BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa aksesibilitas, amenitas, dan atraksi wisata memiliki hubungan dengan keputusan berkunjung wisatawan di Museum Prabu Geusan Ulun.

1. Aksesibilitas memiliki hubungan yang kuat dalam mempengaruhi keputusan berkunjung wisatawan. Adanya informasi berupa publikasi dan promosi, kondisi jalan yang baik, serta tersedianya tempat pemberhentian atau kantung parkir tentu akan membantu wisatawan dalam melakukan kunjungan ke sebuah destinasi sekaligus mempermudah wisatawan dalam menjangkau lokasi wisata. Oleh karena itu, harus adanya perhatian lebih lanjut mengenai pengelolaan aksesibilitas yang baik guna mempengaruhi keputusan berkunjung wisatawan dan meningkatkan angka kunjungan wisatawan di daerah.
2. Amenitas memiliki hubungan yang kuat dengan keputusan berkunjung sehingga berperan dalam mempengaruhi keputusan berkunjung wisatawan. Lengkapya fasilitas, berfungsinya fasilitas, dan mudahnya menggunakan fasilitas dapat menjadi nilai positif tersendiri bagi destinasi di mata pengunjung sehingga dapat mempengaruhi wisatawan untuk mengunjungi Museum Prabu Geusan Ulun.
3. Atraksi wisata juga memiliki hubungan yang signifikan dengan keputusan berkunjung wisatawan di Museum Prabu Geusan Ulun. Perpaduan antara suasana yang nyaman, udara yang sejuk dan warisan budaya yang terkandung di dalamnya mampu memberikan penilaian tersendiri bagi calon wisatawan sehingga mempengaruhi mereka dalam mengambil keputusan berkunjung ke sebuah destinasi.

4. Secara bersamaan terdapat hubungan yang sangat kuat antara aksesibilitas, amenitas, dan atraksi wisata dengan keputusan berkunjung wisatawan. Ketiganya memberikan penilaian positif terhadap destinasi, sehingga pengoptimalan serta peningkatan kualitas destinasi dapat mempengaruhi keputusan berkunjung wisatawan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Pengelola museum dapat meningkatkan penyebaran informasi mengenai jadwal operasional museum melalui berbagai media, seperti website resmi, media sosial, serta papan informasi di lokasi strategis, agar lebih banyak pengunjung dapat mengetahui jadwal operasional dengan mudah.
2. Menambah jumlah tempat duduk dan memastikan tempat istirahat dalam kondisi bersih agar pengunjung merasa nyaman saat beristirahat.
3. Meningkatkan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, seperti menyediakan jalur khusus, ramp, atau fasilitas pendukung lainnya, serta melakukan sosialisasi agar lebih dikenal oleh para pengunjung.
4. Pihak pengelola dapat menambahkan daya tarik wisata buatan melalui inovasi, peningkatan kualitas pengalaman, atau penambahan variasi wahana agar dapat menarik lebih banyak minat pengunjung.

5.3 Implikasi

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan dan peningkatan kunjungan wisatawan di Museum Prabu Geusan Ulun, baik secara teoritis dan praktis.

1. Penelitian ini memperkaya kajian literatur yang berkaitan dengan hubungan aksesibilitas, amenitas, dan atraksi wisata dengan keputusan berkunjung wisatawan. Hasil dari penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan teori serta menjadi acuan dalam melakukan penelitian di masa yang akan datang.

2. Hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi pemangku kepentingan di dunia pariwisata khususnya di Kabupaten Sumedang. Bagi pengelola, hasil penelitian ini mampu digunakan sebagai bahan evaluasi dan rekomendasi bagi pengelola museum untuk meningkatkan kualitas dari setiap aspek yang tersedia di museum. Sedangkan bagi pemerintah, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk merumuskan strategi pengembangan Museum Prabu Geusan Ulun agar lebih menarik sehingga meningkatkan angka kunjungan wisatawan ke Kabupaten Sumedang.