

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif dan verifikatif serta teknik analisis regresi berganda, antara *museum experience* terhadap keputusan berkunjung di museum kereta api Ambarawa, maka dari penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai pelaksanaan *museum experience* museum kereta api Ambarawa yang terdiri dari *recreation*, *sociability*, *learning experience* dan *celebrative experience*, memiliki kriteria yang tinggi. Sub-variabel *learning experience* merupakan dimensi yang mendapatkan penilaian paling tinggi dari wisatawan yang mengunjungi museum kereta api Ambarawa. Hal ini dikarenakan museum kereta api Ambarawa dianggap dapat memberikan kejelasan dan pemahaman mengenai produk yang ada di museum.
2. Tanggapan wisatawan mengenai keputusan berkunjung yang terdiri dari pilihan produk, pilihan merek, pilihan distribusi, waktu berkunjung, dan metode pembayaran memiliki kriteria yang tinggi. Sub variabel yang mendapatkan penilaian tertinggi adalah pemilihan saluran distribusi, hal ini menunjukkan bahwa museum kereta api Ambarawa yang merupakan museum yang berlokasi di tempat yang strategis, menyediakan berbagai

Elsa Dwi Melyanti, 2014

Pengaruh museum experience terhadap keputusan berkunjung di museum kereta api Ambarawa

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

atraksi wisata yang beragam seperti berwisata mengelilingi museum, berbelanja souvenir, merasakan kenikmatan menaiki kereta uap dan juga kereta bergerigi dengan demikian wisatawan akan lebih mudah dan tertarik unruk melakukan kunjungan ke museum kereta api Ambarawa.

3. Penelitian ini menunjukkan bahwa *museum experience* yang terdiri dari *recreation, sociability, learning experience dan celebrative experience* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan berkunjung di museum kereta api Ambarawa. Pengaruh yang paling signifikan terdapat pada sub-variabel *learning experience*. Namun secara parsial sub-variabel *recreation* dan *sociability* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan berkunjung di museum kereta api Ambarawa.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis merekomendasikan beberapa hal mengenai pengaruh *museum experience* terhadap keputusan berkunjung di museum kereta api Ambarawa, yaitu :

1. *Museum experience* melalui sub-variabel *Recreation* dengan lima item pertanyaan satu diantaranya masih mendapat respon negatif dari responden, yaitu mengenai tingkat kegiatan yang ada di museum. Museum kereta api Ambarawa perlu untuk memperhatikan beragam kegiatan yang ada di museum seperti berwisata mengelilingi museum, wahana kereta uap, kereta bergerigi, kereta wisata dan juga kegiatan wisata berbelanja souvenir supaya semua kegiatan yang ada di museum dapat dinikmati

bebas oleh wisatawan tanpa harus memenuhi syarat tertentu agar wisatawan dapat menikmati kegiatan tersebut.

2. Sub-variabel *Sociability* memiliki skor terendah dibandingkan dengan sub variabel lainnya. Oleh karena itu sub variable ini perlu diperhatikan dengan sangat serius. Kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh para wisatawan seharusnya bisa menjadi pengalaman yang sangat berkesan di benak wisatawan pada saat melakukan wisata museum, pihak museum seharusnya menggunakan pemandu wisata yang sudah professional supaya dapat mengajak wisatawan masuk secara mendalam kedalam cerita catatan sejarah masa lalu tentang perkeretaapian Indonesia, membuat wisatawan lebih atraktif dan merasa nyaman berada bersama-sama di dalam museum.
3. Sub-variabel *learning experience* mempunyai tiga item pertanyaan satu diantaranya masih memiliki skor terendah yaitu tingkat mendapatkan informasi di dalam museum, oleh sebab itu pihak museum harus dapat memberikan informasi yang lengkap kepada wisatawan dengan cara memberika brosur atau buku panduan kepada wisatawan supaya wisatawan tidak kebingungan dalam mencari dan mendapatkan informasi mengenai museum.
4. Sub-Variabel *celebrative experience* memiliki tiga item pertanyaan, satu diantaranya memiliki skor terendah yaitu tingkat menghormati atau *respek* terhadap barang yang ada di museum. Oleh sebab itu sub-variabel ini perlu diperhatikan oleh manajemen museum dengan cara merawat dan

memelihara produknya agar tetap terawat dengan harapan agar wisatawan bisa merasa bangga dan terbawa ke kehidupan di masa lalu dengan melihat produk yang ditawarkan di museum.

5. Indikator dari keputusan berkunjung mendapatkan penilaian yang cukup baik, untuk dapat meningkatkan keputusan berkunjung di museum kereta api Ambarawa harus senantiasa mempertahankan dan meningkatkan mutu produknya untuk mempertahankan tingkat keputusan berkunjung. Museum kereta api Ambarawa juga perlu meningkatkan dalam melakukan berbagai program dan strategi yang berkesinambungan, baik itu dilakukan oleh pihak museum sendiri maupun bekerjasama dengan pihak lain, Mengingat bahwa museum merupakan suatu jenis usaha yang memiliki potensi yang cukup baik dan juga masih belum banyak dimanfaatkan, kerjasama antara pihak-pihak terkait akan banyak membantu dalam mengembangkan potensi usaha ini.
6. *Museum experience* merupakan salah satu strategi yang diharapkan dapat meningkatkan keputusan berkunjung wisatawan. Dalam penelitian ini *museum experience* yang terdiri dari *recreation*, *sociability*, *learning experience* dan *celebrative experience* menunjukkan pengaruh yang cukup tinggi terhadap keputusan berkunjung wisatawan. Tetapi apabila dilihat dari pengujian secara parsial dimensi *recreation* dan *sociability* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan berkunjung wisatawan di museum kereta api Ambarawa. Apabila *recreation* dan *sociability*

sudah terbentuk dengan baik maka diharapkan hal ini akan lebih menarik wisatawan agar memutuskan berkunjung di museum kereta api Ambarawa.

7. Penelitian ini masih terdapat banyak kelemahan dan kekurangan. Salah satunya yaitu dalam pengkajian teori *museum experience* dan keputusan berkunjung. Diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih luas mengenai *museum experience* terutama dari sub-variabelnya agar dapat mengukur efektifitas dari *museum experience* itu sendiri. Keputusan berkunjung merupakan adaptasi dari keputusan pembelian, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji teori-teori lainnya yang berhubungan dengan keputusan berkunjung agar lebih variatif dan lebih efektif dalam pengujiannya. Selain itu diharapkan peneliti selanjutnya meneliti variabel yang dapat mempengaruhi keputusan berkunjung di museum kereta api Ambarawa.