

Pengaruh Kualitas Event Terhadap Minat Berkunjung Kembali Ke Event Sport Tourism Wsl Krui Pro

Vitha Octavanny¹, Bintang Al Aziz², Fahrurozy Darmawan³

Universitas Pancasila

Email:

vitha.octavanny@univpancasila.ac.id

bintangalaziz01@gmail.com

fahrurozy@univpancasila.ac.id

Abstract

This study aims to identify the effect of event quality on the intention to revisit the Wsl Krui Pro 2024 sport tourism event. The method used is quantitative descriptive. The independent variables of this study are Access Quality, Accommodation Quality, Venue Quality, and Contest Quality. The dependent variable in this study is the intention to revisit. The sample obtained was 100 respondents. The hypothesis of this study was tested using IBM SPSS 23. The results of this study state that the average value of the Access Quality variable is that there are various transportation options to get to the sport venue (land, air, sea), Accommodation Quality the facilities provided by the accommodation are in accordance with the price paid, Venue Quality the facilities at the event venue are good and comfortable, Contest Quality the audience feels that the level of competition in this event is quite challenging and in accordance with the expectations of the audience and the variable of intention to revisit the results of the match is announced to the audience. There are two indicators, namely Access Quality and Accommodation Quality, which do not have a partial effect on the intention to revisit. While the other two indicators, namely Venue Quality and Contest Quality, have a partial impact on the intention to revisit. Then, in the Sport Tourism Event Quality variable, it was found that all indicators had a simultaneous effect on interest in revisiting.

Keywords: Event Quality; Sport Tourism; Revisit Intention; WSL Krui Pro

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh kualitas event terhadap minat berkunjung kembali ke event sport tourism WSL Krui Pro 2024. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Variabel independen penelitian ini yaitu Access Quality, Accommodation Quality, Venue Quality, dan Contest Quality. Sedangkan variabel dependen penelitian ini yaitu minat berkunjung kembali. Sampel yang diperoleh berjumlah 100 responden. Hipotesis penelitian ini diuji menggunakan IBM SPSS 23. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa nilai rata-rata tersebut pada variabel Access Quality tersedia berbagai pilihan transportasi untuk menuju ke sport venue (darat, udara, laut), Accommodation Quality fasilitas yang diberikan oleh penginapan sesuai dengan harga yang dibayarkan, Venue Quality Fasilitas di venue event baik dan nyaman, Contest Quality penonton merasa bahwa tingkat persaingan dalam acara ini cukup menantang dan sesuai dengan ekspektasi penonton dan variabel minat berkunjung kembali informasi hasil pertandingan diumumkan kepada penonton. Terdapat dua indikator yaitu Access Quality dan accommodation Quality yang tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat berkunjung kembali. Sedangkan dua indikator lainnya yaitu Venue Quality dan Contest Quality berpengaruh secara parsial terhadap minat berkunjung kembali. Kemudian pada variabel Kualitas Event Sport Tourism, ditemukan bahwa keseluruhan indikator berpengaruh secara simultan terhadap minat berkunjung kembali.

Kata Kunci: Kualitas Event; Sport Tourism; Minat Berkunjung Kembali; WSL Krui Pro

A. PENDAHULUAN

Pariwisata olahraga (sport tourism) merupakan bentuk wisata minat khusus yang mengalami pertumbuhan pesat di berbagai negara, termasuk Indonesia. Wisata minat khusus sendiri merupakan perjalanan wisata di mana wisatawan terdorong oleh motivasi utama untuk menikmati suatu minat

*Vitha Octavianny

Received: November 25, 2025; Revised: June 25, 2026; Accepted: June 26, 2026

tertentu. Contohnya termasuk perjalanan spiritual atau religi, menelusuri kebudayaan, dan olahraga. Fokus dari wisata minat khusus adalah menyediakan kegiatan atau aktivitas wisata yang dirancang untuk kelompok wisatawan tertentu yang mencari pengalaman baru. Ini bisa mencakup berkunjung ke obyek wisata bersejarah, mencicipi makanan lokal, berpartisipasi dalam olahraga, mengenal adat istiadat setempat, melakukan kegiatan luar ruang, atau menikmati petualangan di alam bebas. Olahraga kerap kali dihubungkan dengan pariwisata menawarkan pengalaman rekreasi bagi pesertanya. Event olahraga tidak hanya berfungsi sebagai ajang kompetisi, tetapi juga menjadi daya tarik wisata yang berpotensi meningkatkan ekonomi lokal serta memperkuat citra destinasi. Sport tourism dapat dijelaskan sebagai berbagai kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik, baik secara visual maupun terencana, dengan tujuan untuk mengekspresikan atau meningkatkan kemampuan fisik dan mental. Aktivitas ini juga bisa dimanfaatkan untuk interaksi sosial atau mencapai prestasi dalam sebuah perjalanan yang difokuskan untuk rekreasi atau liburan, termasuk juga persiapan yang diperlukan

Sport Tourism dapat diklasifikasikan berdasarkan aktivitas yaitu jenis less active dan more active sport tourism, berdasarkan intensitas dan sifat kompetisinya, sport tourism dapat dikategorikan menjadi empat bagian Less Active & Non-Kompetitif fokus pada kebugaran dan ketenangan, seperti yoga, spa, dan bersepeda santai sedangkan More Active & Non-Kompetitif mengandalkan fisik untuk kesenangan pribadi tanpa mengejar juara, contohnya hiking, rafting, dan scuba diving. Less Active & Kompetitif melibatkan diri dalam ajang perlombaan namun hanya sebagai penonton (spectating) sedangkan More Active & Kompetitif Aktivitas fisik berat yang bertujuan memperebutkan gelar juara, seperti maraton dan triatlon. (Weed & Bull, 2009).

Terdapat Contoh sport event yang berhasil mengabungkan kegiatan perjalanan yang menarik wisatawan dengan berbagai kompetisi olahraga mengutip artikel Event F1 Powerboat tahun 2023 memikat 1 juta wisatawan untuk berkunjung. Festival Qingming di Tiongkok selama 3 hari pada tahun 2024 memikat wisatawan asing mencapai 1.041.000 orang. Daerah yang memiliki julukan negeri di atas awan yang memiliki keindahan alamnya Wonosobo membuat Festival Balon Udara dan berhasil menarik jumlah wisatawan pada kegiatan event tersebut tentunya ini menjadi langkah strategis bagi pemerintah. Keberhasilan juga didapatkan Provinsi Riau melalui Festival Pacu Jalur Riau, Menurut data dari Provinsi Riau Festival Pacu Jalur berhasil menarik kunjungan 1,3 juta orang. Ajang sport tourism seperti WSL G-Land Pro 2022 di Banyuwangi terbukti sukses memikat lebih dari 6 juta penonton internasional. Kesuksesan serupa juga dicatatkan oleh WSL Krui Pro yang mengalami pertumbuhan peserta dari 60–80 orang pada 2017 menjadi 265 peselancar dari 20 negara pada 2024. Menpora Dito Ariotedjo menegaskan bahwa kenaikan status Krui ke tingkat tertinggi (WSL 5.000) menjadi faktor magnetis utama yang menarik minat para peselancar global saat ini.

Salah satu event internasional yang berhasil memadukan olahraga dan pariwisata adalah World Surf League (WSL) Krui Pro, yang diadakan setiap tahun di Pantai Tanjung Setia, Kabupaten Pesisir Barat, Lampung. Menurut penjelasan diatas ajang surfing Krui Pro dapat digolongkan sebagai jenis sport tourism yang kompetitif dan masuk dalam kategori more active. Selain peserta dalam ajang surfing ada juga yang dikategorikan sport tourism competitive less active yaitu pengunjung dalam acara WSL Krui Pro 2024. Kejuaraan sport tourism WSL Krui Pro di Pesisir Barat, Lampung, pertama kali digelar secara rutin pada 2017–2019 setiap bulan April. Setelah sempat terhenti selama dua tahun (2020–2021) akibat pandemi COVID-19, ajang selancar internasional ini kembali diadakan setiap bulan Juni, mulai dari tahun 2022, 2023, hingga yang terbaru pada tahun 2024.

Tabel 1
Data Kunjungan Wisatawan WSL Krui Pro

NO	Tahun	Mancanegara	Domestik	Total
1.	2017	852	2.284	3.136
2.	2018	1.160	5.240	6.400
3.	2019	4.670	13.570	18.240
4.	2022	476	3.127	3.603
5.	2023	1.154	7.147	8.299
6.	2024	2.670	9.751	12.421

Sumber : Dinas Pariwisata Pesisir Barat 2024

Dari data kunjungan wisatawan yang mengunjungi Event WSL Krui Pro 2024 dianggap sebagai keberhasilan karena adanya dampak perekonomian yang meningkat akibat event WSL Krui Pro 2024. Mengutip dari media Antara Lampung Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) Dito Ariotedjo di Pesisir Barat, Selasa, mengatakan kejuaraan liga selancar dunia ini merupakan upaya membangkitkan sektor pariwisata dan perekonomian di wilayah Lampung.

Event WSL Krui Pro 2024 mampu menarik lebih dari 12.421 wisatawan domestik dan mancanegara. Keberhasilan tersebut menjadi bukti bahwa sport tourism memiliki potensi besar dalam memperkenalkan potensi pariwisata daerah. Namun demikian, tingkat kunjungan ulang wisatawan masih sangat bergantung pada kualitas event yang diselenggarakan. Menurut Shonk dan Chelladurai (2008), kualitas event sport tourism terdiri dari empat dimensi utama yaitu Access Quality, Accommodation Quality, Venue Quality, dan Contest Quality. Kualitas event yang baik akan menciptakan pengalaman positif, yang pada akhirnya mendorong minat berkunjung kembali wisatawan (Chandra, Kusuma, & Wijaya, 2023)

Kualitas Event Sport Tourism adalah sesuatu yang kompleks karena tidak hanya dipengaruhi oleh satu aspek seperti pertandingan itu sendiri, tetapi juga oleh faktor lainnya di luar pertandingan yang menjadi tontonan. Berdasarkan penjelasan dari Shonk dan Chelladurai (2008), kualitas dari Event Sport Tourism terdiri dari empat dimensi, yaitu: (Access Quality) adalah salah satu elemen penting dalam memasarkan acara olahraga Turco, Riley, dan Swart (2002). Wisatawan cenderung merasakan kualitas yang lebih tinggi ketika mereka dapat dengan mudah mengakses berbagai tempat dan hal yang mereka ingin lihat dan lakukan. Kualitas Akses mencakup akses menuju destinasi, sport venue, dan hotel. (Accommodation Quality) mengacu pada hotel, motel, kabin, penginapan, dan resor Brady dan Cronin (2001). Kualitas akomodasi terdiri dari tiga sub dimensi interaksi, lingkungan hidup, dan nilai. (Venue Quality) mengacu pada fasilitas tempat acara dijadwalkan berlangsung. Sama hal dengan kualitas akomodasi, kualitas venue juga terdiri dari tiga sub dimensi: interaksi; lingkungan; dan nilai. (Contest Quality) merupakan inti dalam event sport tourism. Kualitas kontes terdiri dari proses kontes dan produk (atau hasil) dari kontes. Tentu saja setiap daerah berlomba lomba untuk memberikan Kualitas Sport Event yang baik sehingga akan membantu pertumbuhan wisatawan untuk berkunjung kembali.

Minat berkunjung kembali adalah keinginan wisatawan untuk mendatangi lagi suatu destinasi di masa mendatang. Dalam dunia pariwisata, dorongan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, seperti kepuasan selama kunjungan, motivasi berwisata, serta pengalaman yang didapatkan sebelumnya. (Widodo, 2018). Selain itu juga kepuasan dapat di lihat dari nilai yang didapatkan oleh wisatawan konteksnya penelitian ini adalah penyelenggaraan sport event, nilai atau makna kegiatan berkontribusi terhadap loyalitas pelanggan (Parasuraman & Grewal, 2000), kemauan membeli (Dodds et al., 1991), kepuasan pelanggan, dan perilaku berkunjung kembali pada fase pasca pembelian (Al-Sabbahy et al., 2004). Hasil kepuasan tersebut juga dapat menentukan tindakan selanjutnya Menurut penelitian

Mohaidin et al. (2017), minat berkunjung kembali dapat dikenali melalui beberapa indikator yaitu Intention to Recommend (Niat untuk Merekomendasikan) merupakan kecenderungan atau keinginan seseorang untuk merekomendasikan suatu tempat yang dikunjungi kepada orang lain dan indikator kedua adalah Intention to Revisit (Niat untuk Mengunjungi Kembali) merupakan keinginan seseorang untuk kembali mengunjungi tempat destinasi.

Terdapat gap penelitian hasil antar peneliti terdahulu mengenai variable event. Pada penelitian Pratiwi & Prakosa (2021) pada penelitian Event Pariwisata, Dan Fasilitas Pelayanan Terhadap Minat Berkunjung Kembali Di Sandboarding Gumuk Pasir Parangkusumo menyatakan event yang efektif akan menarik minat kunjung selain itu juga dinyatakan bahwa fasilitas layanan yang baik dan dimaksimalkan dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Namun, pada penelitian Julita (2023), variabel destination image berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berkunjung kembali sehingga lokasi event akan mendorong wisatawan untuk berkunjung. Selain itu, temuan Afrilian dkk. (2024) yang menyatakan venue tidak mempengaruhi aspek memorable menjadi celah menarik bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam indikator apa saja dari sebuah event yang benar-benar membekas di ingatan wisatawan.

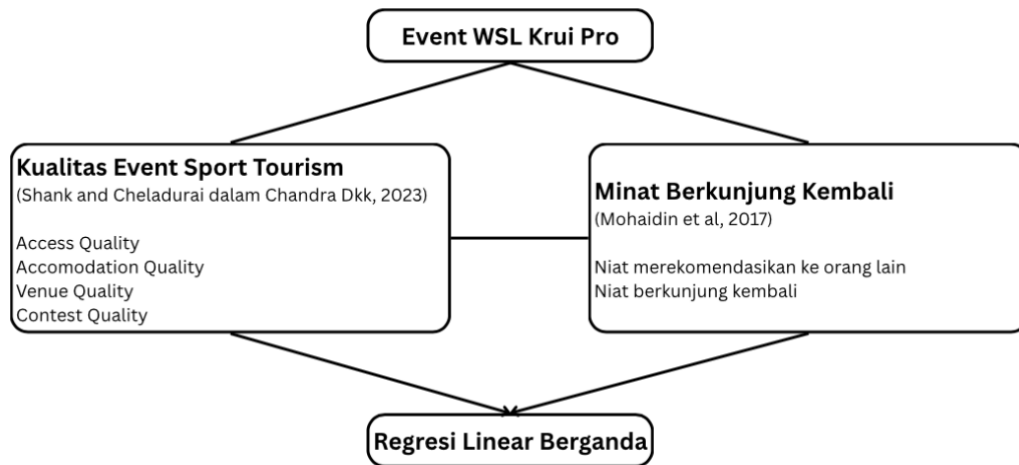
Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kualitas event terhadap minat berkunjung kembali wisatawan pada event sport tourism WSL Krui Pro 2024 dengan hipotesis Terdapat gap penelitian hasil antar peneliti terdahulu mengenai variabel event. Pada penelitian Pratiwi & Prakosa (2021) pada penelitian Event Pariwisata, Dan Fasilitas Pelayanan Terhadap Minat Berkunjung Kembali Di Sandboarding Gumuk Pasir Parangkusumo menyatakan event yang efektif akan menarik minat kunjung selain itu juga dinyatakan bahwa fasilitas layanan yang baik dan dimaksimalkan dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Namun, pada penelitian Julita (2023), variabel destination image berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berkunjung kembali kegiatan sehingga lokasi event akan mendorong wisatawan untuk berkunjung. Selain itu, temuan Afrilian dkk. (2024) yang menyatakan venue tidak mempengaruhi aspek memorable menjadi celah menarik bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam indikator apa saja dari sebuah event yang benar-benar membekas di ingatan wisatawan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kualitas event terhadap minat berkunjung kembali wisatawan pada event sport tourism WSL Krui Pro 2024. Sehingga peneliti membuat hipotesis apakah Acces Quality, Accomodation Quality, Venue Quality dan Contes Quality mempengaruhi dalam minat berkunjung kembali secara parsial dan simultan atau Apakah Acces Quality, Accomodation Quality, Venue Quality dan Contes Quality tidak mempengaruhi dalam minat berkunjung kembali secara parsial dan simultan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. menurut Sahir (2021) penelitian kuantitatif adalah penelitian terstruktur yang mencari hubungan antar variabel dengan tujuan menjawab hipotesis menggunakan teknik statistik sehingga hasil yang didapatkan berupa angka. Penelitian ini berfokus pada kualitas Event dengan indikator independen Access Quality, Accomodation Quality, Venue Quality variabel dependen Niat merekomendasikan ke orang lain dan niat berkunjung kembali. Lokasi penelitian adalah Pantai Tanjung Setia, Kabupaten Pesisir Barat, Lampung pada tahun 2024. Populasi penelitian adalah wisatawan yang menghadiri event WSL Krui Pro 2024 dengan total 12.421 orang. Pengumpulan data primer dilakukan melalui kuesioner daring (Google Forms) berbasis Skala Likert untuk mengukur sikap responden (Sugiyono, 2014). Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin dengan margin of error 10%, menghasilkan total 100 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling dengan kriteria wisatawan berusia 17–45 tahun dan berasal dari luar Kabupaten Pesisir Barat. Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert 1–4. Data yang diperoleh

dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, regress linear berganda, uji t, dan uji F dengan bantuan SPSS versi 23. Berikut alur penelitian.



Gambar 1

Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

C. HASIL DAN ANALISIS

Profil Responden

Tabel 2

Profil Responden

	Pertanyaan	Jumlah	Persentase
Domisili	Indonesia	98	98%
	Luar Negeri	2	2%
Usia	17-20 tahun	26	26%
	21-25 tahun	44	44%
	26-30 tahun	18	18%
	31-40 tahun	10	10%
	41-45 tahun	2	2%
Jenis Kelamin	Laki-Laki	77	77%
	Perempuan	23	23%
Berkunjung Ke WSL Krui Pro 2024	Pernah	100	100%
	Tidak	0	0%
Berapa Kali Berkunjung	Pernah		
	1 Kali	59	59%
	2 Kali	32	32%
	>2 Kali	9	9%

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil pengolahan data responden, diperoleh bahwa mayoritas responden berdomisili di Indonesia, yaitu sebanyak 98 responden (98%), sedangkan 2 responden (2%) berasal dari luar negeri.

dari aspek usia, responden didominasi oleh kelompok usia 21–25 tahun sebanyak 44 responden (44%). Kelompok usia 17–20 tahun berjumlah 26 responden (26%), diikuti oleh kelompok usia 26–30 tahun sebanyak 18 responden (18%). Sementara itu, responden berusia 31–40 tahun tercatat sebanyak 10 responden (10%), dan kelompok usia 41–45 tahun berjumlah 2 responden (2%). Untuk kategori jenis kelamin, sebagian besar responden adalah laki-laki, yaitu sebanyak 77 responden (77%), sedangkan responden perempuan berjumlah 23 responden (23%). seluruh responden dalam penelitian ini, yaitu 100 responden (100%), menyatakan pernah berkunjung ke acara WSL Krui Pro 2024. Tidak terdapat responden yang menyatakan tidak pernah berkunjung. terkait frekuensi kunjungan, sebanyak 59 responden (59%) menyatakan baru 1 kali berkunjung. Kemudian 32 responden (32%) telah 2 kali berkunjung, dan 9 responden (9%) menyatakan telah berkunjung lebih dari 2 kali.

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		1,65521815
Most Extreme Differences	Absolute		,160
	Positive		,160
	Negative		-,151
Test Statistic			,160
Asymp. Sig. (2-tailed)			,000 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		,010 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,007
		Upper Bound	,013

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Gambar 2

Uji Normalitas

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan gambar 1 diatas, dapat dilihat bahwa nilai yang dihasilkan pada Aymp.Sig sebesar 0,010 > 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa data sampel yang digunakan terdistribusi secara **normal**.

Uji Validasi

Tabel 3

Tabel Validasi

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Person Corelation	Sig	Hasil
Quality Sport	Access Quality (X1)	XI.1	0,763	<0,001	VALID
		XI.2	0,789	<0,001	VALID
		XI.3	0,641	<0,001	VALID
		XI.4	0,842	<0,001	VALID
	Accomodation Quality (X2)	X2.1	0,779	<0,001	VALID
		X2.2	0,796	<0,001	VALID
		X2.3	0,804	<0,001	VALID
		X2.4	0,626	<0,001	VALID

Tourism (X)	Venue Quality (X3)	X3.1	0,749	<0,001	VALID
		X3.2	0,694	<0,001	VALID
		X3.3	0,744	<0,001	VALID
		X3.4	0,729	<0,001	VALID
	Contest Quality (X4)	X4.1	0,779	<0,001	VALID
		X4.2	0,820	<0,001	VALID
		X4.3	0,758	<0,001	VALID
		X4.4	0,760	<0,001	VALID
Minat Berkunjung Kembali (Y)	(Y1)	Y1.1	0,823	<0,001	VALID
		Y1.2	0,784	<0,001	VALID
		Y1.3	0,797	<0,001	VALID
		Y1.4	0,7738	<0,001	VALID

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 4 Uji validitas tentang Kualitas Even Wisata Olahraga (X) dan Minat untuk Berkunjung Kembali (Y) di atas menunjukkan bahwa setiap indikator dari variabel (X) maupun (Y) memiliki nilai Signifikansi sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa ke-18 indikator yang diajukan kepada responden dinyatakan **valid**.

Uji Reliabilitas

Tabel 4
Tabel Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbatch's Alpha	Standar Reliabel	Hasil
Acces Quality	0,802	>0,6	REALIABEL
Accomodation Quality	0,800	>0,6	REALIABEL
Venue Quality	0,790	>0,6	REALIABEL
Contest Quality	0,809	>0,6	REALIABEL
Minat Berkunjung Kembali	0,811	>0,6	REALIABEL

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

dalam pengujian ini diperoleh nilai masing-masing Cronbach's Alpha pada variabel X dan Y, yaitu: *Access Quality* sebesar 0,802; *Accomodation Quality* sebesar 0,800; *Venue Quality* sebesar 0,790; *Contest Quality* sebesar 0,809; dan Minat berkunjung kembali sebesar 0,811. Berdasarkan perolehan data tabel pada tabel diatas, setiap variabel X dan Y memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0.60. Dimana dalam suatu penelitian dikatakan reliabel, jika nilai Cronbach's Alpha > 0.6. Sehingga hasil pengujian uji reliabilitas pada penelitian ini dinyatakan **reliabel**.

Uji Multikolinearitas

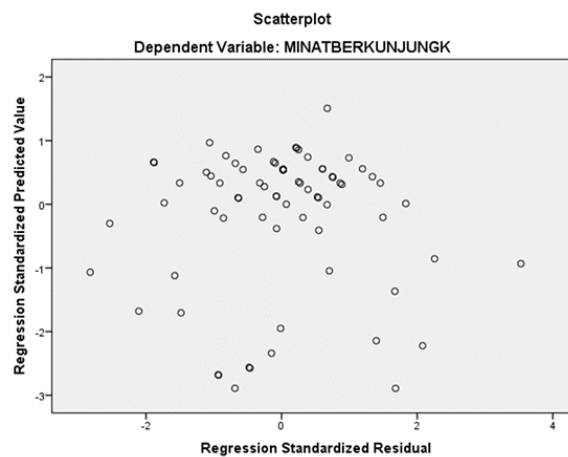
Coefficients ^a													
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta				Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF	
1	(Constant)	1.766	.827			2.134	.035						
	ACCESSQUALITY	.204	.112	.202		1.826	.071	.668	.184	.120	.353	2.830	
	ACCOMODATIONQUALITY	-.004	.120	-.003		-.029	.977	.626	-.003	-.002	.315	3.179	
	VENUEQUALITY	.228	.119	.213		2.026	.046	.646	.204	.133	.391	2.559	
	CONTESTQUALITY	.420	.106	.435		3.952	.000	.729	.375	.280	.357	2.798	

a. Dependent Variable: MINATBERKUNJUNGK

Gambar 3
Uji Multikolinearitas
 Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan gambar 2 diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai tolerance dari variabel Access quality 0,353; Accomodation quality 0,315; Venue quality 0,391; dan Cotest quality 0,357; Dapat disimpulkan bahwa nilai tolerance dari keempat variabel independen bebas multikolinearitas, karena nilai tolerance keempat variabel diatas 0,1. Sedangkan nilai VIF dari Access Quality 2,830; Accomodation Quality 2,179; Venue Quality 2,559; dan Contest Quality 2.798;. Dapat disimpulkan bahwa nilai VIF dari keenam variabel independen bebas multikolinearitas, karena nilai VIF keempat variabel dibawah 10. Dari angka-angka tersebut dapat disimpulkan bahwa model regresi penelitian ini bebas dari masalah multikolinearitas.

Uji Heteroskedasitas



Gambar 3
Uji Heteroskedasitas
 Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Hasil uji heteroskedastisitas pada Gambar 3 memperlihatkan pola scatterplot yang menyebar acak di sekitar angka nol. Tidak adanya pola khusus ini menandakan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas, sehingga varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap konsisten.

Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a												
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta				Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	1,766	,827		2,134	,035						
	AKSESQUALITY	,204	,112	,202	1,826	,071	,668	,184	,120	,363	2,880	
	AKOMODASQUALITY	-,004	,120	-,003	-,029	,977	,626	-,003	-,002	,319	3,179	
	VENUESQUALITY	,229	,119	,213	2,026	,046	,646	,204	,133	,391	2,969	
	CONTESTQUALITY	,425	,106	,436	3,993	,000	,729	,376	,265	,367	2,786	

a. Dependent Variable: MINATBERKUNJUNGK

Gambar 4
 Regresi Linier Berganda
 Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan gambar 4 diatas, Uji Regresi Linear Berganda yang dilakukan menggunakan SPSS 23, diperoleh hasil sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + e$$

$$Y = 1,766 + 0,204 X_1 + 0,004 X_2 + 0,229 X_3 + 0,420 X_4 + e$$

Persamaan regresi diatas memperlihatkan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependent secara parsial.

Uji R2 Determinasi

Model Summary ^a					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,787 ^a	,588	,571	1,68971	2,118

a. Predictors: (Constant), CONTESTQUALITY, VENUESQUALITY, AKSESQUALITY, AKOMODASQUALITY
 b. Dependent Variable: MINATBERKUNJUNGK

Gambar 5
 Uji R2 Determinasi
 Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan gambar 5 diatas, dapat dilihat bahwa nilai dari koefisien determinasi (R²) yang dilihat dari Adjusted R Square sebesar 0,588 atau 5,88%, yang dimana dapat disimpulkan bahwa variabel Access Quality (X1), Accomodation Quality (X2), Venue Quality (X3) dan Contest Quality (X4) berpengaruh terhadap Minat Berkunjung (Y) sebesar 5,88%. Sedangkan sisanya yaitu 41,2% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel (X) yang tidak diteliti oleh peneliti, salah satu faktor lain adalah kualitas pelayanan yang tidak diteliti.

Uji F Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	387,325	4	96,831	33,915	,000 ^b
	Residual	271,235	95	2,855		
	Total	658,560	99			

a. Dependent Variable: MINATBERKUNJUNGK

Gambar 6
 Uji F Simultan
 Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan gambar 4.16 diatas, nilai F hitung sebesar 33,915 > nilai F tabel yaitu 2,70 dan Tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya variabel Access Quality, Accomodation Quality, Venue Quality dan Contest Quality. berpengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap Minat Berkunjung Kembali.

Uji T Parsial

Coefficients ^a													
Model		Unstandardized Coefficients			Standardized Coefficients		t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta	Beta	Zero-order			Partial	Part	Tolerance	VIF	
1	(Constant)	1.766	.827			2.134	.035						
	AKSESQUALITY	.264	.112	.202	.185	.071	.665	.184	.120	.353	2.630		
	AKOMODASQUALITY	-.004	.180	-.003	-.029	.977	.626	-.003	-.062	.315	3.179		
	VENUEQUALITY	.229	.113	.213	.205	.046	.646	.204	.131	.391	2.559		
	CONTESTQUALITY	.420	.106	.435	.352	.000	.729	.376	.260	.357	2.798		

a. Dependent Variable: MINATBERKUNJUNG

Gambar 7

Uji T Parsial

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

Berdasarkan gambar 7 diatas, dengan mengamati baris, kolom t dan sig. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

T tabel = (0,05/2 ; total responden – variabel total)

T tabel = (0,05 ; 100 - 5)

T tabel = (0,05 ; 95)

T tabel = 1,660

. Berdasarkan analisis regresi linear berganda diperoleh persamaan sebagai berikut: $Y = 0,241X_1 + 0,162X_2 + 0,374X_3 + 0,293X_4 + e$.

Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa Access Quality dan Accommodation Quality tidak berpengaruh signifikan terhadap minat berkunjung kembali (nilai sig > 0,05), sedangkan Venue Quality dan Contest Quality berpengaruh signifikan (nilai sig < 0,05). Secara simultan, keempat variabel kualitas event berpengaruh positif terhadap minat berkunjung kembali wisatawan (uji F, sig < 0,05). Hasil ini sejalan dengan penelitian Shonk dan Chelladurai (2008) serta Chandra et al. (2023) yang menegaskan pentingnya kualitas venue dan kompetisi dalam meningkatkan pengalaman wisatawan.

1. Berdasarkan output coefficients diperoleh nilai t hitung sebesar 1,826 > t tabel 1,660 dan nilai signifikansi (sig.) 0,071 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H1a ditolak dan H1o diterima, yang artinya "Access Quality (X1) tidak mempengaruhi terhadap minat berkunjung kembali ke event WSL Krui Pro 2024". variabel Access Quality tersedia berbagai pilihan transportasi untuk menuju ke sport venue (darat, udara, laut), infrastruktur yang sudah memadai seperti jalan menuju sport venue tidak jauh dan bagus, Akses keluar masuk ke sport venue tidak memerlukan waktu yang lama di karenakan jalan menuju sport venue Berdekatan dengan jalan raya, terdapat lahan parkir yang cukup luas, dan jarak dari bandara Raden Intan di Bandar Lampung ke Krui sekitar 250–270 km, tergantung rute yang dipilih. Perjalanan darat biasanya memerlukan waktu sekitar 5–7 jam, sementara jarak dari bandara Muhammad Taufiq Kiemas (Bandara Krui) ke Pantai Tanjung Setia sekitar 15–17 km dengan waktu perjalanan sekitar 20–30 menit menggunakan kendaraan bermotor.



Gambar 8

Jalan Masuk Menuju Bibir Pantai Tanjung Setia 2025

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

2. Berdasarkan output coefficients diperoleh nilai t hitung sebesar $0,29 < t$ tabel $1,660$ dan nilai signifikansi (sig.) $0,977 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_{2a} ditolak dan H_{2o} diterima, yang artinya "Accommodation Quality (X2) tidak mempengaruhi terhadap minat berkunjung kembali ke event WSL Krui Pro 2024". Hal ini dikarenakan peneliti melakukan observasi pula bahwa variabel *Accommodation Quality* Lingkungan penginapan tidak terjaga dengan baik, masih kurangnya tempat sampah sehingga kelihatan kotor dan beberapa karyawan penginapan yang memberikan pelayanan kurang baik, fasilitas yang diberikan oleh penginapan tidak sesuai dengan harga yang dibayarkan sehingga membuat para tamu tidak merasa aman dan nyaman pada saat menginap selain itu ada beberapa fasilitas yang tidak bisa digunakan serta kurangnya perawatan terhadap fasilitas-fasilitas tersebut.



Gambar 9

Penginapan Ajung Bang Oking di Pantai Tanjung Setia 2024

Sumber: Google (2025)

3. Berdasarkan output coefficients diperoleh nilai t hitung sebesar $2,26 > t$ tabel $1,660$ dan nilai signifikansi (sig.) $0,046 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa $H3a$ diterima dan $H3o$ ditolak, yang artinya "Venue Quality (X3) mempengaruhi terhadap minat berkunjung kembali ke event WSL Krui Pro 2024". Hal ini dikarenakan pada kualitas venue setipe dengan dimensi "konteks" Chelladurai dan Chang (2000). Menurut Greenwell dkk. (2002), persepsi konsumen terhadap kualitas venue pada suatu acara olahraga berhubungan positif dengan kehadiran pada suatu acara olahraga, motivasi menghadiri suatu acara, dan kemauan untuk mengahadirinya acara atletik. Faktor yang menonjol dari lingkungan fisik antara lain kebersihan toilet, tempat duduk yang nyaman, sound system, fasilitas parkir, papan nama stadion, tata letak fasilitas, dan desain fasilitas.

Hal ini dikarenakan pada sub variabel Venue Quality Karyawan WSL Krui Pro selalu menunjukkan sikap ramah dan sopan kepada pengunjung, Karyawan WSL Krui Pro memberikan bantuan yang dibutuhkan dengan senang hati dan professional, fasilitas di venue event baik dan nyaman dan Papan informasi tersedia di beberapa titik strategis di lokasi venue event

4. Berdasarkan output coefficients diperoleh nilai t hitung sebesar $3,952 > t$ tabel $1,660$ dan nilai signifikansi (sig.) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa $H4a$ diterima dan $H4o$ ditolak, yang artinya "Contest Quality (X4) mempengaruhi terhadap minat berkunjung kembali ke Event WSL Krui Pro 2024". Hal ini dikarenakan pada sub variabel Contest Quality Seluruh rangkaian acara dilaksanakan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah diumumkan sebelumnya, penonton merasa bahwa tingkat persaingan dalam acara ini cukup menantang dan sesuai dengan ekspektasi penonton, Pertandingan selancar yang diadakan sangat menghibur dan menarik untuk disaksikan dan Berinteraksi dengan peselancar membuat pengalaman penonton selama acara menjadi lebih berkesan.



Gambar 10

Pemenang Selancar Berinteraksi Dengan Pengunjung 2024

Sumber: Google (2025)

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil uji pengaruh, secara Simultan semua variabel Kualitas sports tourism yaitu access quality, accommodation quality, contest quality dan venue quality berpengaruh terhadap minat berkunjung kembali ke event WSL Krui Pro 2024. Jika dilihat secara parsial, ditemukan bahwa variabel Contest Quality dan Venue Quality berpengaruh signifikan

terhadap minat berkunjung kembali sedangkan variabel Access Quality dan Accomodation Quality tidak berpengaruh terhadap minat berkunjung kembali. Contest quality dan Venue quality berpengaruh karena fasilitas di venue event baik dan nyaman, karena staf menunjukkan sikap ramah dan sopan kepada pengunjung, penonton merasa persaingan dalam acara cukup menantang dan sesuai dengan ekspektasinya. Sedangkan Access Quality dan Accomodation Quality tidak berpengaruh karena akses menuju venue masih kekurangan dan fasilitas akomodasi masih terbatas dan jauh dari venue. Saran: Peningkatan kualitas destinasi dan pelaksanaan event WSL Krui Pro selanjutnya perlu berfokus pada empat aspek utama, yaitu akomodasi, venue, kontes, dan aksesibilitas. Pada aspek kualitas akomodasi (accommodation quality), peningkatan kebersihan lingkungan penginapan menjadi prioritas melalui penambahan fasilitas tempat sampah agar area tidak terlihat kotor. Selain itu, kualitas pelayanan dan fasilitas penginapan perlu diperbaiki agar nilainya sebanding dengan harga yang dibayarkan wisatawan, salah satunya dengan mengadakan program pelatihan karyawan yang difasilitasi oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat. Sejalan dengan hal tersebut, kualitas tempat acara (venue quality) juga harus terus ditingkatkan secara berkelanjutan dengan mengoptimalkan kebersihan, sistem keamanan, kelengkapan fasilitas, serta penataan area venue yang menarik guna menjaga minat pengunjung. Di sisi lain, daya tarik utama acara harus diperkuat melalui peningkatan kualitas kontes (contest quality). Kompetisi selancar harus dikemas secara menarik, profesional, dan memenuhi standar internasional, serta diperkaya dengan hiburan tambahan seperti pertunjukan musik dan tarian adat untuk memberikan pengalaman berkunjung yang lebih berkesan. Terakhir, perbaikan pada kualitas akses (access quality) menjadi kunci kemudahan mobilitas wisatawan dan peserta. Pemerintah atau pihak penyelenggara disarankan untuk menyediakan transportasi umum yang memadai menuju lokasi acara, memasang papan petunjuk jalan yang jelas ke arah sport venue, serta menjalin kerja sama dengan jaringan hotel yang lokasinya dekat dengan tempat kompetisi demi efisiensi waktu perjalanan para atlet.

DAFTAR REFERENSI

- Afrilian, P., Veronika, W., & Silvandi, G. O. (2024). Pengaruh venue pada event Sawahlunto International Songket Silungkang Carnival terhadap memorable tourism melalui revisit intention [Skripsi sarjana, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar
- Al-Sabbahy HZ, Ekinci Y, Riley M. 2004. An investigation of perceived value dimensions: implications for hospitality research. *Journal of travel research*. 42(3):al 226-234.
- Brady MK, Cronin Jr JJ. 2001. Some new thoughts on conceptualizing perceived service quality: a hierarchical approach. *Journal of marketing*. 65(3): 34-49.
- Chandra, C. A., Kusuma, T. I. J., & Wijaya, S. (2023). Sport Tourism Quality dan Pengaruhnya terhadap Visitor Satisfaction dan Revisit Intention: Studi Empiris MotoGP Mandalika. Petra Christian University.
- Dinas Pariwisata Pesisir Barat. (2024). Laporan Data Kunjungan Wisatawan Kabupaten Pesisir Barat 2024.
- Julita, Feni. 2023. Pengaruh Sport Event, Destination Image, Dan Fasilitas Halal Terhadap Minat Berkunjung Kembali Wisatawan Dalam Perspektif Ekonomi Islam [Skripsi]. Lampung (ID): UIN Raden Intan Lampung.
- Mohaidin, A., Budiman, B., & Candra, C. 2017. Minat berkunjung kembali: Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan wisatawan untuk mengunjungi kembali destinasi wisata. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 15(2), 123-145.

- Mohaidin, Z., Wei, K. T., & Murshid, M. A. (2017). Factors Influencing the Tourists' Revisit Behavioral Intentions: A Case Study in Penang, Malaysia. *Journal of Tourism, Hospitality & Culinary Arts*.
- Pratiwi, Z., & Prakosa, A. (2021). Pengaruh media sosial, event pariwisata, dan fasilitas pelayanan terhadap minat berkunjung kembali di Sandboarding Gumuk Pasir Parangkusumo Skripsi sarjana, Universitas Ahmad Dahlan
- Shonk, D. J., & Chelladurai, P. (2008). Service Quality, Satisfaction, and Intent to Return in Event Sport Tourism. *Journal of Sport Management*, 22(5), 587–602.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Parasuraman A. Grewal D. 2000. The impact of technology on the quality-value-loyalty chain: a research agenda. *Journal of the academy of marketing science* 28(1): 168-174.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Bantul: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- Turco DM, Riley R, Swart K. 2002. *Sport tourism*. Morgantown (US): Fitness Information Technology, Inc.
- Weed M, Bull C. 2009. *Sports tourism*. Oxford (UK): SAGE.
- Widodo D, 2018. *Pengaruh Perceived Value, Citra Destinasi, dan Motivasi Pengunjung Terhadap Revisit Intention Melalui Kepuasan Pengunjung Wisata Rainbow Rafting Pemalang [tesis]*. Semarang (ID): Universitas Negeri Semarang.