

PENGARUH DAYA TARIK WISATA TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG DAN KEPUASAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DI MUSEUM GAJAH, JAKARTA INDONESIA

Savitri Hendradewi¹, Eduard Rudolf Pangkorego², Alda Chairani³

^{1,2,3}Institut Pariwisata Trisakti, savitri.dewi@iptrisakti.ac.id, eduard@iptrisakti.ac.id,
alda.chairani@iptrisakti.ac.id

ABSTRAK

Industri pariwisata budaya di Indonesia, khususnya di Jakarta, memiliki potensi besar untuk berkembang, dengan Museum Gajah sebagai salah satu destinasi wisata yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh daya tarik wisata terhadap keputusan berkunjung dan kepuasan pengunjung, serta peran kepuasan sebagai variabel intervening di Museum Gajah. Pendekatan kuantitatif dengan metode analisis jalur (path analysis) digunakan untuk mengukur hubungan langsung dan tidak langsung antar variabel independen (daya tarik wisata) dan variabel dependen (keputusan berkunjung dan kepuasan pengunjung). Sampel penelitian terdiri dari 100 responden yang dipilih secara accidental sampling. Hasil analisis menunjukkan bahwa daya tarik wisata memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (koefisien 1.613, t-statistic 4.022, p-value 0.000) dan keputusan berkunjung (koefisien 1.270, t-statistic 3.670, p-value 0.000), serta kepuasan pengunjung berperan signifikan dalam mendorong keputusan berkunjung kembali (koefisien 1.528, t-statistic 4.820, p-value 0.000). Kepuasan pengunjung juga berperan penting dalam mendorong keputusan berkunjung kembali. Analisis koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel daya tarik wisata dapat menjelaskan 53,6% keputusan berkunjung, dan 62,3% kepuasan pengunjung. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pengelola Museum Gajah meningkatkan kualitas koleksi artefak, memperbaiki fasilitas dan infrastruktur, menyediakan program edukasi interaktif, meningkatkan promosi melalui media sosial dan kerja sama dengan sekolah, serta melatih staf untuk memberikan pelayanan yang lebih baik, guna meningkatkan daya tarik wisata, kepuasan pengunjung, dan mendorong kunjungan ulang. Pemerintah DKI Jakarta perlu meningkatkan infrastruktur, aksesibilitas, dan promosi digital untuk menjadikan Museum Gajah sebagai destinasi wisata utama, sambil menyelenggarakan event bertema sejarah Indonesia untuk menarik pengunjung lokal dan mancanegara.

Kata Kunci: Daya Tarik Wisata, Kepuasan Pengunjung, Keputusan Berkunjung

ABSTRACT

The cultural tourism industry in Indonesia, particularly in Jakarta, has great potential for growth, with the Elephant Museum being one of the attractive tourist destinations. This study aims to examine the impact of tourist attraction on visit decisions and visitor satisfaction, as well as the role of satisfaction as an intervening variable at the Elephant Museum. A quantitative approach with path analysis was used to measure the direct and indirect relationships between the independent variables (tourist attraction) and the dependent variables (visit decision and visitor satisfaction). The research sample consisted of 100 respondents selected through accidental sampling. The analysis results show that tourist attraction has a significant impact on visitor satisfaction (coefficient

1.613, *t*-statistic 4.022, *p*-value 0.000) and visit decisions (coefficient 1.270, *t*-statistic 3.670, *p*-value 0.000), with visitor satisfaction playing a significant role in encouraging repeat visits (coefficient 1.528, *t*-statistic 4.820, *p*-value 0.000). Visitor satisfaction also plays a crucial role in driving the decision to visit again. The coefficient of determination analysis shows that the tourist attraction variable explains 53.6% of the visit decision and 62.3% of visitor satisfaction. Based on the research findings, it is recommended that the management of the Elephant Museum enhance the quality of artifact collections, improve facilities and infrastructure, provide interactive educational programs, increase promotion through social media and collaboration with schools, and train staff to provide better service, in order to boost tourist attraction, visitor satisfaction, and encourage repeat visits. The DKI Jakarta government needs to improve infrastructure, accessibility, and digital promotion to make the Elephant Museum a main tourist destination, while organizing events themed around Indonesian history to attract local and international visitors.

Keywords: *Tourist Attractions, Visitor Satisfaction, Visiting Decisions*

PENDAHULUAN

Industri pariwisata Indonesia, khususnya sektor pariwisata budaya, memainkan peran penting dalam perekonomian negara, dengan Jakarta sebagai salah satu kota yang menyimpan banyak situs bersejarah dan objek wisata budaya yang menarik, salah satunya adalah Museum Gajah. Museum Gajah berkontribusi signifikan dalam sektor pariwisata budaya dengan menjadi pusat edukasi yang memperkenalkan kekayaan sejarah dan budaya Indonesia, serta menyediakan pengalaman wisata yang memadukan pembelajaran dan hiburan, sehingga menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara untuk menjelajahi warisan budaya bangsa yang kaya melalui koleksi artefak bersejarah dan pameran interaktif yang edukatif.

Keputusan untuk mengunjungi sebuah tempat wisata dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah daya tarik wisata yang ditawarkan oleh objek tersebut. Daya tarik wisata mengacu pada segala hal yang membuat suatu destinasi wisata menarik, seperti koleksi objek yang dimiliki, fasilitas yang disediakan, serta pengalaman yang diberikan kepada pengunjung. Penelitian Nursifa et al., (2024) menunjukkan bahwa daya tarik wisata berpengaruh signifikan terhadap keputusan wisatawan untuk mengunjungi destinasi tertentu, termasuk museum, namun penelitian ini masih terbatas pada aspek umum daya tarik tanpa menggali

lebih dalam mengenai faktor-faktor spesifik seperti kualitas koleksi, pengalaman interaktif, dan layanan di museum.

Pada Museum Gajah, berbagai aspek daya tarik dapat memengaruhi keputusan wisatawan untuk berkunjung. Daya tarik tersebut mencakup berbagai faktor, seperti keberagaman koleksi artefak budaya, fasilitas yang ada di museum, serta pengalaman edukasi yang dapat diperoleh pengunjung. Menurut Yaqin (2020), fasilitas yang memadai dan kualitas layanan di sebuah museum dapat meningkatkan daya tariknya dan mempengaruhi tingkat kepuasan pengunjung, yang pada gilirannya dapat memengaruhi keputusan untuk mengunjungi tempat tersebut.

Penelitian lain oleh Juwita & Hariyanto (2016) menunjukkan daya tarik sejarah dan nilai budaya yang terkandung dalam museum memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan berkunjung, karena memberikan pengalaman edukatif yang mendalam tentang peran penting tempat tersebut dalam sejarah bangsa. Penelitian oleh Kristiutami (2017) menunjukkan bahwa keputusan berkunjung wisatawan ke museum berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan mereka, yang dipengaruhi oleh faktor edukasi, fasilitas, dan pengalaman yang didapat selama kunjungan.

Penelitian Tumewu & Susanto (2024) menunjukkan bahwa Pengaruh daya

tarik wisata terhadap kepuasan pengunjung di museum dapat dilihat melalui berbagai faktor seperti kualitas pameran, fasilitas yang nyaman, pelayanan yang ramah, dan pengalaman edukatif yang diperoleh pengunjung, yang kesemuanya berkontribusi dalam menciptakan pengalaman yang memuaskan dan meningkatkan tingkat kepuasan mereka.

Dalam hal Museum Gajah, aspek edukasi yang ditawarkan melalui koleksi benda-benda sejarah dan pameran interaktif dapat meningkatkan daya tarik museum sebagai destinasi wisata budaya yang mendidik. Kehadiran Museum Gajah di Jakarta sebagai destinasi wisata budaya semakin diperkuat oleh faktor lain, seperti kepuasan pengunjung yang didasarkan pada pengalaman mereka selama berkunjung.

Sejumlah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya memberikan wawasan yang penting mengenai pengaruh daya tarik wisata terhadap kepuasan yang berdampak pada keputusan berkunjung. Dengan berfokus pada Museum Gajah, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana daya tarik wisata yang ditawarkan museum ini, baik dari sisi koleksi yang ada, fasilitas yang disediakan, dan pengalaman edukasi, memengaruhi keputusan wisatawan untuk berkunjung. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pemasaran dan pengelolaan Museum Gajah, sehingga museum ini dapat lebih optimal dalam menarik minat pengunjung dan menjadi salah satu destinasi wisata budaya yang lebih populer di Jakarta.

KAJIAN LITERATUR

Museum dan Pariwisata Budaya

Museum dan pariwisata budaya memainkan peran penting dalam melestarikan serta memperkenalkan sejarah, seni, dan tradisi budaya suatu daerah atau negara kepada masyarakat luas (Batubara & Maulida, 2024). Museum berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, dan pameran benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan budaya, sehingga menjadi sumber pengetahuan dan

edukasi bagi pengunjung (Armiyati & Firdaus, 2020). Sementara itu, pariwisata budaya bertujuan untuk mengembangkan wisata yang mengedepankan pengenalan kekayaan budaya, sejarah, dan tradisi lokal, memberikan pengalaman yang mendalam bagi wisatawan untuk memahami dan menghargai warisan budaya tersebut (Kasna, 2025). Melalui museum dan pariwisata budaya, masyarakat dapat lebih mengenal peradaban masa lalu serta pentingnya menjaga dan merawat aset budaya yang ada (Posha & Yusnita, 2023).

Beberapa aspek yang ditemukan dalam museum dan pariwisata budaya meliputi pameran sejarah dan seni, wisata edukasi, festival budaya, dan tur budaya (Batubara & Maulida, 2024). Museum sering menampilkan koleksi artefak sejarah, karya seni, serta benda-benda yang memiliki makna budaya, yang memungkinkan pengunjung untuk belajar tentang peradaban masa lalu dan nilai-nilai budaya yang dijaga (Fitriansyah & Kasmin, 2022). Selain itu, banyak museum yang menyediakan program edukasi untuk pelajar dan masyarakat umum guna memperdalam pemahaman tentang sejarah serta pentingnya pelestarian warisan budaya (Susetyo et al., 2025). Festival budaya yang menampilkan tarian, musik, dan upacara tradisional juga menjadi daya tarik wisata yang mengenalkan budaya setempat, sementara tur budaya yang dipandu oleh ahli memberikan wawasan lebih dalam tentang sejarah dan budaya di tempat yang dikunjungi (Lahpan et al., 2023).

Daya Tarik

Daya tarik wisata adalah segala bentuk potensi yang ada di suatu tempat yang memiliki nilai lebih, yang dapat menarik perhatian dan minat wisatawan untuk datang dan menikmati pengalaman yang ditawarkan (Nurbaeti et al., 2021). Daya tarik wisata meliputi berbagai elemen fisik, budaya, dan sosial yang dapat menggugah rasa ingin tahu serta memberikan pengalaman positif bagi pengunjung. Daya tarik ini bisa berupa objek alam, budaya, sejarah, ataupun

kegiatan yang bersifat unik dan berbeda (Daud et al., 2024).

Daya tarik wisata dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu daya tarik alam dan daya tarik buatan manusia (Putra et al., 2023). Daya tarik alam meliputi keindahan alam, seperti pantai, gunung, dan hutan, yang memiliki nilai estetika dan dapat memberikan pengalaman rekreasi yang menyegarkan bagi wisatawan (Wirakusumah et al., 2023). Sementara itu, daya tarik buatan manusia lebih mengarah pada karya seni, bangunan bersejarah, taman hiburan, dan fasilitas rekreasi yang diciptakan untuk mendukung kegiatan pariwisata (Kiswanto & Susanto, 2021).

Kepuasan Pengunjung

Kepuasan pengunjung merupakan tingkat pemenuhan harapan dan kebutuhan yang dirasakan oleh pengunjung setelah menggunakan jasa atau mengunjungi suatu tempat, baik itu di sektor pariwisata, perhotelan, maupun bisnis lainnya (Alana & Putro, 2020). Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kualitas layanan, fasilitas yang tersedia, keramahan staf, serta kenyamanan yang dirasakan selama kunjungan (Silaban & Soerjanto, 2022). Kepuasan yang tinggi akan menciptakan pengalaman positif yang membuat pengunjung merasa dihargai dan diutamakan (Nuryanto & Darpito, 2024).

Kepuasan pengunjung juga dapat berperan penting dalam membangun loyalitas pelanggan dan meningkatkan reputasi suatu tempat atau layanan (Qomariah, 2020). Pengunjung yang puas cenderung akan kembali lagi dan bahkan merekomendasikan tempat tersebut kepada orang lain, sehingga penting bagi penyedia layanan untuk secara aktif mengukur dan meningkatkan kepuasan pengunjung, dengan terus berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan harapan serta kebutuhan pengunjung (Bhakti et al., 2024).

Keputusan Berkunjung

Keputusan berkunjung wisatawan adalah proses kompleks yang melibatkan berbagai faktor yang mempengaruhi individu dalam memilih destinasi wisata (Amrullah et al., 2022). Keputusan

berkunjung adalah keputusan yang diambil oleh seseorang sebelum mengunjungi sebuah tempat destinasi atau wilayah dengan mempertimbangkan berbagai pertimbangan dan informasi yang tersedia (Ratnaningtyas et al., 2022).

Proses keputusan berkunjung melibatkan tahap-tahap mulai dari pengenalan kebutuhan, pencarian informasi, evaluasi alternatif, keputusan pembelian, hingga perilaku pasca-pembelian, di mana konsumen menyadari kebutuhan, mencari informasi, membandingkan pilihan, membuat keputusan akhir, dan mengevaluasi pengalaman setelah berkunjung, yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal seperti informasi yang diperoleh dan pengalaman yang didapat (Firmansyah, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis jalur untuk menguji pengaruh daya tarik wisata terhadap keputusan berkunjung dan kepuasan sebagai variabel intervening. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan mengukur hubungan antar variabel yang dapat dihitung secara numerik, seperti daya tarik wisata (fasilitas, koleksi, dan pengalaman edukasi), kepuasan, dan keputusan berkunjung wisatawan. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik untuk menghasilkan kesimpulan objektif.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental sampling*, di mana sampel diambil secara kebetulan dari pengunjung Museum Gajah yang bersedia menjadi responden. Teknik *accidental sampling* berpotensi menyebabkan bias seleksi karena sampel diambil secara kebetulan dari pengunjung yang bersedia berpartisipasi, yang mungkin tidak mewakili seluruh populasi pengunjung museum. Untuk meminimalkan bias, pengambilan sampel dapat dilakukan pada waktu yang berbeda dan menggunakan instrumen pengumpulan data yang netral.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh pengunjung museum, baik lokal maupun mancanegara, selama periode

penelitian. Sampel yang diambil berjumlah 100 responden, yang dianggap representatif untuk mewakili populasi pengunjung museum. Meskipun ukuran sampel lebih besar bisa meningkatkan kekuatan statistik, 100 responden sudah memadai untuk analisis dasar seperti uji validitas, reliabilitas, dan analisis jalur, serta diharapkan memberikan gambaran yang reliabel mengenai hubungan antar variabel.

Dalam penelitian ini, variabel-variabel yang mempengaruhi keputusan berkunjung dan kepuasan pengunjung akan diukur secara spesifik melalui kuesioner terstruktur. Daya tarik wisata diukur dengan menilai berbagai aspek seperti koleksi museum, fasilitas, dan kegiatan

yang ditawarkan, menggunakan skala Likert untuk menilai tingkat ketertarikan responden. Keputusan berkunjung diukur dengan menggali alasan pengunjung memilih untuk datang, seperti rekomendasi atau informasi yang diperoleh sebelumnya. Sementara itu, kepuasan pengunjung diukur melalui penilaian terhadap pengalaman mereka, termasuk kualitas pelayanan, fasilitas, dan koleksi yang ada, dengan menggunakan skala Likert untuk menilai tingkat kepuasan. Pengukuran ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan dapat memberikan kesimpulan yang akurat mengenai pengaruh daya tarik wisata terhadap keputusan berkunjung dan kepuasan pengunjung.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Jumlah Responden	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	50	50%
Perempuan	50	50%
Usia		
18-25 tahun	40	40%
26-35 tahun	30	30%
36-45 tahun	15	15%
46 tahun ke atas	15	15%
Pendidikan Terakhir		
SD/SMP	5	5%
SMA/SMK	25	25%
Diploma/Strata 1	45	45%
Strata 2 atau lebih	25	25%
Status Pekerjaan		
Pelajar/Mahasiswa	30	30%
Pekerja Swasta	40	40%
PNS/TNI/Polri	10	10%
Wirausaha	10	10%
Lainnya	10	10%
Frekuensi Kunjungan ke Museum Gajah		
Pertama kali	60	60%
2-3 kali	25	25%
Lebih dari 3 kali	15	15%

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar responden terdiri dari pria dan wanita

dengan proporsi yang seimbang, yaitu masing-masing 50%. Dari segi usia,

mayoritas responden berada dalam rentang 18-25 tahun (40%), diikuti oleh kelompok usia 26-35 tahun sebanyak 30%, sedangkan sisanya tersebar di kelompok usia 36-45 tahun dan 46 tahun ke atas, masing-masing 15%. Dalam hal pendidikan terakhir, sebagian besar responden memiliki pendidikan tinggi dengan 45% berpendidikan Diploma/Strata 1 dan 25% memiliki pendidikan Strata 2 atau lebih. Sebagian besar responden juga bekerja sebagai pekerja swasta (40%) dan pelajar/mahasiswa (30%), dengan sisanya

tersebar di kategori lainnya. Mengenai frekuensi kunjungan ke Museum Gajah, mayoritas responden (60%) mengunjungi museum ini untuk pertama kali, sementara 25% sudah mengunjungi museum ini 2-3 kali dan 15% lebih dari 3 kali. Data ini memberikan gambaran yang beragam mengenai karakteristik pengunjung Museum Gajah yang dapat digunakan untuk menganalisis preferensi mereka terkait daya tarik wisata yang ditawarkan oleh museum tersebut.

Tabel 2. Uji Validitas

No.	Item Pertanyaan	r-hitung	r-tabel
Daya Tarik			
1	Koleksi artefak yang ada di Museum Gajah menarik perhatian saya	0.512	0.195
2	Fasilitas yang disediakan di Museum Gajah memenuhi harapan saya	0.546	0.195
3	Pengalaman edukasi yang didapatkan selama di Museum Gajah sangat memuaskan	0.503	0.195
4	Keberagaman koleksi yang ada di Museum Gajah membuat kunjungan saya lebih menarik	0.671	0.195
5	Kualitas pameran yang ditampilkan di Museum Gajah sangat baik	0.635	0.195
6	Desain bangunan Museum Gajah menambah kesan menarik dalam kunjungan saya	0.629	0.195
7	Informasi yang tersedia di Museum Gajah cukup membantu untuk memperkaya pengetahuan saya	0.588	0.195
8	Museum Gajah memberikan pengalaman yang edukatif dan menyenangkan	0.597	0.195
9	Museum Gajah memiliki pemandu yang berkompeten untuk menjelaskan koleksi dan pameran	0.621	0.195
10	Pameran di Museum Gajah relevan dengan sejarah budaya Indonesia	0.647	0.195
Keputusan Berkunjung			
11	Saya sangat berminat untuk mengunjungi Museum Gajah setelah mendengar tentangnya	0.567	0.195
12	Saya merasa tertarik untuk mengunjungi Museum Gajah setelah melihat promosi yang ada	0.612	0.195
13	Pengalaman saya sebelumnya memengaruhi keputusan untuk kembali mengunjungi Museum Gajah	0.684	0.195
14	Sangat penting sekali pengalaman edukasi dalam keputusan saya untuk mengunjungi Museum Gajah	0.669	0.195
15	Fasilitas yang disediakan Museum Gajah	0.621	0.195

No.	Item Pertanyaan	r-hitung	r-tabel
	memengaruhi keputusan saya untuk mengunjunginya		
Kepuasan			
1	Saya sangat menikmati wisata ke Museum Gajah	0.670	0.195
2	Perasaan yang saya alami dari kunjungan ke Museum Gajah yang pernah saya kunjungi membawa saya pada suasana hati yang positif.	0.690	0.195
3	Saya puas dengan pengalaman yang saya dapatkan selama mengunjungi Museum Gajah	0.683	0.195
4	Saya merasa senang mengunjungi Museum Gajah sesuai dengan harapan	0.694	0.195
5	Saya akan merekomendasikan Museum Gajah kepada orang lain berdasarkan pengalaman saya	0.579	0.195

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil uji validitas yang disajikan dalam tabel di atas, seluruh item pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini, baik yang terkait dengan daya tarik wisata maupun keputusan berkunjung terbukti valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai r-hitung yang lebih besar daripada r-tabel (0.195). Semua item pertanyaan yang ada mampu mengukur

variabel yang dimaksud dengan baik, sehingga instrumen kuesioner ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat dan relevan dalam penelitian tentang pengaruh daya tarik wisata terhadap keputusan berkunjung di Museum Gajah yang berdampak pada kepuasan pengunjung.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Daya Tarik Wisata	10	0.776	0.835
Keputusan Berkunjung	5	0.703	0.742
Kepuasan	5	0.718	0.756

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang ditunjukkan dalam tabel di atas, ketiga variabel yang diuji, yaitu daya tarik wisata, keputusan berkunjung, dan kepuasan memiliki nilai *cronbach's alpha*

dan *composite reliability* yang lebih besar dari 0.70. Hal ini menunjukkan bahwa variabel yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

Table 4. R-Square

Variable	R-Square
Keputusan Berkunjung	0.536
Kepuasan	0.623

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi yang ditunjukkan dalam tabel di atas, nilai R Square keputusan berkunjung sebesar 53.6% dapat dijelaskan oleh variabel daya tarik wisata yang terdiri

dari koleksi artefak, fasilitas, pengalaman edukasi, dan faktor lainnya. Sementara itu nilai R Square kepuasan sebesar 62.3% dapat dijelaskan oleh variabel daya tarik wisata dan keputusan berkunjung.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Variable	Original Sample	Sample Mean	Standard Deviation	t-Statistic (O/STDEV)	P-Values

		(O)	(M)	(STDEV)		
Daya tarik	→ Kepuasan	1.613	0.380	0.401	4.022	0.000
Daya tarik	→ Keputusan berkunjung	1.270	0.285	0.346	3.670	0.000
Kepuasan	→ Keputusan berkunjung	1.528	0.590	0.317	4.820	0.000

Sumber: Data diolah (2025)

Tabel 5 menunjukkan hasil uji hipotesis dengan tiga hubungan variabel: daya tarik terhadap kepuasan, daya tarik terhadap keputusan berkunjung, dan kepuasan terhadap keputusan berkunjung, yang masing-masing memiliki nilai t-Statistic yang signifikan dengan p-value yang sangat rendah (0.000), menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara variabel-variabel tersebut.

PEMBAHASAN

Daya tarik wisata Museum Gajah dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung karena koleksi yang disajikan di museum ini menawarkan pengalaman yang mendalam dan edukatif. Pengunjung dapat menikmati pameran yang menggambarkan sejarah budaya Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan elemen-elemen penting seperti artefak sejarah, patung, dan benda-benda yang memiliki nilai sejarah tinggi. Dengan adanya informasi yang lengkap dan penyajian yang menarik, pengunjung merasa puas karena dapat memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman yang memperkaya wawasan mereka. Hal ini menciptakan kepuasan yang mendorong mereka untuk kembali mengunjungi atau merekomendasikan museum tersebut kepada orang lain.

Penelitian Tumewu & Susanto (2024) menunjukkan bahwa pengaruh daya tarik wisata terhadap kepuasan pengunjung di museum dipengaruhi oleh kualitas pameran, fasilitas, pelayanan ramah, dan pengalaman edukatif, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kepuasan pengunjung. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Jonathan & Istriani (2023) Pengaruh daya tarik wisata terhadap kepuasan wisatawan di museum sangat signifikan, karena semakin menarik daya tarik yang dimiliki museum, seperti nilai

sejarah, pameran edukatif, dan keunikan arsitektur, maka semakin besar kemungkinan wisatawan merasa puas dan terkesan dengan pengalaman yang mereka dapatkan selama berkunjung.

Daya tarik wisata Museum Gajah dalam penelitian ini juga berpengaruh signifikan terhadap keputusan berkunjung karena keunikan dan keistimewaannya sebagai destinasi budaya yang menonjol. Museum ini memiliki daya tarik visual yang kuat melalui koleksi artefak yang langka, serta keberadaannya yang berhubungan erat dengan sejarah Indonesia. Ketertarikan pengunjung terhadap budaya, sejarah, dan keindahan koleksi museum menjadi faktor utama yang mendorong keputusan untuk berkunjung. Selain itu, adanya fasilitas yang memadai dan aksesibilitas yang mudah juga mempengaruhi pengunjung untuk memilih Museum Gajah sebagai tujuan wisata mereka. Keputusan untuk berkunjung biasanya didorong oleh faktor keingintahuan akan sejarah yang kaya dan keinginan untuk mengalami pengalaman yang berbeda dari tempat wisata lainnya.

Manuela & Djahur (2023) yang menunjukkan daya tarik yang dimiliki museum seperti koleksi seni yang unik, suasana yang nyaman, serta pengalaman edukatif yang ditawarkan, memiliki pengaruh signifikan terhadap minat wisatawan untuk kembali berkunjung, karena elemen-elemen tersebut menciptakan kesan mendalam dan mendorong pengunjung untuk mengunjungi museum tersebut lagi.. Kemudian penelitian Daryadi & Susanto (2024) menunjukkan bahwa daya tarik wisata memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan berkunjung wisatawan mancanegara ke Museum karena faktor-faktor seperti keunikan, keindahan, dan nilai sejarah yang ditawarkan oleh museum

dapat meningkatkan minat dan ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi.

Kepuasan pengunjung di Museum Gajah berpengaruh signifikan terhadap keputusan berkunjung karena pengalaman positif yang didapatkan selama kunjungan menciptakan hubungan emosional yang kuat dengan museum tersebut. Ketika pengunjung merasa puas dengan kualitas koleksi, informasi yang disajikan, serta fasilitas yang mendukung, mereka cenderung merasa tertarik untuk kembali atau merekomendasikan museum kepada orang lain. Kepuasan ini membangun citra positif yang memperkuat keputusan untuk berkunjung di masa depan, karena pengunjung merasa bahwa mereka mendapatkan pengalaman edukatif dan menyenangkan yang tidak dapat ditemukan di tempat lain. Dengan demikian, kepuasan pengunjung menjadi faktor utama yang mendorong keputusan berkunjung, baik untuk kunjungan ulang maupun untuk mengajak orang lain menikmati pengalaman yang sama.

Penelitian Kristiutami (2017) menunjukkan bahwa keputusan wisatawan untuk mengunjungi museum berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepuasan mereka yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas edukasi, fasilitas yang tersedia, dan pengalaman yang didapat selama kunjungan. Edukasi yang menarik, fasilitas yang memadai, serta pengalaman yang menyenangkan selama berkunjung menjadi elemen penting dalam meningkatkan kepuasan pengunjung dan mendorong mereka untuk kembali.

PENUTUP

Daya tarik wisata Museum Gajah memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung dan keputusan berkunjung. Keunikan koleksi artefak, fasilitas yang memadai, dan pengalaman edukatif yang ditawarkan oleh museum berhasil menciptakan kepuasan yang tinggi bagi pengunjung, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk kembali mengunjungi museum atau merekomendasikannya kepada orang lain.

Pada penelitian ini yang sangat berpengaruh signifikan adalah kepuasan

pengunjung mempengaruhi keputusan pengunjung untuk berkunjung, baik untuk kunjungan ulang maupun untuk mengajak orang lain menikmati pengalaman yang sama. Sehingga, daya tarik wisata yang kuat berperan penting dalam meningkatkan kepuasan pengunjung dan mempengaruhi keputusan berkunjung di Museum Gajah.

Bagi pengelola Museum Gajah, disarankan untuk terus menjaga dan meningkatkan kualitas koleksi serta fasilitas yang ada, agar dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan edukatif bagi pengunjung. Peningkatan promosi mengenai keunikan dan nilai sejarah koleksi museum juga dapat menarik lebih banyak pengunjung. Bagi wisatawan, diharapkan untuk terus menjaga etika dan ketertiban selama berkunjung sehingga pengalaman positif dapat dinikmati oleh semua pihak.

Untuk mendukung Museum Gajah sebagai destinasi wisata yang penting, pemerintah DKI Jakarta perlu fokus pada peningkatan infrastruktur dan promosi yang lebih spesifik. Peningkatan aksesibilitas, seperti menambah rute transportasi umum dan memperbaiki fasilitas pendukung, akan mempermudah pengunjung. Selain itu, pengembangan ruang pameran interaktif dan pemanfaatan teknologi seperti augmented reality dapat meningkatkan pengalaman edukatif. Dari sisi promosi, kerjasama dengan agen perjalanan dan pemasaran digital melalui website serta media sosial akan memperluas jangkauan pengunjung, baik lokal maupun mancanegara. Menyelenggarakan event bertema sejarah Indonesia juga dapat menarik perhatian lebih banyak wisatawan.

REFERENSI

Amrullah, A., Nurbaeti, N., Ratnaningtyas, H., Manumpak, D., Singh, M. R., & Budi, J. (2022). Pengaruh city branding dan city image terhadap city identity dan keputusan berkunjung wisatawan ke kota Jakarta, Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 11(2), 325-336. DOI:

- <https://doi.org/10.23887/jish.v11i2.44960>
- Alana, P. R., & Putro, T. A. (2020). Pengaruh Fasilitas dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Wisatawan Pada Goa Lowo Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 5(2), 180–194. <https://journal.stieken.ac.id/index.php/penataran/article/view/481>
- Armiyati, L., & Firdaus, D. W. (2020). Belajar Sejarah di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. *Jurnal Artefak*, 7(2), 81-90. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v7i2.3472>
- Batubara, A. F., & Maulida, M. (2024). Peran Museum Dalam Pelestarian Sejarah dan Budaya Masyarakat. *JAPRI (Jurnal Perpustakaan dan Informasi)*, 6(2), 41-50. <https://ejournal.unib.ac.id/japri/article/view/34400>
- Bhakti, Y. S., Setiawan, E. D., Hidayat, R., & Kusumasari, I. R. (2024). Analisis Pengaruh Kepuasan Pelanggan Terhadap Pengambilan Keputusan Pembelian Jajanan di Pasar Malam Kodam Brawijaya Surabaya. *Jurnal Ekonomi Revolusioner*, 7(10), 40-47. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jer/article/view/5212>
- Daryadi, H. F., & Susanto, P. (2024). Pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Mancanegara di Museum Katedral. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 7(2), 1173-1189. DOI: <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i2.10405>
- Daud, D. M., Eraku, S. S., & Rusiyah. (2024). Analisis Daya Tarik Wisata Air Terjun Ilohu`uwa Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Riset dan Pengabdian Interdisipliner*, 1(1), 15-23. DOI: [10.37905/jrpi.v1i1.27945](https://doi.org/10.37905/jrpi.v1i1.27945)
- Fitriansyah, F., & Kasmin, (2022). Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata Edukasi dan Media Pembelajaran Sejarah. *CAKRAWALA: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 2(2), 89-94. DOI: <https://doi.org/10.31294/jc.v2i2.13994>
- Firmansyah, A. (2018). *Perilaku Konsumen (Sikap dan Pemasaran)*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Jonathan, K., & Istriani, E. (2023). Pengaruh Daya Tarik Wisata, Fasilitas dan Aksesibilitas Terhadap Kepuasan Wisatawan Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Forum Manajemen Indonesia*, 1. DOI: <https://doi.org/10.47747/snfmi.v1i.1463>
- Juwita, I., & Hariyanto, O. I. B. (2016). Pengaruh Daya Tarik Wisata Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Nusantara. *Jurnal Pariwisata*, 3(1), 55-71. DOI: <https://doi.org/10.31294/par.v3i1.895>
- Kristiutami, Y. P. (2017). Pengaruh Keputusan Berkunjung Terhadap Kepuasan Wisatawan di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Pariwisata*, 4(1), 53-62. DOI: <https://doi.org/10.31294/par.v4i1.1761>
- Lahpan, N. Y. K., Putra, B. D., & Hidayana, I. S. (2023). Festival Seni dan Ruang Publik yang Inklusif Bagi Pelestarian Seni Tradisi dan Pengembangan Ekosistem Pariwisata di Jawa Barat. *Prosiding Penelitian dan PKM ISBI Bandung 2023*, 187-191.
- Nurbaeti, N., Rahmanita, M., Ratnaningtyas, H., & Amrullah, A. (2021). Pengaruh daya tarik wisata, aksesibilitas, harga dan fasilitas terhadap minat berkunjung wisatawan di objek wisata Danau Cipondoh, Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(2), 269-278. DOI: <https://doi.org/10.31294/jis.v10i2.269278>

- <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i2.33456>
- Nursifa, D., Nurhasan, R., & Adiatma, D. (2024). Pengaruh Amenitas dan Daya Tarik Wisata Terhadap Keputusan Berkunjung Di Museum Ra. A. Adiwidjaya Kabupaten Garut. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ekonomi & Akuntansi (MEA)*, 8(3), 1412-1427. DOI:10.31955/mea.v8i3.4625
- Nuryanto, F. S. S., & Darpito, S. H., (2024). Faktor penentu loyalitas pelanggan dengan kepuasan pelanggan sebagai variabel intervening. *JMM: Jurnal Manajemen Maranatha*, 23(2), 185-200. DOI:10.28932/jmm.v23i2.8531
- Qomariah, N. (2020). *Pentingnya Kepuasan dan Loyalitas Pengunjung*. Jakarta: Pustaka Abadi.
- Kasna, I. K. (2025). Warisan Budaya dan Pariwisata Bertanggung Jawab. *Cakrawarti*, 8(1), 8-19. DOI: <https://doi.org/10.47532/jic.v8i01.1200>
- Kiswanto, A., & Susanto, D. R. (2021). Strategi Pengembangan Desa Wonokriti Sebagai Desa Wisata Edelweis di Kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. *Journal of Tourism and Economic*, 4(2), 119-134. DOI: <https://doi.org/10.36594/jtec/zgap3079>
- Manuela, E., & Djamhur, I. (2023). Pengaruh Daya Tarik Terhadap Minat Berkunjung Kembali Wisatawan Ke Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK)*, 2, 163-171. DOI: <https://doi.org/10.36441/snpk.vol2.2023.114>
- Posha, B. Y., & Yusnita, H. (2023). Peran Museum Sebagai Pusat Edukasi dan Daya Tarik Wisata Bagi Masyarakat Sambas. *BELALEK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Journal of Community Services)*, 1(1), 46-58. DOI: <https://doi.org/10.37567/belalek.v1i1.2200>
- Putra, P. G. P., Mekarini, N. W., & Suryaningsih, I. A. A. (2023). Optimalisasi Daya Tarik Wisata Alam Sebagai Pendukung Pengembangan Desa Wisata Duda Timur Karangasem Bali. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Pariwisata Agama dan Budaya*, 8(2), 165-175. <https://doi.org/10.25078/Pariwisata.v8i2.2729>
- Ratnaningtyas, H., Ingkadijaya, R., & Desafitri, L. (2022). The effect of E-WOM and tourism product attributes on visiting decisions in Lake Cipondoh Tourist Destination, Tangerang City, Banten Province. *JPIM (Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen)*, 7(2), 232-239. DOI: <https://doi.org/10.30736/jpim.v7i2.1093>
- Silaban, M., & Soerjanto. (2022). Analisis Kepuasan Pelanggan dengan Memperhatikan Kualitas Pelayanan dan Fasilitas di Resto CBA Jakarta. *EduTurisma: An International Journal of Tourism and Education*, 7(1), 1-12. <https://ejournal.asaindo.ac.id/index.php/eduturisma/article/view/1272>
- Susetyo, B., Wahayuni, M., Hanika, S. A., & Natarsyah, M. (2025). Peran Museum Perjuangan Subkoss Garuda Sriwijaya dalam Langkah Pelestarian Sejarah dan Budaya Lokal Lubuk Linggau. *Periode: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1-23. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/periode/article/view/50346>
- Tumewu, A., & Susanto, P. (2024). Analisis Pengaruh Daya Tarik Wisata terhadap Kepuasan Pengunjung di Museum Hakka Indonesia TMII. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 7(2), 1419-1434. DOI: <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i2.10396>
- Wirakusumah, G. G., Naukoko, A. T., & Tumangkeng, S. Y. L. (2023). Potensi Potensi Objek Wisata

Terhadap Perekonomian Masyarakat di Kabupaten Minahasa Utara (Studi Pada Hutan Mangrove Budo). *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 23(10), 37-48.

<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jbie/article/view/51616>

Yaqin, A. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Amenitas terhadap Kepuasan Pengunjung di Museum Jawa Tengah Ranggawarsita. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 16(2), 148-158. DOI: <https://doi.org/10.56910/gemawisata.v16i2.123>

BIODATA PENULIS

Dra. Savitri Hendradewi, M.Si adalah Dosen Program Studi D4 Pengelolaan Perhotelan Institusi Pariwisata Trisakti.

Eduard Rudolf Pangkerego, S.ST.Par, M.Par adalah Dosen Program Studi S1 Kewirausahaan Institusi Pariwisata Trisakti.

Dr. Alda Chairani, S.Par, M.Par adalah Dosen Program Studi S1 Kewirausahaan Institusi Pariwisata Trisakti