



# **PENGEMBANGAN PROGRAM WISATA BERDASARKAN *EXPERIENTAL MARKETING* DI TAMAN BURUNG JAGAT SATWA NUSANTARA, TAMAN MINI INDONESIA INDAH (TMII), JAKARTA TIMUR**

**AUDREY ANAQI NOOR**



**PROGRAM STUDI EKOWISATA  
SEKOLAH VOKASI  
INSTITUT PERTANIAN BOGOR  
BOGOR  
2025**

## PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul **“Pengembangan Program Wisata Berdasarkan *Experiental Marketing* di Taman Burung Jagat Satwa Nusantara, Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta Timur”** adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, April 2025

Audrey Anaqi Noor  
J0302211118

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

## ABSTRAK

Kepuasan wisatawan merupakan hal yang penting bagi sebuah usaha bisnis wisata, dan kepuasan bisa didapatkan jika pengunjung mendapatkan pengalaman yang berkesan ketika berkunjung ke tempat wisata. Upaya pemasaran melalui *experiential marketing* menjadi penting untuk dilakukan guna meningkatkan kepuasan pengunjung. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh *experiential marketing* terhadap kepuasan pengunjung di Taman Burung Jagat Satwa Nusantara, Taman Mini Indonesia Indah. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Populasi pada penelitian ini adalah pengunjung yang datang ke Taman Burung Jagat Satwa Nusantara. Metode pengumpulan data dengan melakukan observasi dan penyebaran kuesioner. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Variabel *experiential marketing* yang paling dominan memengaruhi kepuasan pengunjung adalah pikiran (*think*) dan hubungan sosial (*relate*). Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa *experiential marketing* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung. Program *Bird Hunt* dirancang untuk mengoptimalkan aspek interaksi sosial, stimulasi intelektual, serta pengalaman edukatif yang menyeluruh, dengan mengacu pada hasil temuan tersebut guna meningkatkan kepuasan pengunjung.

**Kata Kunci :** *Experiential Marketing*, Kepuasan, Pengembangan, Program Wisata

## ABSTRACT

Tourist satisfaction is an essential aspect of a tourism business, and satisfaction can be achieved when visitors have a memorable experience during their visit. Marketing efforts through *experiential marketing* become crucial in enhancing visitor satisfaction. This study was conducted to analyze the influence of *experiential marketing* on visitor satisfaction at the Bird Park of Jagat Satwa Nusantara, located in Taman Mini Indonesia Indah. This research employed a descriptive quantitative approach using multiple linear regression analysis. The population in this study consisted of visitors to the Bird Park of Jagat Satwa Nusantara. Data collection methods included observation and questionnaire distribution. The sampling technique used was *purposive sampling*. The most dominant *experiential marketing* variables influencing visitor satisfaction were *think* (cognitive stimulation) and *relate* (social interaction). The regression analysis results indicated that *experiential marketing* simultaneously had a significant effect on visitor satisfaction. The *Bird Hunt* program was designed to optimize aspects of social interaction, intellectual stimulation, and comprehensive educational experiences, based on these findings to enhance visitor satisfaction.

**Keywords:** *Experiential Marketing*, Satisfaction, Development, Tourism Program

Judul Laporan Proyek Akhir : Pengembangan Program Wisata Berdasarkan  
*Experiential Marketing* di Taman Burung Jagat  
Satwa Nusantara, Taman Mini Indonesia Indah  
(TMII), Jakarta Timur

Nama : Audrey Anaqi Noor  
NIM : J0302211118

Disetujui oleh

Pembimbing :  
Dyah Prabandari, SP., M.Si



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:  
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM  
NPI 201807198501202001

Dekan Sekolah Vokasi:  
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T  
NIP 196607171992031003

  
  


Tanggal Ujian:  
Selasa, 27 Mei 2025

Tanggal Lulus:

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga laporan proyek akhir ini berhasil diselesaikan. Laporan proyek akhir ini diberi judul “Pengembangan Program Wisata Berdasarkan *Experiential Marketing* di Taman Burung Jagat Satwa Nusantara Taman Mini Indonesia Indah (TMII), Jakarta Timur”. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Orang tua penulis yaitu, Bapak Valley Noor dan Ibu Dini Rachmasari yang selalu mendukung, mendoakan, mendampingi dan tidak henti bekerja keras untuk memberikan pendidikan serta kehidupan yang terbaik bagi penulis.
2. Saudara kandung penulis yaitu Vadio Putradeiv Noor dan Qory Aina Noor yang selalu mendukung, mendoakan, mendampingi penulis.
3. Dosen pembimbing penulis, yaitu Ibu Dyah Prabandari, SP., M.Si. yang telah membimbing dan memberikan banyak saran.
4. Dosen-dosen Program Studi Ekowisata yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik dan membimbing penulis selama di perkuliahan.
5. PT Dyandra Mitra Indah selaku pengelola Taman Burung Jagat Satwa Nusantara yang telah memberi izin penelitian, beserta departement *Marketing Communication* dan Edukasi yang membantu selama pengumpulan data.
6. Sahabat-sahabat Sekolah Menengah Pertama (SMP) penulis yaitu, Allia dan Bibin yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
7. Sahabat-sahabat Sekolah Menengah Atas (SMA) penulis yaitu, Kayla, Fadia, Angi, Deril, Pamela, Aletha, Almaira, Riyo, Riko dan Kefas yang telah menemani dan selalu memberikan dukungan penuh, baik emosi maupun tenaga selama penulis berkuliah di Ekowisata hingga dapat menyelesaikan Proyek Akhir.
8. Sahabat-sahabat penulis di perkuliahan yaitu, Aslaa, Rahayu, Adelia S, Faiza dan Lailani yang selalu berjuang bersama dan saling menguatkan untuk terus menyelesaikan pendidikan di Ekowisata.
9. Teman Ekowisata 58 yang saling mendukung satu sama lain selama perkuliahan. Khususnya Arya, Putrianni, Fatimahtuzahra, Afifah, Zoya, Mauriel, Syifa, Keiko, Revo dan teman-teman lainnya.
10. Girlgroup TWICE yang selalu menjadi hiburan penulis dikala penulis sedang lelah mengerjakan Proyek Akhir.

Penulis sangat berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan proyek akhir. Laporan proyek akhir ini ditulis berdasarkan data actual yang diperoleh langsung dari lapang yang berasal dari narasumber berbagai pihak terkait dan studi literatur yang sudah ada. Harapan penulis semoga laporan ini dapat dipahami, memberikan manfaat dan pembelajaran bagi pembaca dalam mengetahui informasi mengenai pengembangan program wisata berdasarkan *experiential marketing* di Taman Burung Jagat Satwa Nusantara.

Jakarta, April 2025

Audrey Anaqi Noor

## DAFTAR ISI

|                                                                         |             |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>DAFTAR TABEL</b>                                                     | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                                                    | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b>                                                  | <b>viii</b> |
| <b>I PENDAHULUAN</b>                                                    | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang                                                      | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah                                                     | 2           |
| 1.3 Tujuan                                                              | 2           |
| 1.4 Manfaat                                                             | 2           |
| 1.5 Ruang Lingkup                                                       | 3           |
| 1.6 Alur Berpikir                                                       | 3           |
| <b>II METODE</b>                                                        | <b>5</b>    |
| 2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian                                         | 5           |
| 2.2 Teknik Penentuan Sampel                                             | 5           |
| 2.3 Teknik Pengumpulan Data                                             | 5           |
| 2.4 Variabel Penelitian                                                 | 7           |
| 2.5 Pengujian Instrumen Penelitian                                      | 8           |
| 2.6 Uji Asumsi Klasik                                                   | 9           |
| 2.7 Teknik Analisis Data                                                | 10          |
| 2.8 Pengujian Hipotesis                                                 | 11          |
| 2.9 Uji Koefisien Determinasi (R <sup>2</sup> )                         | 12          |
| <b>III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN</b>                                      | <b>13</b>   |
| 3.1 Sejarah                                                             | 13          |
| 3.2 Kegiatan Lembaga                                                    | 14          |
| 3.3 Struktur Organisasi                                                 | 17          |
| 3.4 Fungsi dan Tujuan                                                   | 18          |
| 3.5 Kondisi Biotik                                                      | 18          |
| 3.6 Kondisi Fisik                                                       | 19          |
| 3.7 Kondisi Kepariwisata                                                | 20          |
| 3.8 Aksesibilitas                                                       | 21          |
| <b>IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>                                          | <b>22</b>   |
| 4.1 Karakteristik Responden                                             | 22          |
| 4.2 Penerapan Strategi <i>Experiential Marketing</i>                    | 25          |
| 4.3 Pengaruh <i>Experiential Marketing</i> Terhadap Kepuasan Pengunjung | 28          |
| 4.4 Pengembangan Program Wisata                                         | 36          |
| <b>V SIMPULAN DAN SARAN</b>                                             | <b>45</b>   |
| 5.1 Simpulan                                                            | 45          |
| 5.2 Saran                                                               | 46          |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                                                   | <b>47</b>   |
| <b>LAMPIRAN</b>                                                         | <b>49</b>   |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b>                                                    | <b>53</b>   |



## DAFTAR TABEL

|    |                                                             |    |
|----|-------------------------------------------------------------|----|
| 1  | Ukuran Sampel menurut Sujawerni                             | 5  |
| 2  | Sumber Data Penelitian                                      | 6  |
| 3  | Pemberian Skor untuk Jawaban Kuesioner                      | 7  |
| 4  | Jumlah Kunjungan Wisatawan Jagat Satwa Nusantara tahun 2024 | 21 |
| 5  | Hasil Analisis Karakteristik Responden                      | 22 |
| 6  | Hasil Uji Normalitas                                        | 30 |
| 7  | Hasil Uji Multikolinieritas                                 | 31 |
| 8  | Hasil Uji Heterokedastisitas                                | 31 |
| 9  | Hasil Uji Linier Berganda                                   | 32 |
| 10 | Hasil Uji t                                                 | 33 |
| 11 | Hasil Uji F                                                 | 35 |
| 12 | Hasil Uji Koefisien                                         | 36 |
| 13 | Contoh Tema dan Jenis Burung                                | 37 |
| 14 | Itinerary Program Tur Bird Hunt                             | 38 |

## DAFTAR GAMBAR

|    |                                                            |    |
|----|------------------------------------------------------------|----|
| 1  | Alur Pikir Penelitian                                      | 4  |
| 2  | Peta Lokasi Taman Mini Indonesia Indah                     | 13 |
| 3  | Kegiatan Edukasi pengunjung melalui bird presentation      | 14 |
| 4  | Magang Mandiri Jagat Satwa Nusantara                       | 15 |
| 5  | Penyelenggaraan Acara                                      | 15 |
| 6  | Program Kegiatan Junior Zookeeper di Jagat Satwa Nusantara | 16 |
| 7  | Kunjungan Menteri Kehutanan ke Jagat Satwa Nusantara       | 16 |
| 8  | Struktur Organisasi                                        | 17 |
| 9  | Keanekaragaman Jenis Burung                                | 19 |
| 10 | Visual Poster untuk Program Bird Hunt                      | 42 |
| 11 | Poster Program kegiatan <i>Bird Hunt Tour</i>              | 44 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |                              |    |
|---|------------------------------|----|
| 1 | Desain Pintu Masuk           | 50 |
| 2 | Tabel Hasil Uji Validitas    | 50 |
| 3 | Tabel Hasil Uji Reliabilitas | 52 |
| 4 | Fasad Locket Taman Burung    | 52 |
| 5 | Area Pintu Masuk TMII        | 52 |