

## INTISARI

Pariwisata olahraga memiliki daya tarik bagi wisatawan dengan ketertarikan khusus pada pertandingan olahraga, wisatawan yang menghadiri pertandingan *e-Sports* akan mendapatkan pengalaman, antara lain hiburan, edukasi, pelarian dan pengalaman estetis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji teori secara objektif dengan melihat hubungan dua variabel bebas yaitu persepsi wisatawan dan daya tarik *e-Sports* yang mempengaruhi sebuah variabel terikat yaitu kepuasan wisatawan. Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam pengukuran kepuasan wisatawan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu, pengalaman, *something to see*, *something to do* dan *something to buy*. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh hipotesis yang diajukan diterima, persepsi wisatawan dalam penyelenggaraan pertandingan Dota 2 Minor memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan wisatawan, sedangkan daya tarik pertandingan Dota 2 Minor memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan wisatawan.

**Kata kunci:** *E-Sports*, pariwisata, kepuasan wisatawan.

## ABSTRACT

*Sports tourism attracts tourists with a special interest in sports matches. Tourists who attend e-Sports matches will get experiences, including entertainment, education, escapism, and aesthetic experiences. This study used a quantitative approach to test the theory objectively by looking at the relationship between two independent variables, namely tourist perception and the attractiveness of e-Sports which affects a dependent variable, namely tourist satisfaction. Several indicators used in measuring tourist satisfaction were used in this study: experience, something to see, something to do, and something to buy. The results showed that all hypotheses proposed were accepted. The study results showed that tourist perceptions in the organization of Dota 2 Minor match as well as its appeal has the influence on tourist satisfaction.*

***Keywords: e-Sports, tourism, tourist satisfaction.***