

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif dan verifikatif serta teknik analisis regresi berganda, antara *tourist experience* terhadap *behavioral intention* wisatawan di Desa Wisata Lebakmuncang, maka peneliti memaparkan beberapa kesimpulan sebagai berikut

1. Secara umum tanggapan *tourist experience* dari wisatawan yang berkunjung ke Desa Wisata Lebakmuncang yang terdiri dari sub variabel *educational*, *escapism*, *entertainment*, dan *esthetic* mendapatkan penilaian yang tinggi sesuai dengan yang ditunjukkan oleh garis kontinum. Sub variabel *entertainment* mendapat penilaian tertinggi. Hal tersebut dikarenakan karena berbagai hiburan khususnya kesenian tradisional di Desa Wisata Lebakmuncang memiliki ciri khas dan menjadi salah satu atraksi wisata yang paling menghibur bagi wisatawan. Sedangkan sub variabel yang memiliki penilaian terendah yaitu *esthetic*. Hal tersebut dapat terjadi karenadalam segi bangunan di khususnya rumah penduduk merupakan bangunan pada umumnya, tidak memiliki kemenarikan dan keunikan yang khas dari bangunan lainnya bagi wisatawan.
2. *Behavioral Intention* wisatawan di Desa Wisata Lebakmuncang memiliki penilaian yang tinggi yang terdiri dari *intention to revisit* dan *willingness to recommend*. Berada pada nilai yang tinggi menunjukkan wisatawan memiliki keinginan yang tinggi untuk berkunjung kembali di masa mendatang dan merekomendasikan Desa Wisata Lebakmuncang kepada orang lain melalui pengalaman yang mereka rasakan. Nilai tertinggi diperoleh dari tanggapan wisatawan mengenai *intention to revisit*, wisatawan merasa pengalaman yang dirasakan di Desa Wisata Lebakmuncang dapat memberikan motivasi dan niat untuk merasakan dan berkunjung kembali. Kegiatan wisata yang dilakukan di Desa Wisata Lebakmuncang yang beragam memberikan kesediaan wisatawan untuk

kembali kesana. Selain itu kesan *memorable* yang didapatkan ketika berkunjung ke Desa Wisata Lebakmuncang dapat menjadi faktor wisatawan ingin berkunjung kembali. Sedangkan nilai terendah yaitu dari tanggapan *willingness to recommend*, karena wisatawan cenderung lebih memilih untuk berkunjung agar lebih langsung merasakan pengalaman di Desa Wisata Lebakmuncang.

3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis bahwa *tourist experience* berpengaruh secara simultan terhadap *behavioral intention*. Namun secara parsial, hanya tiga sub variabel yaitu *escapism*, *entertainment*, dan *esthetic* yang memiliki pengaruh terhadap *behavioral intention*. Sedangkan sub variabel *educational* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral intention* wisatawan di Desa Wisata Lebakmuncang.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis merekomendasikan hal-hal sebagai berikut guna memberikan masukan bagi pengembangan dan strategi pemasaran pihak POKJA Desa Wisata Lebakmuncang sebagai pengelola desa wisata, maka prioritas pengembangan pengalaman di Desa Wisata Lebakmuncang terletak pada penguatan:

1. Sub variabel *entertainment* merupakan aspek yang paling kuat pengaruhnya dalam meningkatkan *behavioral intention* wisatawan. Pihak pengelola Desa Wisata Lebakmuncang perlu lebih menekankan dari segi kesenian tradisional, karena pada deskripsi tampak bahwa hasil dominan terdapat pada kesenian, artinya wisatawan suka menonton kesenian. Selain itu bentuk *entertainment* lainnya dapat membuat even atau suatu hiburan yang hanya dilakukan dalam waktu tertentu sehingga wisatawan akan lebih tertarik berkunjung.
2. Pada sub variabel *escapism* memiliki pengaruh yang kuat setelah *entertainment* dalam meningkatkan *behavioral intention* wisatawan, sehingga pihak pengelola juga perlu menekankan pada aspek *escapism*. Budaya dan tradisi yang sudah ada di Desa Wisata Lebakmuncang harus tetap dipertahankan. Karena wisatawan berkunjung ke suatu destinasi

khususnya desa wisata ingin merasakan pengalaman yang berbeda dari rutinitas kesehariannya.

3. Pada sub variabel *esthetic*, pihak pengelola desa wisata dapat memperindah bangunan-bangunan dan fasilitas-fasilitas yang ada dengan menjaga dan merawat, selain itu juga dapat dengan menambahkan unsur-unsur atau ornamen bangunan khas Sunda agar wisatawan lebih tertarik. Kebersihan dari lingkungan pun perlu dijaga agar wisatawan merasa nyaman dan di sepanjang jalan disediakan tempat sampah yang dapat didaur ulang agar menambah juga nilai edukasi bagi wisatawan. Papan petunjuk arah ke Desa Wisata Lebakmuncang pun perlu diperbaiki dan ditambahkan dikarenakan hal tersebut merupakan poin yang penting agar wisatawan mengetahui akses ke Desa Wisata Lebakmuncang.
4. Sub variabel *educational* merupakan yang paling rendah pengaruhnya terhadap *behavioral intention*, pengelola perlu terus mengembangkan dan berinovasi dari kegiatan-kegiatan edukasi yang sudah ada di Desa Wisata Lebakmuncang agar wisatawan pun tidak merasa jenuh atau bosan jika berkunjung kembali. Pengelola dapat menambahkan adanya kegiatan yang baru seperti pembuatan kerajinan atau *souvenir* khas Desa Wisata Lebakmuncang. Selain itu pengelola juga dapat membuat berbagai sarana interaktif bagi wisatawan. Pengelola Desa Wisata Lebakmuncang juga perlu meningkatkan keahlian *guide* atau pemandu, hal tersebut dapat dilakukan dengan bekerjasama dengan pemerintah untuk memfasilitasi pelatihan mengenai *guide* atau bekerjasama dengan *travel agent*.
5. *Behavioral intention* wisatawan di Desa Wisata Lebakmuncang menunjukkan nilai yang tinggi. Namun, penelitian ini menunjukkan masih adanya masalah yang harus diperhatikan dalam meningkatkan *behavioral intention* wisatawan. Indikator *willingness to recommend* merupakan tanggapan yang memiliki nilai terendah. Pengelola perlu memberikan ruang bagi wisatawan dalam memberikan rekomendasi seperti melalui media sosial. Media sosial yang aktif dan menarik dapat menjadi daya

tarik bagi wisatawan untuk berbagi pengalamannya ketika berkunjung ke Desa Wisata Lebakmuncang.

6. Untuk meningkatkan pengaruh *tourist experience* terhadap *behavioral intention* wisatawan di Desa Wisata Lebakmuncang, pengelola Desa Wisata Lebakmuncang diharapkan dapat terus meningkatkan pengalaman dari segi *entertainment* karena wisatawan lebih menyukai sesuatu yang menyenangkan dan menghibur khususnya hiburan tradisional yang khas.
7. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dengan metode yang berbeda dan dengan faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan *behavioral intention* di Desa Wisata Lebakmuncang. Peneliti selanjutnya dapat mengangkat isu yang sedang populer saat ini seperti *sustainable tourism*, karena Desa Wisata Lebakmuncang sendiri berkaitan erat dengan lingkungan alam, sosial, dan ekonomi masyarakat sekitar, sehingga dalam perkembangannya Desa Wisata Lebakmuncang dapat menjadi pariwisata yang berbasis berkelanjutan.