pembangunan pariwisata. Riset ini juga ingin

menunjukkan bahwa metode sederhana seperti penilaian biner tetap dapat memberikan hasil yang signifikan dalam penilaian ODTW. Teknik ini juga mampu membantu dalam identifikasi kelebihan dan kelemahan komponen dan atribut pendukung daya tarik. Setelah tahap penilaian, selanjutnya adalah tahap kategorisasi nilai. Pada riset ini, kategori yang digunakan sebanyak 7 kategori meliputi: sangat tinggi, tinggi, agak tinggi, sedang, agak rendah, rendah, dan sangat rendah. kategorisasi nilai yang digunakan adalah sebagai berikut: nilai 6 = sangat rendah, nilai 7 = rendah, nilai 8 = agak rendah, nilai 9 = sedang, nilai 10 = agak tinggi, nilai 11 = tinggi, dan nilai 12 = sangat tinggi (Aditya dan Ayudiah, 2020).

Tabel 1. Komponen, Atribut, dan Sumber data
 Sumber: Aditya dan Ayudiah, modifikasi peneliti, 2020

Komponen Analisis	Atribut Data	Sumber Data
Atraksi (Attraction)	Jenis Atraksi	Observasi lapangan
	Rating Atraksi	Rating dari Google
Aksesibilitas (accessibility)	Jarak dari pusat kota	Rute dari Google Maps
	Kualitas Jalan	Obervasi lapangan; Google Street View
	Ketersediaan Transportasi Umum	Observasi lapangan; Studi dokumentasi (Internet)
	Petunjuk jalan ke ODTW	Observasi lapangan
Amenitas (amenity)	Akomodasi	Observasi lapangan; Studi dokumentasi (Internet)
	Tempat ibadah	Obeservasi lapangan
	Warung Makan	Observasi lapangan

	Toilet	Observasi lapangan
	Tempat sampah	Observasi lapangan
	Peta	Observasi lapangan
	Loket	Observasi lapangan
	Parkir	Observasi lapangan
	Pusat Informasi	Observasi lapangan

Tabel 2. Sistem Penilaian Atribut
 Sumber: Aditya dan Ayudiah, 2020

Komponen Analisis	Atribut Data	Hirarki Atribut	Nilai
Atraksi (Attraction)	Jenis Atraksi	Tidak dinilai	
	Rating Atraksi	<4 >4	0 1
Aksesibilitas (accessibility)	Jarak dari pusat kota	>20 km	0
		<20 km	1
	Kualitas Jalan	Tanpa perkerasan sama sekali	0
		Sebagian / Sepenuhnya perkerasan	1
	Ketersediaan Transportasi Umum	Tidak ada	0
		Ada	1
	Petunjuk jalan ke ODTW	Tidak ada	0
		Ada	1
Amenitas (amenity)	Akomodasi	Tidak ada	0
		Ada	1
	Tempat ibadah	Tidak ada	0
		Ada	1
	Warung Makan	Tidak ada	0
		Ada	1
	Toilet	Tidak ada	0
		Ada	1
	Tempat sampah	Tidak ada	0
		Ada	1
	Peta	Tidak ada	0
		Ada	1
	Loket	Tidak ada	0
		Ada	1
	Parkir	Tidak ada	0
		Ada	1

	Pusat Informasi	Tidak ada	Ada	Maksimal 5, menunjukkan nilai untuk Semarang zoo tergolong baik. Namun, berdasarkan komentar yang diberikan masih banyak perlu peningkatan kebersihan, fasilitas, dan kesehatan satwa
--	-----------------	-----------	-----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara. Menurut Sugiyono (2016) wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap lulusan, pengelola lembaga kursus, dan pengguna lulusan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Atraksi

Semarang Zoo buka setiap hari dengan jam operasional mulai pukul 08.00 – 15.00 di hari Senin – Jumat. Hari Sabtu, Minggu, dan hari libur mulai pukul 08.00 – 16.00. Harga tiket masuk hari Senin – Jumat sebesar Rp. 20.000, akhir pekan sebesar Rp. 25.000, dan hari libur nasional sebesar Rp. 30.000. Dengan harga yang relatif terjangkau, HTM pengunjung akan mendapatkan fasilitas 1 kali gratis wahana permainan di playplay zoo. HTM mulai diberlakukan mulai anak-anak yang memiliki tinggi minimal 80 cm,

Kebun binatang ini memiliki atraksi utama yaitu melihat kehidupan satwa pada habitat yang sudah disesuaikan mendekati dengan aslinya. Dikutip dari semarangzoofficial.com kebun binatang memiliki koleksi dari 4 jenis satwa, yaitu aves (burung), mamalia, reptil, dan primate. Atraksi tambahan lainnya seperti pertunjukan animal show, becak air, playplay zoo, dan kereta mini untuk mengelilingi area kebun binatang. Hal tersebut bisa menghindarkan kebosanan terutama untuk anak-anak karena selain melihat dan belajar tentang satwa, mereka juga dapat bermain dengan wahana lainnya. Penilaian yang dikutip dari google yaitu dengan nilai 3,9. Dari skala penilai

Aksesibilitas

Semarang Zoo terletak di Jalan Jend. Urip Sumoharjo No.1 (Jalan Raya Semarang – Kendal KM. 17) Kec. Ngaliyan, Kota Semarang. Kebun binatang ini terletak di bagian barat Kota Semarang. Obyek ini terletak pada jalan raya provinsi Jawa Tengah, sehingga tempatnya strategis dan mudah dicapai. Untuk menuju kesana, bisa ditempuh menggunakan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Salah satu transportasi umum yang bisa digunakan adalah Bus Rapid Transportation yang dikelola oleh Pemerintah Kota Semarang. Terdapat halte pemberhentian tepat di depan kebun binatang ini, sehingga menambah kemudahan untuk ke sana. Jarak yang ditempuh dari Simpang Lima Semarang yaitu 16,4 kilometer dengan estimasi waktu tempuh 40 menit. Jalan menuju ke obyek tersebut di atas dalam kondisi yang bagus dan beraspal. Cukup mudah menuju Semarang Zoo karena sudah terpasang penunjuk arah dan sudah terdapat pada google maps. Saway el al (2021) mengatakan bahwa aksesibilitas menjadi komponen yang mempunyai pengaruh cukup signifikan dalam meningkatkan kepuasan wisatawan. Kemudahan menuju lokasi obyek wisata dapat dipengaruhi oleh infrastruktur jalan, informasi terkait obyek wisata, dan fasilitas yang ada (Sofi'unnafi, 2022).

Amenitas

Amenitas merupakan berbagai rangkaian fasilitas yang disediakan oleh pengelola obyek wisata. Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang berkunjung. Amenitas yang tersedia di kebun binatang tersebut sudah cenderung lengkap. Fasilitas yang tersedia lain toilet, tempat ibadah,

parkir, warung makan, toko oleh-oleh, dan tempat sampah. Saat pengambilan data, kebun binatang masih dalam tahap perbaikan sehingga beberapa fasilitas dalam kondisi kurang bersih dan tidak tertata. Semarang zoo menyediakan tempat parkir yang cukup luas, sehingga dapat menampung sepeda motor, mobil, hingga bus besar. Penginapan yang terdekat yaitu hotel Front One Inn Semarang. Hotel tersebut terletak di Jalan Walisongo No.421, Tambakaji, Ngaliyan. Kota Semarang. Jarak yang harus ditempuh untuk mencapai Semarang Zoo adalah 9,5 kilometer.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa masih perlu peningkatan jumlah dan kualitas yang ada. Artinya, jumlahnya harus disesuaikan dengan luas wilayah dan daya tampung maksimal sebuah obyek wisata. Sedangkan kualitas yang perlu diperhatikan dalam penyediaan amenities antara lain: kelengkapan, kebersihan, kerapian, fungsi, kemudahan menggunakan, dan kelengkapan alat yang digunakan. Aspek ini memiliki peran dalam peningkatan minat kunjungan wisatawan. Semakin tinggi tingkat amenities yang dimiliki, maka semakin tinggi pula minat kunjungan wisatawan (Rossadi dan Widayati, 2018). Kumawati dan Firmani (2021) menambahkan bahwa amenities juga dapat mempengaruhi kepuasan wisatawan. Kondisi yang kurang baik dan kurangnya jumlah amenities, dapat menurunkan minat dari wisatawan untuk berkunjung (Prayoga et al, 2022).

Penilaian Obyek Wisata Semarang Zoo

Tabel 3. Hasil Penilaian

Sumber : Hasil Penelitian, 2022

Komponen Analisis	Atribut Data	Hirarki Atribut	Nilai
-------------------	--------------	-----------------	-------

Atraksi (Attraction)	Jenis Atraksi	Aneka satwa, animal show, play-play zoo, kereta mini, dan bebek air.	
	Rating Atraksi	3,9	0
Aksesibilitas (accessibility)	Jarak dari pusat kota	16,4 km	1
	Kualitas Jalan	Sepenuhnya perkerasan	1
	Ketersediaan Transportasi Umum	Ada	1
	Petunjuk jalan ke ODTW	Ada	1
Amenitas (amenity)	Akomodasi	Ada	1
	Tempat ibadah	Ada	1
	Warung Makan	Ada	1
	Toilet	Ada	1
	Tempat sampah	Ada	1
	Peta	Ada	1
	Loket	Ada	1
	Parkir	Ada	1
	Pusat Informasi	Ada	1

Jumlah nilai dari penilaian Semarang Zoo adalah 12 dan dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan tabel di atas, menyatakan bahwa Semarang Zoo sudah menyiapkan semua aspek 3A sebagai komponen

utama daya tarik wisata. Namun, nilai 0 terdapat pada hasil atribut atraksi karena rating dari google review hanya 3,9. Rating tersebut muncul karena hasil review dari wisatawan yang berkunjung. Keluhan banyak dirasakan terhadap aspek kebersihan, kerapian, dan kelayakan satwa yang menjadi atraksi utama. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dolphina (2019) berdasarkan hasil survey yang dilakukan yaitu kondisi koleksi fauna masih belum lengkap. Berkaitan dengan hal tersebut, penambahan koleksi fauna menjadi prioritas yang mendesak.

Hal tersebut menjadi perhatian khusus yang perlu ditingkatkan dalam pengembangan kebun binatang di Semarang ini. Aspek 3A (Atraksi, Aksesibilitas, Amenitas) menjadi komponen utama dalam pengembangan sebuah obyek daya tarik wisata. Aspek tersebut menjadi pelengkap keberadaan daya tarik wisata dan juga bisa menjadi acuan untuk mengukur kualitas sebuah destinasi. Adif et al (2023) mengatakan bahwa aspek 3A memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan wisatawan. Apabila wisatawan yang berkunjung merasa puas, mereka akan berkunjung ulang dan memberi rekomendasi kepada orang lain untuk berkunjung ke tempat yang sama. Obyek wisata yang bagus harus mampu menyediakan fasilitas wisata yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan. Tujuannya adalah memudahkan dalam pemenuhan kebutuhan mereka selama berkunjung ke sebuah destinasi.

Kepuasan wisatawan adalah perasaan senang atau puas setelah berkunjung ke suatu destinasi wisata. Kepuasan wisatawan menjadi salah satu indikator sebuah destinasi dalam memberikan pelayanan mereka. Kepuasan menjadi salah satu tolak ukur terhadap loyalitas. Semakin tinggi kepuasan maka loyalitas juga akan semakin tinggi. Semakin puas yang didapatkan oleh wisatawan, maka

akan berdampak pada peningkatan jumlah wisatawan yang datang dan akan mempengaruhi pendapatan daerah (Putri dan Andriana, 2021).

Manfaat lain dari penilaian ini yaitu (1) Sebagai cara mengidentifikasi nilai dan peringkat daya tarik masing-masing obyek wisata; dan (2) Memahami kondisi dan kinerja dari masing-masing komponen dan atribut pada setiap obyek wisata. Informasi ini cukup bermanfaat untuk penentuan prioritas pengembangan sebuah obyek wisata. Target pengembangan obyek wisata akan jauh lebih efektif dan efisien (Aditya dan Ayudiah, 2020).

KESIMPULAN

Semarang zoo merupakan salah satu obyek wisata yang menjadi unggulan di Kota Semarang. Obyek wisata ini sudah memiliki aspek 3A yang menjadi komponen utama daya tarik untuk dapat mendatangkan wisatawan. Atraksi yang disediakan antara lain melihat kehidupan dari 4 jenis satwa, yaitu aves (burung), mamalia, reptil, dan primata. Atraksi tambahan lainnya seperti pertunjukan animal show, becak air, playplay zoo, dan kereta mini untuk mengelilingi area kebun binatang. Aspek aksesibilitas menuju ke kebun binatang ini relatif mudah karena banyak tersedia informasi penunjuk arah menuju ke sana. Kondisi jalan yang sepenuhnya pengerasan, dan Semarang zoo memiliki tempat yang strategis. Amenitas yang disediakan yaitu toilet, tempat ibadah, parkir, warung makan, toko oleh-oleh, dan tempat sampah.

Hasil dari penilaian menggunakan angka biner yaitu Semarang zoo memiliki nilai 12 dan termasuk dalam kategori sangat tinggi, Namun, nilai 0 masih terdapat pada aspek atraksi. Hal tersebut berdasarkan dari google review yaitu dengan nilai 3,9. Keluhan masih banyak dilontarkan dari wisatawan terhadap aspek kebersihan, kerapian, dan kelayakan satwa yang

menjadi atraksi utama. Hasil penelitian bisa menjadi acuan dalam tahap pengembangan Semarang Zoo yang lebih efektif dan efisien. Akhirnya kunjungan wisatawan dapat meningkat dan memberi kesan positif terhadap Semarang Zoo.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. CV. Syakir Media Press: Makassar.
- Adif, R.M., Putra, A.M.E., dan Afrida, Y. 2023. *Pengaruh Atraksi Wisata, Amenitas, dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan di Kawasan Goa Batu Kapal*. Vol. 5, No. 1. Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis. Halaman: 1-6.
- Aditya, R.B., dan Ayudiah, C. Penilaian Daya Tarik Obyek Wisata: 20 Obyek Wisata di Ponorogo, Indonesia. Vol. 5, No.2. Jurnal Planoeearth. Hal: 95 -110.
- Damayanti, M., Wahyono, H., Rahdiawan, M., Tyas, P.W., dan Sani, P.C. 2020. *Penerapan Smart Tourism Kota Semarang*. Vol. 14. No. 2. Jurnal Riptek. Halaman: 128-133
- Dolphina, E. 2019. *Optimalisasi Pengelolaan Kebun Binatang Mangkang Sebagai Tempat Pariwisata Kota Semarang*. Vol. 5, No.2. Prosiding Seniati 2019. ITN Malang.
- <https://data.semarangkota.go.id/data/lis/t/4> diakses pada tanggal 9 Februari 2023.
- Kumawati, N.P.Y.W., dan Firmani, P.S. 2021. *Pengaruh Atraksi dan Amenitas Wisata Terhadap Kepuasan Pada Twin Hill Stone Garden Kabupaten Bangli Tahun 2019*. Vol. 1, No.2. Jurnal Arthaniti Studies. Hal: 7 - 15.
- Mauludin, R. 2017. *Pengaruh Atraksi Wisata Terhadap Minat Berkunjung Wisatawan Ke Daya Tarik Wisata Waduk Darma Kabupaten Kuningan*. Vol. 14, No.2. Jurnal Manajemen Resort dan Leisure. Hal: 57 – 68.
- Pitana, I.G., dan Diarta, I.K.S. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Prayoga, D.R., dkk. 2022. *Analisis Konsep 3A dalam Pengembangan Pariwisata (Studi Kasus: Dusun IV, Desa Denai Lama, Kab. Deli Serdang*. Vol. 05, No. 02. Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi. Hal: 114 – 126.
- Putra, P.K., Sunarta, I.N. 2018. *Identifikasi Komponen Daya Tarik Wisata dan Pengelolaan Pantai Labuan Sait, Desa Adat Pecatu, Kabupaten Badung*. Vol. 6, No.2. Jurnal Destinasi Pariwisata.
- Putri, O.A., dan Andriana, A.N. 2021. *Analisis Atraksi Amenitas Dan Aksesibilitas Dalam Meningkatkan Kepuasan Wisatawan (Studi Kasus Pantai Biru Kersik Marangkayu Kabupaten Kutai Kartanegara)*. Vol. 2, No.1. Jurnal Kajian dan Terapan Pariwisata. Hal: 51 – 58.
- Rossadi, L.N., dan Widayati, E. 2018. *Pengaruh Aksesibilitas, Amenitas, dan Atraksi Wisata Terhadap Minat Kunjungan Wisatawan ke Wahana Air Balong Waterpark Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta*. Vol. 1, No. 2. Journal Of Tourism and Economic. Halaman: 109 – 116.
- Sumastuti, E., Prabowo, H., dan Violinda, Q. 2021. *Pengembangan Wisata Kota Semarang*. Vol 12, No.1. Khasanah Ilmu: Jurnal Pariwisata dan Budaya. Halaman: 30 – 38.
- Yoeti, O.A. 2016. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Balai Pustaka: Jakarta.