

ANALISIS PENGARUH MANFAAT WAKTU LUANG TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN DI TAMAN WISATA ALAM ANGKE KAPUK JAKARTA UTARA

Patricia Lourensa Halim^{1*}, Wening Ramadhani Siti Nawangwulan²

Universitas Bunda Mulia, Tangerang, Indonesia^{1,2}

E-mail: s19190186@ubm.ac.id^{1*}

ABSTRACT

This study examines how the physical, psychological, and social benefits of leisure activities affect visitors' pleasure at Taman Wisata Alam Angke Kapuk in North Jakarta. This research uses explanative quantitative methods. The research population are tourists aged over 17 years old and have visited Taman Wisata Alam Angke Kapuk at least once from 2018 to 2022 with a sample of 400 respondents. Data analysis using statistic descriptive analysis method using IBM SPSS 25 software to test the established hypothesis. Through analysis and discussion, this study found that each component of leisure benefit (physical benefit, psychological benefit and social benefit) has a positive and significant effect on tourist satisfaction and leisure benefit have a positive and significant effect on tourist satisfaction by 75%.

Keywords: Leisure Benefit; Tourist Satisfaction; Taman Wisata Alam Angke Kapuk

ABSTRAK

Studi ini meneliti bagaimana manfaat fisik, psikologis, dan sosial dari kegiatan rekreasi mempengaruhi kepuasan wisatawan di Taman Wisata Alam Angke Kapuk di Jakarta Utara. Penelitian menggunakan metode kuantitatif explanatif. Populasi penelitian merupakan wisatawan yang berumur diatas 17 tahun dan pernah berwisata setidaknya sekali di Taman Wisata Alam Angke Kapuk dari tahun 2018-2022 dengan sampel sejumlah 400 responden. Metode analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan *software* IBM SPSS 25 untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Melalui analisis serta pembahasan, penelitian ini menemukan bahwa masing-masing komponen manfaat waktu luang (manfaat fisik, manfaat psikologis dan manfaat sosial) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan wisatawan serta manfaat waktu luang berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan wisatawan sebesar 75%.

Kata Kunci: Manfaat Waktu Luang; Kepuasan Wisatawan; Taman Wisata Alam Angke Kapuk

PENDAHULUAN

Terdapat banyak industri yang memiliki peran sebagai penghasil devisa negara, salah satunya yaitu pariwisata, yang telah menghasilkan US\$4,26 miliar yang mengalami kenaikan hingga 769,39% dari tahun 2021 dan merangsang perluasan peluang pemanfaatan pariwisata seperti terciptanya tempat wisata baru serta menciptakan lapangan pekerjaan baru sebesar 1,1 juta pada tahun 2022. Berdasarkan pihak Travel Industry dari Google Indonesia yaitu Vania Anindar, minat berwisata masyarakat Indonesia mengalami peningkatan sebesar 17% pada tahun 2022 dari tahun 2019, hal tersebut juga terjadi pada masyarakat yang berasal dari luar negeri untuk berlibur mengalami peningkatan sebesar 36% di tahun 2022 jika dibandingkan dengan tahun 2019, data ini dipaparkan oleh Vania dalam diskusi data terkini pencarian dan minat informasi travel di Indonesia pada Virtual Press Briefing: World Tourism Day 2022, pada hari Senin 26 September 2022.

Menurut Vania kebanyakan wisatawan mencari tempat berwisata yang dapat membuat perasaannya lebih baik atau tempat yang lebih terasa dekat dengan alam yang sekarang dikenal dengan istilah “healing” yang memiliki arti penyembuhan, kata kunci healing sendiri mengalami kenaikan hingga 500% dari tahun 2021 berdasarkan penelusuran di Google. Pernyataan Vania tersebut didukung oleh Co-Founder & CMO Tiket.com yakni Gaery Undarsa yang mengatakan bahwa terjadi peningkatan wisatawan pada tahun 2022. Gaery melaporkan bahwa perjalanan udara mengalami peningkatan sebesar

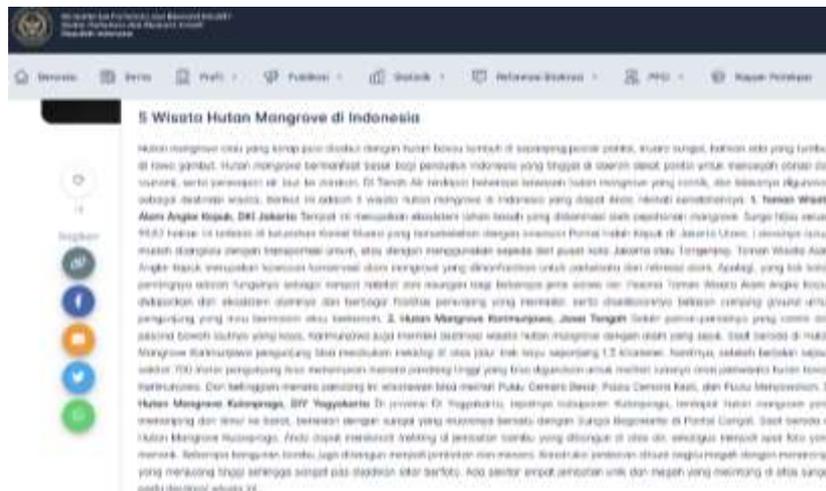
93%, sementara untuk perjalanan darat mengalami peningkatan hingga 275% dan untuk pemesanan penginapan maupun hotel mengalami peningkatan sebesar 80%. Berdasarkan data yang diperoleh Gaery, masyarakat yang ingin berwisata lebih menyukai untuk berwisata ataupun berlibur di lokasi yang tidak jauh dari rumahnya sehingga masyarakat dapat bekerja dan berwisata secara bersamaan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya, taman wisata alam adalah kawasan pelestarian alam terutama dimanfaatkan untuk pariwisata dan rekreasi alam. Berdasarkan data dari BPS, tercatat 651 wisata alam di Indonesia dan di DKI Jakarta terdapat lima wisata alam yang tercatat pada tahun 2020. Berdasarkan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Siti Nurbaya Bakar, tercatat sebanyak 5,1 juta wisatawan domestik yang melakukan kunjungan wisata alam. Berdasarkan jumlah wisatawan tersebut telah menghasilkan nilai Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) bersumber dari tiket masuk destinasi wisata sebesar Rp 96,7 miliar pada tahun 2022. Dari lima wisata alam yang terdapat di DKI Jakarta, satu diantaranya adalah Taman Wisata Alam Angke Kapuk.

Taman Wisata Alam Angke Kapuk termasuk kedalam bagian dari kawasan hutan angke kapuk, yang telah berubah menjadi ekosistem hutan bakau dan menjadi tempat tinggal bagi berbagai jenis burung. Wisatawan dapat melakukan beragam aktivitas seperti menanam bibit pohon bakau,

pengamatan burung, berkemah, berfoto-foto, hingga menjadi tempat berkumpul keluarga maupun rekan kerja. Berdasarkan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Taman Wisata

Alam Angke Kapuk termasuk kedalam lima wisata hutan mangrove di Indonesia dan menjadi satu-satunya wisata hutan mangrove yang terletak di DKI Jakarta dari kelima lokasi yang disebutkan.



Gambar 1. 5 Destinasi Wisata Hutan Mangrove di Indonesia
(Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia)

Dilihat dari penjelasan tersebut, Taman Wisata Alam Angke Kapuk dapat menjadi pilihan yang tepat untuk destinasi wisata yang dapat memenuhi kebutuhan sekunder wisatawan yakni waktu luang.

Waktu luang merupakan persektif subjektif orang dalam menilai kepuasan tuntutan untuk meningkatkan kondisi fisik dan mental selama atau setelah berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi, menurut Hung dalam Lengkong dan Suryasih (2021). Terdapat tiga dimensi yaitu manfaat fisik, manfaat psikologis dan manfaat sosial. Menurut hasil penelitian Zhou et al (2021), manfaat waktu luang memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan wisatawan dan diharapkan pihak pengelola lebih memperhatikan untuk membangun hubungan emosional dengan wisatawan

untuk memberikan suasana yang baik untuk pengalaman wisatawan.

Meskipun begitu, Taman Wisata Alam Angke Kapuk mengalami penurunan tingkat kunjungan dari hasil rekap pihak pengelola yang menunjukkan bahwa terjadi penurunan sebesar 39,66% jika dibandingkan tahun 2019 dengan tahun 2022. Hal tersebut menolak pernyataan Vania dan Gaery, lantas apa yang memengaruhi penurunan angka kunjungan di suatu destinasi wisata? Berdasarkan dari penelitian oleh Fajrin, Wijayanto dan Kornita (2021) bahwa kepuasan wisatawan berpengaruh secara signifikan dan positif kepada angka kunjungan disuatu destinasi wisata, yang dapat disimpulkan bahwa naik atau turunnya angka kunjungan dapat terpengaruh oleh kepuasan wisatawan, dan menurut lengkong dan suryasih

(2021) kepuasan wisatawan dipengaruhi oleh manfaat waktu luang.

Dengan menganalisis pengaruh manfaat waktu luang terhadap kepuasan wisatawan, peneliti dapat mengetahui variabel mana yang lebih kuat dan yang tidak begitu memengaruhi sehingga dapat dijadikan saran untuk pihak pengelola demi untuk wisatawan merasakan manfaat waktu luang selama berwisata di Taman Wisata Alam Angke Kapuk.

TINJAUAN PUSTAKA

Manfaat Waktu Luang

Menurut Lengkong (2021) pada saat berekreasi wisatawan berharap agar mendapatkan manfaat serta kepuasan dari suatu aktivitas yang dilakukan saat berwisata. Menurut Roihanah dan Sunarti dalam Lengkong (2021), penilaian subjektif suatu individu terhadap pemenuhan kebutuhannya secara subjektif dalam meningkatkan kondisi fisik dan mentalnya selama atau setelah berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi merupakan pengertian dari manfaat waktu luang. Menurut Hung dalam Lengkong (2021) manfaat waktu luang memiliki tiga dimensi yaitu (1) Manfaat fisik (*Physical Benefit*), merupakan penilaian subjektif akan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang berpengaruh terhadap manfaat fisik. Berikut indikatornya; meningkatkan Kesehatan, meningkatkan keterampilan fisik, serta pemeliharaan fisik. (2) Manfaat psikologis (*Psychological Benefit*), merupakan penilaian subjektif akan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang berpengaruh terhadap manfaat psikologis. Berikut indikatornya; mendapatkan perasaan senang, membuat

berfikir menjadi bijaksana, tekanan emosi lebih rileks, serta melepaskan tekanan hidup. (3) Manfaat sosial merupakan penilaian subjektif terhadap aktivitas seseorang yang berpengaruh terhadap manfaat sosial. Berikut indikatornya; memahami perasaan satu sama lain, mendukung ide teman, menguatkan hubungan pertemanan, saling bertukar pendapat dengan teman, dan memahami satu sama lain.

Kepuasan Wisatawan

Kepuasan pelanggan didefinisikan sebagai titik di mana harapan pembeli terpenuhi serta kinerja dari produk yang dirasa memuaskan, menurut Kotler dan Armstrong (2021). Konsumen menjadi tidak senang jika harapan tidak terpenuhi karena kinerja yang kurang. Dimensi dari kepuasan pelanggan menurut Kotler dalam Sudarso et al., (2021) yakni; (1) Menciptakan citra merek, ketertarikan konsumen berkurang kepada merek dan pemasaran dari produk yang serupa. (2) Ketersediaan rekomendasi, konsumen akan memuji perusahaan tersebut. (3) pembelian kembali, konsumen kembali lagi kepada perusahaan agar mendapatkan layanan ataupun produk. (4) Komitmen pelanggan, membuat pilihan pembelian pada perusahaan yang sama dan memperoleh hal-hal tambahan dari perusahaan tersebut.

Manfaat waktu luang memiliki unsur-unsur seperti manfaat fisik, manfaat psikologis dan manfaat sosial. Lengkong dan Suryasih (2021) membuat asumsi bahwa orang yang melakukan rekreasi mengantisipasi untuk mendapatkan manfaat (*benefit*) serta kenikmatan dari kegiatannya.

Keuntungan yang diperoleh dari objek wisata yang ada merupakan salah satu unsur yang memengaruhi kepuasan pengunjung. Maka dari itu Lengkong dan Suryasih (2021) merumuskan bahwa manfaat waktu luang dapat berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung. Pernyataan Lengkong dan Suryasih (2021) yang beranggapan bahwa dengan memperhatikan manfaat yang diberikan kepada pengunjung, maka diharapkan kepuasan pengunjung akan meningkat sehingga keberlangsungan bisnis pariwisata akan terjamin di masa mendatang.

METODE

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah Taman Wisata Alam Angke Kapuk, Jakarta Utara atau lebih dikenal TWA Angke Kapuk yang merupakan bagian dari hutan angke kapuk yang menjadi ekosistem hutan bakau serta menjadi habitat berbagai jenis burung. Taman Wisata Alam Angke Kapuk mempunyai fokus mengenai konservasi pohon bakau serta pengembangan destinasi wisata seluas 99,82 Ha.

Terdapat beberapa aktivitas yang dapat dinikmati di TWA Angke Kapuk karena memiliki kawasan cukup luas untuk melakukan berbagai aktivitas serta tersedianya beragam fasilitas yang mendukung aktivitas wisatawan seperti pengamatan burung, berkemah, menanam bibit pohon bakau, wisata air, *trekking*, *gathering*, menyusuri hutan dan berfoto, serta kafe. Penelitian ini akan dilakukan terhadap wisatawan di TWA Angke Kapuk.

Objek Penelitian

Objek penelitian menurut Sugiyono (2019) ialah seluruh objek yang memiliki bentuk apapun yang ditentukan oleh peneliti untuk ditelaah agar didapatkan data seputar objek tersebut, lalu diambil inti sarinya. Objek penelitian ini adalah meneliti variabel manfaat waktu luang (X) terhadap kepuasan wisatawan (Y) di TWA Angke Kapuk.

Populasi

Sugiyono (2019) mengartikan populasi sebagai suatu kawasan yang berisikan objek-objek dan orang-orang dengan ciri-ciri serta karakteristik yang dapat dipilih oleh peneliti sebagai bahan studi dan digunakan untuk simpulan dari penelitian tersebut. Populasi pada penelitian ini yakni wisatawan TWA Angke Kapuk di tahun 2018 - 2022 yakni sebanyak 694.773 menurut data jumlah wisatawan yang direkap oleh Taman Wisata Alam Angke Kapuk.

Sampel

Menurut Sugiyono (2019) sampel ialah sesuatu yang memiliki karakteristik serta jumlah yang didapatkan dari populasi. Berikut kriterianya; (1) Wisatawan berumur diatas 17 tahun. (2) Wisatawan TWA Angke Kapuk yang pernah mengunjungi TWA Angke Kapuk pada periode 2018-2022. Teknik pengumpulan sampel yaitu *purposive sampling* menggunakan rumus Slovin (1960) dengan tingkat kesalahan sebesar 5% dan populasi berjumlah 694.773 yang menghasilkan jumlah sampel sebanyak 399,7 yang dibulatkan menjadi 400 wisatawan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dikerjakan analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, regresi linear berganda, uji hipotesis.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

| Variabel | Mean | Keterangan |
|-------------------------|------|---------------|
| Manfaat Fisik (X1) | 4,13 | Tinggi |
| Manfaat Psikologis (X2) | 4,29 | Sangat Tinggi |
| Manfaat Sosial (X3) | 4,06 | Tinggi |
| Manfaat Waktu Luang (X) | 4,16 | Tinggi |
| Kepuasan Wisatawan (Y) | 4,12 | Tinggi |

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Berdasarkan dari analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa variabel manfaat sosial memiliki nilai rata-rata paling rendah yang berarti rata-rata wisatawan mengisi penilaian pada skala 3-5. Sedangkan variabel manfaat psikologis memiliki nilai rata-rata paling tinggi yang berarti rata-rata wisatawan merasakan manfaat psikologi paling besar saat berwisata di TWAAK. Pada variabel kepuasan wisatawan, nilai rata-rata tergolong tinggi yang berarti rata-rata wisatawan merasa puas berwisata di TWAAK.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

| | | Unstandardized Residual | |
|-----------------------------|-------------------------|-------------------------|-------|
| N | | 400 | |
| Normal Parameters | Mean | 0.0000000 | |
| | Std. Deviation | 517.658.442 | |
| Most Extreme Differences | Absolute | 0.045 | |
| | Positive | 0.032 | |
| | Negative | -0.045 | |
| Test Statistics | | 0.045 | |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | 0.053 | |
| Monte Carlo Sig. (2-tailed) | Sig. | 0.388 | |
| | 99% Confidence Interval | Lower Bound | 0.376 |
| | | Upper Bound | 0.401 |

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Berdasarkan dari uji normalitas (uji asumsi klasik) diatas, mengartikan bahwa

nilai signifikansi dari Kolmogrov-Smirnov melalui pendekatan Monte Carlo diatas 5% atau 0,05 yakni dengan nilai signifikansi 0,388. Dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa data terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinearitas

| Model | Collinearity Tolerance | Statistics VIF |
|--------------------|------------------------|----------------|
| 1 (Constant) | | |
| Manfaat Fisik | 0.544 | 1.840 |
| Manfaat Psikologis | 0.517 | 1.936 |
| Manfaat Sosial | 0.653 | 1.530 |

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Berdasarkan uji multikolinearitas (uji asumsi klasik), nilai VIF pada variabel manfaat fisik, manfaat psikologis, dan manfaat sosial lebih kecil dari 10 dan nilai toleransi lebih besar dari 0,9. Dari hasil tersebut diinterpretasikan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas pada semua variabel bebas.

Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

| Model | Unstandardized B | Coefficients Std. Error | Standardized Coefficients Beta | t | Sig. |
|--------------------|------------------|-------------------------|--------------------------------|-------|-------|
| 1 (Constant) | 0.174 | 0.018 | | 9.534 | 0.000 |
| Manfaat Fisik | -0.005 | 0.001 | -0.316 | 4.975 | 0.269 |
| Manfaat Psikologis | -0.001 | 0.001 | -0.056 | 0.558 | 0.391 |
| Manfaat Sosial | -0.000 | 0.001 | -0.015 | 0.256 | 0.798 |

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Berdasarkan dari hasil uji heteroskedastisitas (uji asumsi klasik) menggunakan Metode Glejser, menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel manfaat fisik, manfaat psikologis, dan manfaat sosial lebih besar

dari 0,05. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

| Model | | Unstandardized B | Coefficients Std. Error | Standardized Coefficients Beta | t | Sig. |
|-------|--------------------|------------------|-------------------------|--------------------------------|--------|-------|
| 1 | (Constant) | 11.233 | 2.128 | | 5.279 | 0.000 |
| | Manfaat Fisik | 1.552 | 0.112 | 0.471 | 13.817 | 0.000 |
| | Manfaat Psikologis | 0.873 | 0.123 | 0.247 | 7.084 | 0.000 |
| | Manfaat Sosial | 1.010 | 0.105 | 0.299 | 9.641 | 0.000 |

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Berdasarkan dari hasil regresi linear diatas, terdapat persamaan yakni:

$$Y=11.233+1.552X_1+0,873X_2+1,010X_3+e$$

Persamaan tersebut mengartikan bahwa terdapat pengaruh positif dari manfaat fisik, manfaat psikologis, dan manfaat sosial terhadap kepuasan wisatawan. Dari hasil analisis ini juga dapat dilihat hasil uji parsial, terlihat bahwa nilai t hitung pada semua variabel bebas (X) lebih besar dari pada nilai t tabel yakni 1,966 yang berarti manfaat fisik berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan, manfaat psikologis berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan, dan manfaat sosial berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan.

Tabel 6. Hasil Uji F

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|-----|-------------|---------|-------|
| 1 | Regression | 32132,924 | 3 | 10710,975 | 396.702 | 0.000 |
| | Residual | 10692,013 | 396 | 27,000 | | |
| | Total | 42824,938 | 399 | | | |

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Berdasarkan hasil uji F, diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 396,705 yang lebih besar dari nilai F tabel yakni

2,605 yang berarti bahwa manfaat waktu luang berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan.

Tabel 6. Koefisien Determinasi

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | 0.866 | 0.750 | 0.748 | 5,19616 |

(Sumber: Hasil Olah Data, 2023)

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi, nilai *R Square* sebesar 0,750 yang mengartikan manfaat waktu luang berpengaruh sebesar 75% terhadap kepuasan wisatawan dan 25% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, berikut kesimpulan yang dapat peneliti rangkum:

1. Dilihat dari hasil statistik deskriptif, diketahui bahwa variabel manfaat waktu luang dan kepuasan wisatawan berada pada kategori tinggi yang berarti mayoritas wisatawan menjawab “setuju” dan “sangat setuju” pada tiap pernyataan.
2. Berdasarkan dari hasil uji asumsi klasik pada uji normalitas dengan nilai Monte Carlo Sig. 0,388 > 0,05, berdasarkan histogram, hasil gambar membentuk lonceng yang tidak condong ke kanan maupun kiri, berdasarkan P-Plot grafik mengikuti arah garis. Sehingga data dinyatakan terdistribusi normal. Pada uji multikolinearitas dengan nilai VIF yang masing-masing variabel memiliki nilai yang lebih

kecil dari 10 dan nilai Tolerance yang masing-masing variabel memiliki nilai yang lebih besar dari 0,1. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada gejala multikolinearitas. Pada uji heteroskedastisitas nilai signifikansi pada setiap variabel bebas lebih besar dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. Dari hasil ini telah memenuhi persyaratan untuk melakukan analisis regresi linear berganda.

3. Dari hasil analisis uji regresi linear berganda menyatakan bahwa masing-masing pengaruh manfaat fisik (X1), manfaat psikologis (X2) dan manfaat sosial (X3) terhadap kepuasan wisatawan (Y) adalah positif. Hal ini menyatakan bahwa manfaat fisik (X1), manfaat psikologis (X2) dan manfaat sosial (X3) masing-masing berpengaruh positif terhadap kepuasan wisatawan (Y) di TWA Angke Kapuk, Jakarta Utara.
4. Berdasarkan hasil uji parsial, nilai *t* hitung tiap variabel X lebih besar dari nilai *T* tabel. Hasil ini menyatakan bahwa; (a) Manfaat fisik (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan wisatawan (Y) di TWA Alam Angke Kapuk, Jakarta Utara. Dengan kata lain H01 ditolak dan H1 diterima. (b) Manfaat psikologis (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan wisatawan (Y) di TWA Alam Angke Kapuk, Jakarta Utara. Dengan kata lain H02 ditolak dan

H2 diterima. (c) Manfaat sosial (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan wisatawan (Y) di TWA Alam Angke Kapuk, Jakarta Utara. Dengan kata lain H03 ditolak dan H3 diterima.

5. Berdasarkan hasil analisis uji serentak, nilai *F* hitung lebih besar dari nilai *F* tabel yakni $396,702 > 2,605$. Hasil ini menyatakan bahwa manfaat fisik (X1), manfaat psikologis (X2) dan manfaat sosial (X3) berpengaruh secara simultan terhadap kepuasan wisatawan (Y) di TWA Angke Kapuk, Jakarta Utara. Dengan kata lain H04 ditolak dan H4 diterima.
6. Berdasarkan hasil analisis uji koefisien determinasi, menyatakan bahwa variabel manfaat fisik (X1), manfaat psikologis (X2) dan manfaat sosial (X3) memiliki pengaruh sebesar 75% terhadap variabel kepuasan wisatawan (Y) di TWA Angke Kapuk, Jakarta Utara.

SARAN

Saran yang sekiranya dapat diberikan dari peneliti kepada pihak pengelola TWAAK yakni untuk meningkatkan beberapa fasilitas untuk mendukung wisatawan mendapatkan manfaat waktu luang yang diharapkan dapat meningkatkan kepuasan wisatawan berhubung kategori tingkat nilai rata-rata kedua variabel berada di kategori “tinggi” yang berarti belum maksimal. Fasilitas yang dapat ditingkatkan yakni seperti memperbaiki jalan yang lebih mudah dilewati wisatawan, lebih sering lagi mengadakan acara yang dapat diikuti

wisatawan (olahraga bersama, piknik, eksplorasi bersama, dan lainnya) yang diharapkan dapat memberikan manfaat waktu luang yang maksimal kepada wisatawan agar dapat meningkatkan kepuasan wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Elmira, P. (2022, September 27). Healing Jadi Konsep Berpergian Populer Usai Kasus Covid-19 di Indonesia Melandai. Diambil kembali dari Liputan6: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5080671/healing-jadi-konsep-bepergian-populer-usai-kasus-covid-19-di-indonesia-melandai>.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati Dan Ekosistemnya. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Kemendikbud/Baparekraf RI. (2021, Februari 25). *5 Wisata Hutan Mangrove di Indonesia*. Diambil kembali dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia: <https://kemendikbud.go.id/rumah-difabel/5-Wisata-Hutan-Mangrove-di-Indonesia>.
- Kementerian Lingkungan Hidup & Kehutanan Republik Indonesia. (2023, Januari 16). *Kunjungan Wisata Alam Kawasan Konservasi Meningkat Di Tahun 2022*. Diambil kembali dari Kementerian Lingkungan Hidup & Kehutanan Republik Indonesia: https://www.menlhk.go.id/site/singgle_post/5235/kunjungan-wisata-alam-kawasan-konservasi-meningkat-di-tahun-2022
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2021). *Principles of Marketing*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Lengkong, S. C., & Suryasih, I. A. (2021). Pengaruh Leisure Benefit Terhadap Tingkat Kepuasan Pengunjung Milenial dalam Aktivitas Leisure and Recreation di Kebun Raya Bogor. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 9(2), 477-483.
- Raman, A., Thannimalai, R., & Ismail, S. N. (2019). Principals' Technology Leadership and its Effect on Teachers' Technology Integration in 21st Century Classroom. *International Journal of Instruction*, 12(4), 433-442.
- Rimba Kita. (t.thn.). *Taman Wisata Alam Angke Kapuk - Konservasi di Ibukota*. Diambil kembali dari Rimba Kita Menyampaikan Informasi Kehutanan dan Lingkungan Hidup: <https://rimbakita.com/taman-wisata-alam-angke-kapuk/>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taman Mangrove Jakarta. (2018). *About Us: Taman Mangrove Jakarta*. Diambil kembali dari Taman

Mangrove Jakarta:

<https://www.jakartamangrove.id/>

Zhou, X., Lv, H., & Hao, X. (2021). The Influence of Place Attachment and Leisure Benefits on Tourist Satisfaction and Tourist Loyalty: A Case Study of Internet-Famous City. *Information Management and Management Science*, 96-102.