

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif dan verifikatif antara pengaruh pengembangan produk *theme park* terhadap kepuasan wisatawan di Dunia Fantasi, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Penilaian kinerja yang dirasakan wisatawan terhadap pengembangan produk terdiri dari tiga sub variabel yaitu lini produk baru, penyempurnaan produk dan *re-positioning*. pengembangan produk yang memiliki penilaian paling tinggi adalah lini produk baru.
2. Penilaian kepuasan yang dirasakan wisatawan terhadap pengembangan produk terdiri dari tiga sub variabel yaitu lini produk baru, penyempurnaan produk dan *re-positioning*. Kepuasan atas pengembangan produk yang memiliki penilaian paling tinggi adalah kepuasan atas *re-positioning*.
3. Secara keseluruhan berdasarkan pengujian hipotesis menunjukan pengembangan produk yang terdiri dari lini produk baru, penyempurnaan produk dan *re-positioning* memiliki pengaruh positif yang tinggi terhadap kepuasan wisatawan di Dunia Fantasi.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka penulis merekomendasikan hal-hal berikut:

1. Lini produk baru terbukti dapat mempengaruhi kepuasan wisatawan, namun dalam hal ini masih terdapat beberapa kekurangan yang ada didalamnya dan harus diperbaiki untuk dapat meningkatkan kepuasan wisatawan. Salah satunya adalah dalam mengatasi masalah penggunaan kata dan intonasi pemadu, saat pemanduan wahana baru, Bagaimanapun juga penggunaan kata dan intonasi ini akan dapat mempengaruhi penilaian wisatawan terhadap pemanduan wahana. Jika pemandu tersebut dapat menguasai penggunaan kata dan intonasi yang menarik saat pemanduan, tentunya pemandu tersebut dapat memandu wahana permainan dengan lebih baik dan lebih menyenangkan sehingga wisatawan akan terpuaskan.
2. Penyempurnaan produk terbukti dapat mempengaruhi kepuasan wisatawan, akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan yaitu pada kemudahan wisatawan menikmati kawasan. Kekurangan itu dapat diatasi dengan menyediakan sarana dan prasaran yang dapat memberikan informasi sehingga wisatawan lebih mengetahui tentang kawasan, dengan menyediakan region sign yang lebih banyak dan menarik dan pemberian peta kawasan saat pembelian tiket masuk.
3. *Re-positioning* terbukti dapat mempengaruhi kepuasan wisatawan, hal ini perlu dipertahankan dengan selalu memilih aplikasi-aplikasi yang menarik dan

sesuai dengan keinginan wisatawan sehingga kepuasan yang dirasakan wisatawan akan selalu bertahan pada tingkatan yang baik.

4. Saran penulis untuk dapat meningkatkan dan tidak hanya mempertahankan kepuasan berkunjung wisatawan di Dunia Fantasi adalah dengan selalu melakukan pengembangan produk yang berbasis pada keinginan wisatawan dan penyajian wahana yang menarik, hal ini dapat diatasi dengan pembuatan standar wahana tetap baru dan wahana temporer baru sehingga dapat menyajikan wahana atau pertunjukkan yang menarik dan menyenangkan bagi wisatawan di Dunia Fantasi.
5. Sebagai bahan rekomendasi bagi para peneliti selanjutnya di Dunia Fantasi, para peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian untuk mencari temuan mengenai *visitor management* yang dilakukan oleh Dunia Fantasi yang memerlukan inovasi baru agar wisatawan mendapatkan kepuasan yang lebih baik.