

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keberagaman suku dan budaya yang menjadikan Indonesia memiliki beragam warisan budaya yang patut untuk dilestarikan dan kekayaan sumber daya alam dengan potensi tinggi untuk dikembangkan sebagai objek wisata. Pemanfaatan potensi ini dapat berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pendapatan, baik bagi negara maupun masyarakat lokal. Sektor pariwisata juga berperan sebagai salah satu faktor yang mendorong pertumbuhan ekonomi dengan menciptakan peluang usaha serta lapangan pekerjaan bagi masyarakat (Latif, 2022).

Menurut Latif (2022), pariwisata merupakan aktivitas perjalanan dari satu destinasi ke destinasi lainnya yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari pengetahuan, ketenangan dan kesenangan yang disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan wisatawan. Pariwisata merupakan salah satu sektor yang penting dalam perekonomian global, termasuk dalam perekonomian di Indonesia. Sektor pariwisata tidak hanya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi, tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya lokal dan lingkungan. Pariwisata juga mendorong terhadap terciptanya lapangan kerja, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta memperkenalkan kekayaan budaya dan alam dari suatu daerah. Pariwisata telah menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling dinamis dan berkembang pesat di dunia. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), industri pariwisata yang ada di Indonesia terus menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, dengan jumlah kedatangan wisatawan mancanegara mencapai 12,66 juta kunjungan pada Januari sampai November tahun 2024. Pertumbuhan ini yang terbesar dalam 5 tahun terakhir di Indonesia tidak hanya memberikan kontribusi besar terhadap perekonomian, tetapi juga menciptakan lapangan kerja, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan memperkenalkan kekayaan budaya serta alam suatu daerah kepada dunia. Di Indonesia terdapat sebanyak 4.674 wisata jumlah ini meningkat 36,7% dari tahun sebelumnya yang hanya terdapat 3.419 wisata (Kemenparekraf, 2023). Pariwisata merupakan salah satu sektor andalan yang

berkontribusi besar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Pada tahun 2019, kontribusi pariwisata terhadap PDB Indonesia mencapai sekitar 5,1%, dengan jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia mencapai 16,1 juta orang.

Menurut Annisa, (2013), Provinsi Jawa Timur merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi pariwisata yang sangat besar. Provinsi ini memiliki sebanyak 747 daya tarik wisata yang terbagi ke dalam tiga kategori utama, yaitu wisata alam, budaya, dan buatan. Salah satu daerah yang menjadi destinasi unggulan di Jawa Timur adalah salah satunya yaitu Kabupaten Gresik. Kabupaten ini menawarkan berbagai pilihan wisata yang cukup beragam, mulai dari wisata sejarah, budaya, alam, kuliner, religi, hingga wisata buatan yang modern dan menarik bagi generasi muda, terutama yang gemar membagikan pengalaman di media sosial dan ingin mengetahui hal-hal baru. Banyaknya objek wisata yang tersedia membuat persaingan antar destinasi terutama di Kabupaten Gresik semakin ketat dalam menarik perhatian wisatawan. Dalam kondisi seperti ini, kualitas pelayanan, sistem edukasi, kepuasan pengunjung dan fasilitas lainnya menjadi faktor kunci dalam menentukan daya tarik suatu destinasi. Wisatawan cenderung memilih objek wisata yang mampu memberikan pengalaman terbaik melalui layanan prima serta fasilitas yang nyaman dan memadai. Oleh karena itu, pengelola destinasi wisata di Kabupaten Gresik perlu terus meningkatkan kualitas layanan, pengembangan wisata, fasilitas dan infrastruktur guna menciptakan pengalaman berwisata yang berbeda dan memberikan kepuasan dalam berwisata. Dengan demikian, mereka dapat mempertahankan daya saing serta menarik lebih banyak pengunjung di tengah ketatnya persaingan industri pariwisata.

Perkembangan pariwisata di Indonesia tidak lepas dari tantangan dan persaingan yang semakin ketat. Destinasi wisata di seluruh dunia terutama di Indonesia berlomba-lomba untuk menawarkan pengalaman yang unik dan menarik bagi wisatawan. Dalam konteks ini, konsep pariwisata telah berevolusi dari sekedar kegiatan rekreasi menjadi bentuk pariwisata yang lebih berkelanjutan dan berbasis edukasi, yang dikenal sebagai Eduwisata. Eduwisata merupakan salah satu bentuk pariwisata berkelanjutan yang semakin populer. Konsep ini tidak hanya menawarkan pengalaman rekreasi, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa

pengetahuan dan edukasi. Wisatawan Eduwisata biasanya tertarik untuk mempelajari budaya lokal, sejarah, ekosistem, ciri khas atau keterampilan tertentu selama kunjungan mereka (Rizaly, 2021).

Menurut Rizaly (2021), Wisata edukasi adalah suatu program dimana pengunjung dalam kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada kawasan wisata dengan tujuan mendapatkan pengalaman belajar secara langsung yang terkait dengan kawasan wisata yang dikunjungi Eduwisata merupakan bentuk pariwisata yang memperpadukan unsur pendidikan dan pembelajaran dalam pengalaman wisata. Eduwisata adalah konsep perpaduan antara kegiatan rekreasi dan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, memberikan kepuasan dalam berwisata, keterampilan, dan kesadaran pengunjung terhadap nilai-nilai budaya, alam, bahasa, flora, fauna, sejarah dan ilmu pengetahuan lainnya.

Menurut Darmawan (2024), Eduwisata dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesadaran lingkungan, budaya, dan pendidikan serta mendorong partisipasi aktif wisatawan dalam upaya pelestarian. Di Indonesia, Eduwisata mulai mendapatkan perhatian serius dari pemerintah dan pelaku industri. Beberapa destinasi Eduwisata yang telah berhasil dikembangkan antara lain taman Nasional Komodo, Taman Nasional Ujung Kulon, dan Desa Wisata Penglipuran di Bali. Destinasi-destinasi ini tidak hanya menawarkan keindahan alam, tetapi juga program-program edukasi yang menarik bagi wisatawan. Eduwisata merupakan gabungan antara unsur pendidikan dengan pariwisata, sehingga pengunjung tidak hanya menikmati keindahan alam, tetapi juga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Konsep ini sejalan dengan tren global di mana wisatawan semakin mencari pengalaman yang autentik, berkelanjutan, dan bernilai edukasi. Adapun daya tarik pada eduwisata terletak pada aktivitas keseharian masyarakat sekitar, karakteristik arsitektur bangunan, tata ruang desa yang khas, serta kegiatan ekonomi yang unik dan menarik termasuk dalam hal wisata makanan khas, minuman dan budaya lainnya. Wisata yang memiliki potensi untuk dikembangkan umumnya dilengkapi dengan berbagai komponen pariwisata, seperti atraksi, aksesibilitas, serta amenitas, termasuk fasilitas akomodasi, kuliner, cendera mata, dan kebutuhan wisata lainnya (Priyanto, et al 2018).



Gambar 1.1 Wisata Lontar Sewu (sumber: observasi lapangan)

Salah satu destinasi wisata yang mulai berkembang di Kabupaten Gresik adalah Wisata Lontar Sewu. Awal mula terbentuknya Wisata Lontar Sewu di latar belakang dari keinginan masyarakat dan perangkat desa untuk meningkatkan pendapatan desa terutama bagi masyarakat sekitar wisata. Edu Wisata Lontar Sewu sendiri merupakan salah satu destinasi eduwisata yang mengangkat potensi lokal, terutama pohon lontar yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Obyek wisata yang didalamnya terdapat permainan anak-anak, aneka kuliner khas, wanaha bermain pemandangan alam spot foto dan sarana edukasi. Sarana edukasi yang diberikan pada Wisata Lontar Sewu antara lain: edukasi pohon lontar, launch box anak, game edukasi anak, edukasi pengenalan hewan dan fun game Dinamakan Lontar Sewu karena terdapat buah lontar yang menjadi ciri khas dari daerah itu sendiri dan sewu artinya dalam bahasa jawa dan di bahasa indonesiakan artinya seribu atau banyak jadi dinamakan dengan Wisata Lontar Sewu. Wisata yang terletak di Desa Hendrosari, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik ini menawarkan pengalaman unik saat berwisata dengan melihat ribuan pohon lontar yang tumbuh mengelilingi area daerah wisata yang dapat menciptakan suasana alami yang asri dan menyejukkan. Selain menjadi daya tarik wisata, pohon lontar juga mempunyai nilai budaya dan ekonomi bagi masyarakat terutama masyarakat hendrosari. Dalam berwisata tidak hanya memberikan pengalaman dan keindahan saja tetapi juga memberikan edukasi, pengetahuan mengenai budaya dan cara pembuatan makanan dan minuman khas dari hendrosari seperti: legen, gula aren dan dodol.



Paket Bronze	Paket Silver	Paket Gold
1. Tiket masuk	1. Tiket masuk	1. Tiket masuk
2. Launch box anak	2. Launch box anak	2. Launch box anak
3. Game ice breaking	3. Game ice breaking	3. Game ice breaking
4. Fun game bersama	4. Fun game bersama	4. Fun game bersama
5. Game edukasi anak	5. Edukasi Pohon lontar	5. Edukasi Pohon lontar
6. Kolam renang	6. Game edukasi anak	6. Game edukasi anak
7. Permainan anak	7. Flying fox	7. Flying fox
8. Flying fox anak	8. Mengenal Hewan (Memberi makan kelinci)	8. Mengenal Hewan (Memberi makan kelinci)
9. Fasilitator pemandu	9. Fasilitator / pemandu	9. Fasilitator / pemandu
10. Area game sound system	10. Area game & sound sistem	10. Area game & sound sistem
11. Free tiket masuk guru	11. Free permainan anak	11. Free permainan anak
	12. Free tiket masuk guru	12. Free tiket masuk guru
	13. Carousel	13. Carousel
	14. Kolam renang	14. Kolam renang
	15. Kereta sawah	15. Kereta sawah
		16. Tagada
		17. Swinger
		18. BomBom car
		19. Sky Bike
Rp.75.000/Anak Minimal 30 Anak	Rp.90.000/Anak Minimal 30 Anak	Rp.120.000/Anak Minimal 30 Anak

Gambar 1.2 Paket Edukasi Wisata (sumber: observasi)

Pada destinasi Edu Wisata Lontar Sewu juga terdapat beberapa paket wisata dan edukasi yang didapatkan seperti paket bronze yang berisi kegiatan dan fasilitas sebagai berikut: tiket masuk, leunch box anak, game ice breaking, fun game bersama, kolam renang, permainan anak, flying fox anak, fasilitator pemandu, area game sound system, dan free tiket masuk guru. Adapun paket silver berisi kegiatan dan fasilitas sebagai berikut: tiket masuk, leunch box anak, game ice breaking, fun game bersama, edukasi pohon lontar, game edukasi anak, flying fox, mengenal hewan, fasilitator pemandu, area game sound system, free permainan anak, free tiket masuk guru, carousel, kolam renang dan kereta sawah. Adapun paket yang terakhir yaitu gold berisi kegiatan dan fasilitas sebagai berikut: tiket masuk, leunch box anak, game ice breaking, fun game bersama, edukasi pohon lontar, game edukasi anak, flying fox, mengenal hewan, fasilitator pemandu, area game sound system, free permainan anak, free tiket masuk guru, carousel, kolam renang, kereta sawah, tagada, swinger, bombom car dan skybike.



Gambar 1.3 Wisata Lontar Sewu (sumber: observasi lapangan)

Selain wisata edukasi, Lontar Sewu juga menyediakan berbagai macam wahana menarik, seperti menara pandang, jembatan kayu, spot foto estetik, flying fox, kolam renang, bom bom cars, perahu wisata dan outbound. Edu Wisata Lontar Sewu juga menjadi tempat hiburan musik dan pelestarian budaya lokal seperti kegiatan festival panen legen. Destinasi Wisata Lontar Sewu sendiri merupakan termasuk Eduwisata alam, pertanian dan budaya karena didalamnya terdapat kegiatan edukasi yang berkaitan tentang eksplorasi lingkungan, flora dan fauna tidak hanya itu terdapat juga edukasi mengenai pertanian, perkebunan dan buah-buahan serta edukasi mengenai sejarah dan budaya dari Edu Wisata Lontar Sewu. Wisata Lontar Sewu memiliki kurang lebih 50-60 karyawan dan 15 orang pengelola yang bertanggung jawab terkait operasional wisata. Wisata yang baru berdiri selama 5 tahun ini berpotensi besar untuk menarik minat wisatawan, baik domestik maupun mancanegara. Peran dari manajemen, pengelola dan dukungan masyarakat sekitar wisata Lontar Sewu terus berharap agar menjadi wisata unggul dan berdaya saing terutama di Kabupaten Gresik. Namun, untuk dapat bersaing dengan destinasi wisata lainnya, Wisata Lontar Sewu perlu mengembangkan strategi yang tepat guna meningkatkan kepuasan pengunjung dalam berwisata terlebih dari segi edukasi wisata.



Gambar 1.4 Data Pengunjung Wisata Tahun 2022-2024

Dari data gambar 1.4 diatas menggambarkan kondisi pengunjung Edu Wisata Lontar Sewu setiap tahunnya mengalami penurunan hingga sampai 50% dari tahun 2022-2024 dan mengakibatkan jumlah pengunjung dan pendapatan wisata tidak stabil setiap tahunnya. Oleh sebab itu, peneliti berharap bisa mengembangkan wisata terutama Edu Wisata Lontar Sewu agar pengunjung setiap tahun bisa mengalami peningkatan, dapat berwisata dengan puas, dan memberikan pengalaman yang terbaik dalam berwisata. Dalam hal ini edukasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan wisata sangatlah penting untuk memberikan informasi mengenai budaya dan ciri khas dari suatu wilayah guna untuk melestarikan dan menjaga warisan agar budaya selalu melekat dalam kehidupan sehari-hari dan tidak hilang. Selanjutnya dapat dilakukan evaluasi mengenai kekurangan yang ada pada bulan atau tahun tertentu yang telah mengalami penurunan serta melakukan pengembangan baik dari proses pelayanan, edukasi, fasilitas, harga, daya tarik, media interaktif, kenyamanan, harga tambahan, sosial budaya, lingkungan, promosi wisata dan media interaktif. Pengembangan wisata yang diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam memahami informasi edukasi dalam belajar yang diberikan serta pengembangan lainnya seperti fasilitas, pelayanan dan sarana dan pra-sarana yang berkaitan dengan wisata. Tidak hanya dilihat dari segi fasilitas dan harga saja tetapi juga memperhatikan kepuasan pengunjung pada saat berwisata. Edukasi memberikan pengalaman yang berbeda pada saat berwisata, oleh sebab itu edu wisata perlu di perhatikan dalam segi pengembangan agar pengunjung dapat merasakan hal yang menyenangkan dan jarang didapatkan pada wisata lain karena edu wisata lontar sewu merupakan satu-satunya wisata di kabupaten Gresik yang memberikan pengalaman edukasi pada saat berwisata.

Menurut Sugiarto (2024), Kepuasan pengunjung merupakan elemen penting dalam menilai kesuksesan suatu destinasi wisata. Kepuasan pengunjung menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan suatu destinasi wisata, karena pengunjung yang puas cenderung akan kembali berkunjung dan merekomendasikan destinasi tersebut kepada orang lain. Kepuasan pengunjung dalam konteks Eduwisata tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor konvensional seperti fasilitas dan harga, tetapi juga oleh pengalaman edukasi pengetahuan hal unik wisata, sejarah, budaya dan ciri khas wisata yang ditawarkan. Pengunjung Eduwisata

memiliki harapan yang lebih tinggi terhadap kualitas informasi, interaksi edukatif, dan nilai tambah yang mereka peroleh selama kunjungan. Tingkat kepuasan pengunjung sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap fasilitas dan layanan yang tersedia. Jika pengunjung merasa fasilitas dan layanan yang diberikan tidak sesuai dengan harapan, maka kepuasan mereka akan menurun, yang pada akhirnya berdampak pada keinginan untuk kembali atau merekomendasikan destinasi tersebut kepada orang lain.

Dalam Eduwisata pengalaman belajar yang berkualitas, mudah dan unik menjadi salah satu aspek utama yang menentukan kepuasan pengunjung. Mereka tidak hanya mencari hiburan, tetapi juga pengetahuan serta pengalaman edukatif yang bermakna. Oleh karena itu, pihak pengelola harus memastikan bahwa program edukasi yang diselenggarakan menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengunjung. Studi lain juga menunjukkan bahwa kualitas pelayanan yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengunjung secara signifikan. Tidak hanya itu dengan memahami dan memenuhi ekspektasi dan persepsi wisatawan pengelola eduwisata dapat meningkatkan kepuasan pengunjung yang pada akhirnya akan mendukung keberlanjutan dan kesuksesan destinasi wisata tersebut. Oleh karena itu, penting bagi pengelola destinasi Edu Wisata Lontar Sewu untuk memahami kebutuhan dan harapan pengunjung secara mendalam terutama dalam hal edukasi agar bertujuan untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam berwisata serta meningkatkan pengunjung wisata setiap tahunnya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengkategorikan persepsi kepuasan pengunjung dan mengelompokkan hasil dari persepsi yang sesuai dengan atribut pengembangan adalah Model Kano. Model Kano merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menganalisis kepuasan pengunjung. Model ini dikembangkan oleh Noriaki Kano pada tahun 1984 dan telah banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pariwisata. Model Kano mengkategorikan atribut-atribut produk atau jasa menjadi lima kategori, yaitu. *Must-Beatribut* yang harus ada dan diharapkan oleh pengunjung. Jika atribut ini tidak ada, pengunjung akan merasa sangat kecewa. *One-Dimensional* atribut yang secara langsung memengaruhi kepuasan pengunjung. Semakin baik kualitas atribut ini, semakin puas pengunjung. *Attractive* atribut yang tidak diharapkan oleh pengunjung, tetapi

jika ada, dapat meningkatkan kepuasan secara signifikan. Indifferent atribut yang tidak memengaruhi kepuasan pengunjung, baik ada maupun tidak. Reverse atribut yang jika ada justru dapat menurunkan kepuasan pengunjung. Dengan memahami kategori-kategori ini, pengelola destinasi wisata dapat menentukan prioritas pengembangan yang sesuai dengan harapan pengunjung. Model kano bertujuan untuk mengategorikan atribut-atribut dari produk maupun jasa berdasarkan seberapa baik produk maupun jasa mampu memuaskan kebutuhan pelanggan, sehingga pada penelitian ini pendekatan kano digunakan untuk mengetahui aspek fungsional dan difungsional pada masing-masing atribut yang berpengaruh untuk meningkatkan atau mengembangkan objek wisata.

Selain Model Kano, metode *Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) juga dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam pengembangan strategi. TOPSIS merupakan metode analisis multi-kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi dan memilih alternatif terbaik berdasarkan kedekatannya dengan solusi ideal. Dengan menggabungkan Model Kano dan TOPSIS, pengelola Lontar Sewu dapat mengidentifikasi atribut-atribut dari aspek fungsional dan difungsional yang paling berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung dan menentukan perangkingan dalam strategi pengembangan yang paling tepat dan efektif. Pengembangan Edu Wisata Lontar Sewu berbasis kepuasan pengunjung tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan jumlah pengunjung, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman yang bermakna bagi pengunjung serta untuk meningkatkan daya saing destinasi wisata tersebut. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan Eduwisata yang lain serta menjadi referensi bagi pengembangan destinasi Eduwisata lainnya terutama diindonesia melalui penelitian serupa di masa depan. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan penelitian yang mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengunjung serta strategi pengembangan yang tepat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengelola Lontar Sewu dalam merumuskan strategi pengembangan yang berbasis pada kebutuhan dan harapan pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Atribut apa saja yang menjadi prioritas untuk dilakukan pengelompokan untuk mengetahui keinginan dan kepuasan pengunjung berdasarkan pendekatan kano?
2. Penentuan atribut prioritas perangkungan staregi pengembangan Edu Wisata Lontar Sewu menggunakan metode TOPSIS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi strategi pengembangan berdasarkan kepuasan pengunjung di Edu Wisata Lontar Sewu.
2. Menentukan prioritas strategi pengembangan berdasarkan tingkat kepuasan dan preferensi pengunjung Edu Wisata Lontar Sewu dengan metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pengelola serta dalam memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengunjung, mengetahui atribut layanan dan fasilitas yang menjadi prioritas pengembangan berdasarkan metode Kano, serta menentukan strategi pengembangan yang tepat dan efektif berdasarkan hasil pemeringkatan metode TOPSIS guna meningkatkan kualitas layanan dan daya tarik wisata.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa peningkatan kualitas fasilitas, pelayanan, dan program edukasi wisata yang lebih sesuai dengan kebutuhan serta harapan pengunjung, sehingga mampu menciptakan pengalaman wisata yang lebih nyaman, menarik, dan memuaskan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada pengembangan wisata yang memerlukan strategi pengembangan berbasis kepuasan pengunjung.
2. Hasil penelitian ini dibatasi hanya berupa usulan atau saran yang dapat membantu dalam pengembangan objek wisata.
3. Penelitian ini tidak termasuk dalam membahas aspek finansial perhitungan biaya dan analisis ekonomi dalam pengembangan wisata serta aspek teknis lainnya pada penerapannya.

1.6 Asumsi Penelitian

1. Pengelola Edu Wisata Lontar Sewu memiliki komitmen untuk mengembangkan wisata berbasis kepuasan pengunjung.
2. Responden memberikan jawaban yang jujur dan sesuai dengan pengalaman pada saat berkunjung ke wisata.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika dalam penyusunan laporan skripsi terdapat lima bab yang berisi mengenai penjelasan berdasarkan dengan topik pembahasan adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab satu pendahuluan menjelaskan mengenai gambaran umum masalah penelitian yang akan dilakukan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, asumsi, serta sistematika penyusunan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua tinjauan pustaka menjelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Teori-teori yang tercantum pada tinjauan pustaka diantaranya adalah definisi mengenai Pariwisata, Edu Wisata, Strategi, Kuesioner, Skala *Likert*, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Model Kano, Metode TOPSIS, serta Penelitian Terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga metodologi penelitian menjelaskan tentang jenis penelitian yang digunakan, waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, jenis data, instrumen penelitian, flowchart penelitian, dan tahap penelitian yang terdiri dari: tahap pendahuluan, tahap pengambilan data, tahap pengolahan data, dan tahap kesimpulan dan saran.

BAB IV PENGOLAHAN DATA DAN PEMBAHASAN

Bab empat pengolahan data dan pembahasan berisi mengenai pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan, serta hasil dari pengolahan dan analisa berdasarkan metode yang telah digunakan dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab lima kesimpulan dan saran merupakan tahap akhir yang menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang menjawab dari tujuan serta saran untuk penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian yang telah dilakukan agar lebih baik lagi.