

## ANALISIS PREFERENSI TERHADAP RENCANA INOVASI WISATA ALAM KALIBIRU BERDASARKAN PENDEKATAN *CHOICE EXPERIMENT*

Raden Ahmad Ikhkamuddin Purwohadi Surya<sup>1</sup>, Kaharuddin<sup>2</sup>, Dwiko Budi Permadi<sup>2</sup>

### Abstrak

Wisata alam Kalibiru pernah menjadi salah satu destinasi wisata unggulan di DIY namun mengalami penurunan jumlah kunjungan secara drastis sejak tahun 2016. Hal ini berimbas pada penurunan pendapatan yang diterima oleh wisata alam Kalibiru. Jika terus berlanjut, maka akan semakin memberatkan operasional dari pengelolaan wisata alam Kalibiru, yang selanjutnya dapat membuat objek wisata ini berhenti beroperasi. Untuk mencegah hal tersebut terjadi, perlu dilakukan inovasi-inovasi tertentu agar dapat meningkatkan kembali minat wisatawan untuk menjadikan wisata alam Kalibiru sebagai destinasi wisata. Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji inovasi apa yang tepat dan sesuai untuk dilakukan saat ini dengan menyesuaikan preferensi wisatawan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis preferensi wisatawan terhadap rencana inovasi wisata Kalibiru menggunakan pendekatan *Choice Experiment*. Penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi atribut yang mewakili komponen pengembangan wisata terhadap preferensi responden dalam memilih wisata alam Kalibiru sebagai destinasi wisata. Pengumpulan data dilakukan melalui survei *online* dengan kuisioner yang berisi *choice set* yang disusun menggunakan R Studio dan dianalisis menggunakan *Conditional Logit Model* dengan Stata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua atribut dalam komponen yang ditawarkan berpengaruh signifikan positif terhadap ketertarikan responden dan mampu meningkatkan peluang untuk membuat responden menjadikan wisata alam Kalibiru sebagai destinasi wisata. Komponen *attraction* terdiri dari atribut penambahan skema wisata edukasi, penambahan glamping, dan penambahan adopsi pohon dan/atau sarang burung. Komponen *amenity* terdiri dari atribut penambahan tempat pertunjukan dan penambahan kuliner. Komponen *accessibility* adalah atribut pelebaran dan perbaikan jalan. Hal ini dapat dijadikan acuan awal untuk menyusun arah rencana inovasi yang akan dilakukan, dengan membuat skenario antara beberapa atribut tertentu dan menyesuaikan harga tiket masuk. Beberapa skenario yang ditawarkan dalam penelitian ini memiliki probabilitas penerimaan responden yang cukup tinggi, yaitu masing-masing sudah melebihi 50%.

Kata kunci: Preferensi, Inovasi Wisata, Wisata Alam Kalibiru, *Choice Experiment*

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Fakultas Kehutanan, Universitas Gadjah Mada

<sup>2</sup> Staf Pengajar Fakultas Kehutanan, Universitas Gadjah Mada

Raden Ahmad Ikhkamuddin Purwohadi Surya<sup>1</sup>, Kaharuddin<sup>2</sup>, Dwiko Budi Permadi<sup>2</sup>

### **Abstract**

Kalibiru was once a leading tourist destination in the Special Region of Yogyakarta (DIY) but has experienced a significant decline in visitor numbers since 2016. This decline has directly impacted the revenue generated by Kalibiru. If this trend continues, it will increasingly burden the operational management of the site, potentially leading to its closure. To prevent this, specific innovations are necessary to revitalize tourist interest in Kalibiru as a travel destination. However, to date, no research has specifically examined which innovations would be most appropriate and aligned with current tourist preferences.

This study aims to analyze tourist preferences regarding planned innovations for Kalibiru using the Choice Experiment approach. The research identifies attributes representing tourism development components based on respondents' preferences in selecting Kalibiru as a destination. Data collection was conducted through an online survey using a questionnaire containing choice sets designed with R Studio and analyzed using the Conditional Logit Model in Stata.

The findings indicate that all attributes within the proposed components have a significant positive effect on respondents' interest and increase the likelihood of Kalibiru being chosen as a tourist destination. The attraction component includes attributes such as the introduction of educational tourism schemes, the addition of glamping facilities, and the adoption of trees and/or bird nests. The amenity component consists of adding performance venues and enhancing culinary offerings. The accessibility component involves road widening and improvements. These findings serve as an initial reference for formulating an innovation plan by developing scenarios that integrate specific attributes and adjust entrance fees accordingly. Several proposed scenarios in this study have a relatively high probability of acceptance, each exceeding 50%.

**Keywords:** Preferences, Tourism Innovation, Kalibiru, Choice Experiment

---

<sup>1</sup> Student of Faculty of Forestry, Universitas Gadjah Mada

<sup>2</sup> Lecturer of Faculty of Forestry, Universitas Gadjah Mada