

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan dengan penyebaran kuesioner pada 160 wisatawan yang telah berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan, menghasilkan sebuah data yang telah diolah melalui analisis deskriptif dan verifikatif dengan metode analisis linear berganda. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh antara motivasi wisatawan yang terdiri dari *animals, escape, relaxation, relationship building* terhadap keputusan berkunjung. Berikut ini merupakan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Tanggapan wisatawan mengenai keputusan berkunjung di Taman Margasatwa Ragunan berada pada penilaian tinggi dimana terdiri dari *destination choice, time of visit, activities to undertake, purchases, sites to visit*. Nilai tinggi tersebut didapatkan karena responden pada penelitian ini merupakan wisatawan yang telah melakukan kunjungan ke destinasi ke Taman Margasatwa Ragunan. Pengalaman yang mereka dapatkan setelah melakukan kunjungan menghasilkan bahwa Taman Margasatwa Ragunan mengoptimalkan berbagai produk, layanan dan fasilitas yang tersedia untuk menunjang kebutuhan wisatawan ketika berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan.
2. Tanggapan wisatawan mengenai motivasi wisatawan di Taman Margasatwa Ragunan berada pada penilaian tinggi dimana terdiri dari *animals, escape, relaxation, relationship building*. Dimensi *relationship building* mendapatkan penilaian paling tinggi sedangkan *escape* mendapatkan skor terendah. Hal ini memberi penjelasan bahwa keingintahuan wisatawan akan koleksi satwa di Taman Margasatwa Ragunan sangat tinggi. *Escape* menjadi keinginan paling rendah untuk dipenuhi ketika wisatawan berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan. Meskipun tujuan utamanya adalah untuk mempromosikan konservasi, penelitian dan pendidikan, sebagian besar orang masih melihat kebun binatang sebagai tempat hiburan dan relaksasi, oleh karena itu penting untuk menyadari alasan mengapa wisatawan berkunjung untuk meningkatkan pengelolaan pengunjung yang efektif.
3. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa secara bersamaan motivasi wisatawan memiliki pengaruh yang signifikan positif terhadap keputusan berkunjung. Secara parsial diketahui bahwa hanya dimensi *animals* memiliki pengaruh yang signifikan.

4.1.2.7 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan yang telah dihasilkan dari penelitian ini, maka penulis merekomendasikan beberapa hal mengenai motivasi wisatawan terhadap keputusan berkunjung di Taman Margasatwa Ragunan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan *escape* tidak memiliki pengaruh signifikan secara parsial terhadap keputusan berkunjung. Tidak adanya pengaruh *escape* terhadap keputusan berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan membuktikan bahwa wisatawan belum merasakan sepenuhnya menikmati liburannya. Beberapa faktor bisa menjadi pengaruh dari hasil penelitian ini, salah satunya adalah waktu peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada wisatawan yang berkunjung ketika musim liburan. Wisatawan tidak sepenuhnya merasakan rileks ataupun tidak benar-benar merasakan lepas dari kejenuhan. Penelitian selanjutnya perlu diperhatikan waktu kunjungan responden. Penelitian selanjutnya bisa dilakukan kepada wisatawan atau responden yang memilih hari kunjungan dimana lingkungan Taman Margasatwa Ragunan tidak terlalu padat pengunjung.
2. Dimensi *relationship building* juga tidak memiliki pengaruh signifikan di dalam penelitian ini. Keinginan wisatawan untuk menikmati *quality time* bersama teman atau keluarga belum terpenuhi. Untuk mendapatkan dan merasakan kebersamaan bersama keluarga atau teman ketika berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan, fokus harus ditempatkan pada kegiatan keluarga atau kelompok yang dapat diselenggarakan di kebun binatang.
3. Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam pengambilan keputusan. Pemasar pariwisata perlu untuk memahami keinginan dan kebutuhan wisatawan. Peningkatan kualitas fasilitas, menciptakan lingkungan wisata yang lebih asri, menyediakan keberagaman aktivitas yang menarik, menyediakan ruang khusus untuk bermain anak-anak, di lingkungan destinasi wisata bisa dijadikan strategi untuk menarik wisatawan datang ke destinasi wisata.
4. Penulis menyadari dalam penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, keterbatasan, dan jauh dari sempurna, sehingga untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh motivasi wisatawan terhadap variabel lainnya seperti *satisfaction* atau *tourist loyalty*, dengan menambahkan indikator lain yang tidak diuji pada penelitian ini seperti menggunakan dimensi dan teori terbaru serta pada metode penelitian yang berbeda sehingga penelitian pada pembahasan ini dapat berkembang menjadi lebih baik.

