

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian, ditunjukkan bahwa *museum experience* secara signifikan berpengaruh terhadap *revisit intention* atau niat wisatawan untuk kembali ke museum sebesar 74%. Semakin baik *museum experience* yang diberikan Museum Sri Baduga pada kunjungan pertama, semakin besar kemungkinan wisatawan berkunjung kembali dan menjadi wisatawan loyal di masa depan.

Dimensi *museum experience* (X) Museum Sri Baduga yang paling menonjol adalah *celebrative experience*, di mana wisatawan merasa lebih menghargai sejarah dan lebih mengapresiasi sejarah dan budaya Sunda setelah berkunjung. Sedangkan pada variabel *revisit intention* (Y), dimensi *likelihood to recommend* memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding *likelihood to visit again*, menunjukkan kebanyakan pengunjung lebih berkesan untuk merekomendasikan dibanding kembali secara langsung, dengan alasan ingin mencoba destinasi baru dengan pengalaman yang berbeda.

5.2 Saran

Hasil penelitian ini menghasilkan sejumlah rekomendasi untuk mengoptimalkan seluruh aspek *museum experience* terhadap *revisit intention* di Museum Sri Baduga. Berikut merupakan beberapa saran implementatif yang dapat diterapkan:

1) Bagi wisatawan,

Wisatawan disarankan untuk aktif dalam melakukan eksplorasi seluruh area pameran, memanfaatkan segala fasilitas yang disediakan, dan membaca seluruh informasi pada setiap koleksi untuk mendapatkan pengalaman maksimal. Wisatawan juga memiliki hak untuk meminta panduan dari pemandu saat berkunjung, sehingga biaya yang dikeluarkan dirasa sepadan.

2) Bagi pengelola Museum Sri Baduga,

Pengelola Museum Sri Baduga disarankan untuk memperkuat dimensi *sociability* dengan memperluas ruang sosial wisatawan, misalnya melalui penyelenggaraan kegiatan kolaboratif seperti *workshop*, diskusi, dan pameran tematik serta menyediakan fasilitas penunjang seperti *café* atau

kantin. Selain itu, pelatihan staf, khususnya pemandu, agar lebih proaktif juga perlu dilakukan. Pada dimensi *learning experience*, pembaharuan label dengan bahasa asing (Inggris) sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas wisatawan internasional. Upaya ini dapat dilengkapi dengan penyediaan audio penjelasan koleksi dalam berbagai bahasa. Untuk dimensi *aesthetic experience*, museum dapat meningkatkan fasilitas dengan menyediakan tempat sampah yang memadai di area sekitar museum, melakukan pembaruan koleksi secara berkala, serta meningkatkan kenyamanan fasilitas, Museum juga dapat mempertimbangkan penambahan kegiatan yang membangkitkan emosi dan rasa bangga pengunjung terhadap koleksi maupun sejarah yang ditampilkan, misalnya melalui penerapan teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk memperkuat dimensi *celebrative experience*. Terakhir, guna menarik serta meningkatkan jumlah pengunjung, museum dapat menjalin kerja sama dengan agen perjalanan wisata agar museum menjadi sebagai salah satu tujuan dalam paket perjalanan wisata yang ditawarkan, serta melakukan penjualan *merchandise* sebagai buah tangan yang dapat dibawa pulang oleh pengunjung.

3) Bagi peneliti lebih lanjut

Penelitian yang dilakukan memiliki banyak keterbatasan. Penelitian selanjutnya dapat kembali meneliti mengenai *willingness to pay more*, yaitu seberapa jauh pengalaman baik di Museum Sri Baduga dapat mendorong pengunjung untuk bersedia membayar lebih demi fasilitas dan layanan tambahan, atau mengeksplorasi *digital engagement* dan *online behaviour*, seperti interaksi pengunjung di media sosial, atau pembelian tiket secara *online*.

4) Bagi Institusi Akademik

Institusi pendidikan disarankan untuk aktif merancang dan mengembangkan program praktik kerja (magang) yang strategis, dengan menempatkan mahasiswa sebagai agen promosi yang berperan penting dalam meningkatkan citra dan daya tarik Museum Sri Baduga.

5) Bagi Pemerintah

Pemerintah sebagai pilar penting pengembangan Museum Sri Baduga disarankan untuk selalu mendukung pengembangan museum sebagai destinasi budaya dan edukasi melalui kebijakan, pendanaan dan program pelatihan bagi sumber daya manusia museum.

6) Bagi Masyarakat Sekitar

Masyarakat diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang diadakan museum dan memanfaatkan keberadaan museum sebagai sarana pembelajaran, rekreasi bahkan peluang ekonomi yang dapat meningkatkan kesejahteraan sosial.