

ANALISIS KEPUTUSAN MINAT BERKUNJUNG KEMBALI WISATAWAN SALOKA *THEME PARK*

Nisa Rahmi Dalimunthe¹

Evi Yulia Purwanti

Departemen IESP Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro
nisarahmidalimunthe@students.undip.ac.id

ABSTRACT

Semarang Regency has a variety of attractions, one of them is Saloka Theme Park which is located in Gumuksari, Lopait. Saloka has 25 main attractions and animation laser show entertainment, Klinthing Baru. This research aims to review and analyze tourist demand for Saloka tourism objects.

This study uses 100 sample questionnaires that distributed online with accidental sapling, namely the technique sample determine based on chance, anyone who accidentally meets with a researcher can be used as a sample if deemed suitable as a data source. Data samples were processed using logistic regression analysis and descriptive analysis. The logistics analysis test is used to describe the relationship between the dependent variable and the independent variable, while descriptive analysis is used to describe profil of respondents. Dependent variable used is interest of revisiting, while the independent variables are income per month, age, group visits, facilities, vehicles and the price of admission.

The result showed that income per month, age, and vehicle had a significant effect, while the group visit, facility variable and entrance ticket price had no significant effect. Variable income, facilities, ride and ticket prices have a positive effect, while age and group visits have a negative effect. Based on observations showing that various kinds of games and entertainment rides are outdoors.

Keywords: Saloka Theme Park, rides, tourist and interest revisiting.

PENDAHULUAN

Tujuan pengembangan pariwisata bukan hanya sekedar peningkatan perolehan devisa bagi negara, akan tetapi lebih jauh diharapkan pariwisata dapat berperan sebagai katalisator pembangunan (*agent of development*). Sedikitnya terdapat delapan keuntungan pengembangan pariwisata di Indonesia : Pertama, peningkatan kesempatan berusaha. Kedua, kesempatan kerja. Ketiga, peningkatan penerimaan pajak. Keempat, peningkatan pendapatan nasional. Kelima, percepatan proses pemerataan pendapatan. Keenam meningkatkan nilai tambah produk hasil kebudayaan. Ketujuh, memperluas

¹ *Corresponding Author*

pasar produk dalam negeri dan kedelapan, memberikan dampak *multiplier effect* dalam perekonomian sebagai akibat pengeluaran wisatawan, para investor maupun perdagangan luar negeri Yoeti (2008).

LPEM, (2018) di tahun 2016, sektor pariwisata dan perjalanan menyumbang \$58 milyar terhadap PDB Indonesia. Untuk ke depan, sektor perjalanan dan pariwisata diekspektasikan untuk tumbuh sekitar 5,6% per tahun untuk 10 tahun berikutnya. Pertumbuhan ini sedikit lebih besar dibandingkan dengan ekspektasi perekonomian secara total yaitu sekitar 5,1%. Angka ini juga lebih tinggi dibandingkan dengan pertumbuhan sektor pertambangan dan pertanian yang diekspektasikan akan tumbuh sebesar 2,0% dan 3,2% per tahunnya.

Jawa Tengah mendapat penghargaan *Indonesia Attractiveness Award (IAA) Gold* Kategori Provinsi Besar pada sektor pariwisata dari *Frontier Group & Tempo Media Group*. (jatengprov.go.id, Diunduh 2019). Setiap daerah memiliki potensi wisata yang menarik seperti wisata alam dan pantai, wisata budaya, wisata buatan, wisata religi dan minat khusus.

Tabel 1
Jumlah Daya Tarik Wisata Jawa Tengah Tahun 2013-2018

Tahun	Daya Tarik Wisata					Jumlah DTW
	Alam	Budaya	Buatan	Minat Khusus	Lain-lain	
2013	123	88	105	21	71	417
2014	148	8	117	19	98	467
2015	160	82	131	27	77	477
2016	182	110	146	31	82	551
2017	209	127	173	32	74	615
2018	240	132	199	43	78	692

Sumber : Disporapar Jawa Tengah 2018, diolah.

Peningkatan kebutuhan manusia melakukan kegiatan wisata mendorong bertumbuhkembangnya jumlah daya tarik wisata, yang menawarkan berbagai macam atraksi dan aktifitas wisata yang beragam.

Tabel 2
Jumlah Wisatawan Kabupaten Semarang Tahun 2013-2019

Tahun	Jumlah Wisatawan
2013	1.962.586
2014	2.768.489
2015	3.010.529
2016	3.711.437
2017	3.204.890
2018	3.543.076

Sumber : Dispopar Jawa Tengah, 2018, diolah

Salah satu wisata buatan taman hiburan baru saja rilis akhir tahun 2018 lalu yaitu *Saloka Theme Park* memberikan alternatif wisata baru bagi warga Jawa Tengah. Diklaim sebagai wahana keluarga terbesar di Jawa Tengah, *Saloka Theme Park* menawarkan rasa baru dalam berbagai wahana pemacu adrenalin dengan suasana alam hijau. Sejak pembukaan awal pada 15 Desember 2018 hingga April 2019, tercatat 420 ribu pengunjung telah berwisata di *Saloka Theme Park* (*republika.co.id*. Diunduh 2019).

Tingkat wisatawan yang berkunjung merupakan salah satu indikator, apakah sebuah destinasi wisata dinilai berhasil atau tidak, apakah sebuah destinasi wisata memiliki keunggulan yang dapat bersaing, pelayanan yang prima, fasilitas yang memadai dan sebagainya. Maka dari itu penting untuk menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke sebuah objek wisata. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pendapatan, umur, kelompok kunjungan, fasilitas-fasilitas, wahana dan harga tiket masuk terhadap keputusan minat berkunjung kembali pada objek wisata *Saloka Theme Park*.

TINJAUAN PUSTAKA

Kurva permintaan adalah grafik yang menggambarkan seberapa banyak produk tertentu yang akan dibeli oleh rumah tangga pada beberapa variasi harga. Maka hukum permintaan adalah menyatakan hubungan negatif atau terbalik antara harga dan kuantitas yang diminta. Ketika harga naik maka kuantitas yang diminta menurun, ketika harga turun maka kuantitas yang diminta meningkat. Case dan Fair (2007).

Permintaan pariwisata bergantung pada anggaran yang siap dibelanjakan dan preferensi konsumen terhadap konsumsi barang dan jasa lain. Seseorang akan

mempertimbangkan anggarannya, apakah akan digunakan untuk berwisata atau untuk memenuhi kebutuhan konsumsi lain. Kombinasi keduanya menjadi alternatif pilihan individu dalam mengalokasikan anggarannya. Semua kemungkinan kombinasi ditentukan oleh garis anggaran untuk memaksimalkan kepuasannya. Sinclair dan Stabler (1997).

Prinsip utama kepuasan adalah perbandingan antara apa yang diharapkan dengan tingkat kinerja yang dirasakan oleh wisatawan. Artinya kepuasan itu merupakan perbandingan antara kinerja dan harapan, jika kinerja produk yang dirasakan lebih tinggi dari harapan maka wisatawan akan puas atau senang. Sebaliknya jika kinerja yang dirasakan lebih rendah dari harapan, wisatawan akan kecewa atau tidak puas (*discontentedness/unsatisfaction*). Jika wisatawan datang dengan harapan yang kurang, maka wisatawan akan semakin puas, sebaliknya mereka akan kecewa menurut Suwena dan Widyatmaja (2017).

METODE PENELITIAN

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif yaitu menganalisis data interpretasi dari hasil pengolahan data yang sudah dilakukan dengan menggunakan penjelasan dan keterangan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan minat kunjung kembali wisatawan Saloka *Theme Park*. Model ekonometrika merupakan analisis data yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen yaitu uji validitas, uji reliabilitas dan analisis regresi logistik.

Variabel dependen dan variabel independen dalam penelitian ini adalah keputusan minat berkunjung kembali (Y) sebagai variabel dependen. Pendapatan (X1), umur (X2), kelompok kunjungan (X3), fasilitas-fasilitas (X4), wahana (X5), harga tiket masuk (X6) sebagai variabel independen.

Wisatawan yang menjadi responden memiliki kriteria pria dan wanita, usia produktif yaitu 15 – 64 tahun, dapat berkomunikasi dengan baik, bersedia diwawancarai, dan sukarela memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan data dalam penelitian ini.

Penelitian ini telah memperoleh 100 sampel responden. Pengamatan dilakukan Maret, namun sebelum kuesioner dibagikan, Indonesia terinfeksi COVID-19 mengharuskan seluruh masyarakat untuk tetap dirumah sampai waktu yang belum ditentukan pun Saloka juga tutup sementara. Dengan itu peneliti terpaksa membagikan kuesioner melalui *online link google form* <https://forms.gle/Qg2beiE7G2oW5zLfA> kepada berbagai kolega sampai April sampel responden terkumpul.

Pengambilan sampel secara *accidental sampling* mengambil sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan mendapatkan *share link google form*

maka dapat mengisi *form* dengan syarat responden tersebut telah pernah berkunjung ke Saloka. Dari data yang terkumpul dapat dianalisa secara deskriptif maupun regresi.

Rumusan model persamaan sebagai berikut :

$$L_i = \ln \left(\frac{p_i}{1-p_i} \right) = \beta_1 + \beta_2 X1 + \beta_3 X2 + \beta_4 X3 + \beta_5 X4 + \beta_6 X5 + \beta_7 X6 + u_i \dots \dots (1)$$

Dimana :

L	= keputusan minat kunjung kembali
Ln	= ln
p_i dan $1-p_i$	=interpretasi peluang 1 dan 0
X1	= Pendapatan
X2	= Umur
X3	= Kelompok Kunjungan
X4	= Fasilitas-fasilitas
X5	= Wahana
X6	= Harga Tiket Masuk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum responden berdasarkan jenis kelamin di dominasi oleh laki-laki yaitu 80 orang dan 20 orang responden perempuan. Berdasarkan status responden, 65 orang telah menikah dan sisanya 35 orang belum menikah. Responden dengan profesi pegawai negeri memiliki jumlah terendah sedangkan profesi pelajar atau mahasiswa dan wiraswasta memiliki jumlah yang sama serta responden lainnya didominasi oleh pegawai swasta.

Berdasarkan daerah asal yang sudah dikategorikan menjadi 4 wilayah yang terdekat dengan akses ke Saloka. Luar Jawa Tengah memiliki jumlah terendah dan Semarang sekitarnya memiliki jumlah responden tertinggi. Jumlah responden yang menggunakan kendaraan mobil lebih banyak dibandingkan dengan responden yang menggunakan sepeda motor maupun bus serta jumlah terendah yaitu responden yang menggunakan jasa angkutan umum. Responden dengan pembelian tiket secara online sangat rendah. Sebagian besar pengunjung lebih memilih membeli tiket secara langsung di tempat wisata. Ada 25 responden yang melakukan kunjungan untuk ke-2 kalinya dan beberapa pengunjung melakukan kunjungna untuk ke-3 kalinya bahkan 2 orang pengunjung melakukan kunjungan lebih dari 3 kali.

Minat kunjung kembali ke Saloka pun di dominasi oleh responden yang masih punya keinginan untuk melakukan wisata lagi. Namun ada beberapa responden yang juga mengurungkan niatnya untuk melakukan kunjungan kembali karena beberapa responden tersebut sudah melakukan kunjungan lebih dari 1 kali, usia 30 tahun keatas dan memiliki pendapatan di bawah Rp 4.000.000. Responden diketahui sebagian besar pendapatan responden yang berkunjung di objek wisata Saloka adalah sebesar kurang

dari Rp. 4.000.000 per bulannya yakni sebesar 72 persen, dan diikuti dengan pendapatan Rp. 4.000.000 – 8.000.000 sebanyak 12 persen.

Umur termuda reponden adalah 15 tahun dan umur tertua adalah 52 tahun. Dari 100 responden diketahui sebagian besar umur responden yang berkunjung di obyek wisata Saloka adalah umur 20 – 39 tahun yakni sebanyak 57 persen, dan diikuti dengan umur 30 – 39 tahun sebanyak 30 persen. Responden yang berkunjung bersama dengan keluarga sebanyak 60 persen, dan diikuti dengan kunjungan bersama teman sebanyak 23 persen. Sebagian besar responden memberikan penilaian akan adanya fasilitas yang baik dimiliki objek wisata Saloka yakni sebanyak 48 persen, dan diikuti dengan penilaian akan adanya fasilitas yang sangat baik sebanyak 45 persen.

Terdapat 25 wahana permainan yang ada di objek wisata Saloka. Dari 100 responden diketahui sebagian besar responden memberikan penilaian akan adanya harga yang murah yang dimiliki obyek wisata Saloka yakni sebanyak 42 persen, dan diikuti dengan penilaian akan adanya harga yang Sangat baik sebanyak 31 persen. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji secara parsial. Pengujian kemaknaanprediktor secara parsial dilakukan dengan menggunakan uji Wald dan dengan pendekatan chi square diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Uji Regresi Logistik

	B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)
Pendapatan	.000001	.000	6.051	1	.014	1.000
Umur	-.149	.071	4.392	1	.036	.862
Kelompok	-.260	.575	.205	1	.651	.771
Fasilitas	.051	.146	.122	1	.726	1.052
Wahana	.418	.179	5.446	1	.020	1.519
Harga	.055	.298	.034	1	.854	1.056
Constant	-12.243	4.290	8.145	1	.004	.000

Variabel pendapatan pada keputusan minat berkunjung kembali dengan nilai signifikansi sebesar 0,014 berada di bawah 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel pendapatan terhadap minat berkunjung kembali. Seseorang akan mempertimbangkan anggarannya, apakah akan digunakan untuk berwisata atau untuk memenuhi kebutuhan konsumsi lain. Kombinasi keduanya menjadi alternatif pilihan individu dalam mengalokasikan anggarannya. Semua kemungkinan kombinasi ditentukan oleh garis anggaran untuk memaksimalkan kepuasannya dalam Sinclair dan Stabler (1997).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Siallagan (2011) yang juga menggunakan variabel pendapatan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa

pendapatan berpengaruh signifikan terhadap jumlah permintaan wisata Batu Kursi Siallagan.

Variabel umur pada keputusan minat berkunjung kembali dengan nilai signifikansi sebesar 0,036 berada di bawah 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel umur terhadap minat berkunjung kembali. Semakin tua seseorang maka mereka hanya akan menikmati situasi destinasi dan mulai enggan untuk mencoba berbagai jenis wahana yang ada di Saloka. Karena umur berkaitan dengan kemampuan fisik dan produktifitas wisatawan untuk melakukan kunjungan wisata serta menjadi faktor yang menentukan pola pikir seseorang.

Penelitian Isnaini dan Abdillah (2018) menyebutkan kepuasan destinasi pengunjung berpengaruh positif terhadap minat kunjung ulang Taman Rekreasi Selecta. Hasil penelitian Anasthacia (2014) yang juga menggunakan variabel umur pada permintaan obyek wisata Karimunjawa. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa umur berpengaruh secara positif terhadap permintaan wisatawan nusantara ke Karimunjawa.

Pengaruh kelompok kunjungan pada keputusan minat berkunjung kembali dengan nilai signifikansi sebesar 0,651 berada di atas 0,05 menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari variabel kelompok kunjungan terhadap minat berkunjung kembali. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat yang akan melakukan kunjungan memang sudah harus menyiapkan sejumlah uang sehingga dapat melakukan kunjungan. Jadi bersama siapapun perginya tidak akan menjadi masalah. Karena dalam melakukan wisata dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok seperti keluarga dan kolega.

Pengaruh pendapatan pada keputusan minat berkunjung kembali dengan nilai signifikansi sebesar 0,726. Nilai signifikansi yang berada di atas 0,05 menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari variabel fasilitas terhadap minat berkunjung kembali. Fasilitas yang tersedia memang selayaknya harus ada di tempat wisata, seperti kamar mandi, tempat ibadah pun shuttle bus ternyata menjadi fasilitas yang biasa bagi responden sehingga tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Fasilitas tersebut memang harus ada untuk mendukung aktifitas selama berwisata.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Anasthacia (2014) yang juga menggunakan variabel fasilitas pada permintaan obyek wisata Karimunjawa. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa fasilitas hanya berpengaruh positif terhadap permintaan wisatawan nusantara ke Karimunjawa.

Variabel wahana pada keputusan minat berkunjung kembali dengan nilai signifikansi sebesar 0,020 berada di bawah 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel wahana terhadap minat berkunjung kembali. Setiap wahana memiliki keunikan, daya tarik serta memberikan sensasi yang berbeda-beda. Maka itu wisatawan dengan keberanian tinggi akan dengan senang hati menjajal setiap wahana ekstrim sekalipun. Sebaliknya wisatawan dengan keberanian rendah bisa jadi tidak akan mencoba semua wahana dan hanya menikmati suasana berwisata. Maka itu wahana yang disediakan pun beragam sehingga wisatawan dapat memutuskan wahana mana yang akan dijajal. Dengan demikian kesenangan berkunjung bersama keluarga dan

kollega pun terpenuhi karena semua dapat porsi wahana masing-masing. Saloka dapat dikategorikan sebagai amusement parks adalah jenistaman hiburan yang lebih fokus pada wahana permainannya.

Fungsinya bagi pengunjung untuk mendapatkan hiburan membantu mengatasi stress, sebagai sarana pendidikan akan budaya dan daerah sekitar, memberikan suasana yang berbeda ditengah kota, sarana berkegiatan yang menarik dan bermanfaat, memulihkan kesehatan jasmani dan rohani, tempat berinteraksi.

Variabel harga tiket masuk pada keputusan minat berkunjung kembali dengan nilai signifikansi sebesar 0,854 berada di atas 0,05 menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan dari variabel harga tiket masuk terhadap minat berkunjung kembali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa harga tiket masuk tidak berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung kembali wisatawan ke Saloka. Wisatawan yang akan berkunjung terlebih dahulu mencari informasi tentang wisata Saloka sehingga dapat menyiapkan uang untuk melakukan wisata. Dengan informasi tersebut mereka akan menimbang dan memutuskan bahwa dengan harga tiket masuk yang telah ditentukan Saloka ternyata sebanding dengan hiburan yang di dapatkan.

Mobilitas manusia salah satunya timbul dengan adanya dorongan kebutuhan rekreasi untuk motivasi hidup. Maka permintaan itu timbul dan layak untuk disediakan. Adanya rekreasi, suasana dan lingkungan baru akan mengendorkan ketegangan. Menikmati dan melepas ketegangan diperlukan bagi kesehatan jasmani dan rohani. Untuk memberi tenaga baru dalam mencapai kinerja dan kehidupan yang lebih baik dalam masyarakat dalam Spillane (1987).

KESIMPULAN

Dorongan kebutuhan berwisata masyarakat yang didasarkan pada rasa penasaran ingin merasakan dan melihat sesuatu yang baru. Wisatawan yang memiliki kenaikan pendapatan akan memilih macam atraksi dan aktifitas wisata yang beragam dan meningkatkan kunjungan wisata.

Umur tidak dapat menentukan seorang memiliki adrenalin tinggi dan rendah. Wisatawan dengan jiwa adrenalin rendah tidak dapat menikmati wahana ekstrim dengan puas, maka dia akan mencari kepuasan lain lewat destinasi wisata yang menenangkan jiwa dan sesuai dengan selera. Keberagaman hiburan akan meningkatkan minat wisata.

Kepuasan wisatawan merupakan respon dari penggunaan suatu produk wisata. Wahana permainan memberikan sensasi yang beragam sehingga kepuasan yang semakin bertambah akan meningkatkan minat wisatawan untuk melakukan kunjungan kembali.

Wisatawan merasakan kesesuaian akan besaran harga tiket masuk. Biaya yang dikeluarkan selama berwisata memberikan efek yang sejalan dengan keberagaman hiburan didapatkan.

Faktor pendukung wisatawan dalam melakukan aktivitas selama berwisata diantaranya fasilitas-fasilitas, sarana keamanan dan keramahan pegawai. Wisatawan merasakan kelayakan dan kenyamanan atas fasilitas-fasilitas yang disediakan. Semakin bertambahnya kualitas dan kuantitas sarana yang tersedia akan meningkatkan kemungkinan kunjungan wisata kembali.

Kelompok kunjungan bersama teman, keluarga dan rombongan akan memberikan ekspektasi berbeda sehingga mempengaruhi perubahan minat dimasa yang akan datang dan dapat mempengaruhi permintaan minat wisata.

SARAN

- a. Meningkatnya pendapatan akan cenderung menaikkan selera dan kemampuan wisatawan. Adanya inovasi daya tarik wisata, promo menggiurkan dan jaminan kepuasan berwisata.
- b. Wisatawan mendambakan suasana maupun lingkungan baru walaupun untuk sementara waktu. Pihak instansi diharapkan meningkatkan dan menjaga kualitas asli lingkungan wisata, menambah ragam wisata edukasi dari jenis flora fauna sehingga perkembangan wisata tersebut mendapat perhatian wisatawan. Khususnya wisatawan dengan jiwa adrenalin rendah dapat menikmati keberagaman suasana lingkungan baru dalam berwisata.
- c. Wahana permainan yang beragam memberikan sensasi yang beragam pula. Setelah melakukan percobaan wahana ataupun kunjungan pertama wisatawan akan memutuskan bahwa hal tersebut menarik untuk di ulang atau tidak sehingga memutuskan untuk melakukan kunjungan berikutnya.
- d. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan persiapan prediksi keadaan mendatang agar maksud dari teknik *accidental sampling* dapat terlaksana secara utuh sehingga hasil kuesioner yang diperoleh memiliki keberagaman responden dan akurasi data primer yang lebih baik dan luas.

REFERENSI

- Anasthacia, N. (2014). *Analisis Permintaan Wisatawan Nusantara Objek Wisata Taman Nasional Karimunjawa Kabupaten Jepara*. Skripsi Universitas Diponegoro.
- Case, K. E dan Fair, R. C. (2007). *Prinsip-Prinsip Ekonomi*. Jakarta : Erlangga.
- Dispopar. (2017). *Buku Statistik Kepariwisata Jawa Tengah*. dispopar.jatengprov.go.id. Diunduh pada 4 Oktober 2019.
- Dispopar. (2018). *Buku Statistik Kepariwisata Jawa Tengah*. dispopar.jatengprov.go.id. Diunduh pada 4 Oktober 2019.

- Dispopar . (2018). *Buku Saku 2018 Pariwisata Jawa Tengah*. dispopar.jatengprov.go.id. Diunduh pada 4 Oktober 2019.
- Dispopar. (2019). *Buku Saku 2019 Pariwisata Jawa Tengah*. dispopar.jatengprov.go.id. Diunduh pada 4 Oktober 2019.
- Isnaini, P. R dan Abdillah, Y. (2018). Pengaruh Citra Merek Destinasi Terhadap Keputusan Berkunjung dan Kepuasan Pengunjung serta Dampaknya pada Minat Kunjung Ulang : Survei pada Pengunjung Taman Rekreasi Selecta Batu yang Termasuk dalam Kategori Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Admistrasi Universitas Brawijaya Vol 55 No.2, 126-128*.
- Jatengprov. (2019). *Jateng Raih IAA Gold Sektor Pariwisata*. <https://jatengprov.go.id> . Diunduh pada 5 November 2019.
- LPEM FEB UI. (2018). *Laporan Akhir, Kajian Dampak Sektor Pariwisata Terhadap Perekonomian Indonesia*. Jakarta : LPEM.
- Republika. 2019. *Taman Saloka Perkuat Wisata Jateng*. <https://www.republika.co.id>. Diunduh Tanggal 5 November 2019.
- Siallagan, A. F. (2011). “ Analisis Permintaan Wisatawan Nusantara Objek Wisata Batu Kursi Siallagan, Kecamatan Simanindo, Kabupaten Samosir”. Skripsi Universitas Diponegoro.
- Sinclair, M.T dan Stabler, M. (1997). *The Economics of Tourism*. New York : Routledge.
- Spillane, J.J. (1987). *Ekonomi Pariwisata : Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta : Kanisius.
- Suwena, I. K dan Widyatmaja, I. G. N (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Denpasar : Pustaka Larasan.
- Yoeti, O. A. (2008). *Ekonomi Pariwisata : Introduksi, Informasi dan Implementasi*. Jakarta : Kompas.