

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya serta pembahasan berdasarkan teori-teori yang bersangkutan mengenai “Analisis kepuasan pengunjung terhadap Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi”, maka didapat kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kepentingan (*Importance*) dari Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi berada pada kategori sangat penting yang menunjukkan ekspektasi atau harapan yang tinggi dari Pengunjung terhadap Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi yang ada berkaitan dengan Sub Variabel enjoyable, relevant, organized, dan thematic guna mendukung kegiatan kunjungan di Museum Geologi.
2. Tingkat kinerja (*Performance*) dari Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi berada pada kategori baik yang menunjukkan kondisi atau kinerja Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi yang ada berkaitan dengan Sub Variabel enjoyable, relevant, organized, dan thematic yang ada sudah baik untuk mendukung kegiatan kunjungan di Museum Geologi.
3. Kepuasan Pengunjung terhadap Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi menunjukkan Pengunjung masih tidak puas dengan Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi yang ada dikarenakan berdasarkan hasil dari rekapitulasi nilai tingkat kepentingan (*importance*) masih lebih tinggi dari nilai tingkat kinerja (*performance*) yang ada di Museum Geologi, hal tersebut menunjukan bahwa tingkat kinerja atau kondisi Media Interpretasi Non-Personal di Museum Geologi belum memenuhi ekspektasi dari pengunjung yang datang.

4. Berdasarkan *Importance-Performance Analysis (IPA)* dalam upaya untuk meningkatkan kepuasan Pengunjung terdapat pengelompokan terhadap indikator yang diteliti kedalam 4 kuadran yang masing-masing menjelaskan akan aspek-aspek yang berbeda. Dimana kuadran tersebut dapat melihat aspek apa yang harus diprioritaskan untuk diperhatikan dan aspek mana saja yang harus dipertahankan maupun dikembangkan oleh pengelola. Di dalam kuadran A terdapat dua item yakni, tingkat kemenarikan video 3D di Museum Geologi Kota Bandung, tingkat kemenarikan gambar dan video dalam video 3D di Museum Geologi Kota Bandung. Kedua item ini dianggap pengunjung harus jadi focus utama dalam perbaikan media interpretasi non-personal di Museum Geologi Kota Bandung karena kinerjanya dianggap rendah.

Dalam kuadran B terdapat lima item yaitu tingkat Ke interaktifan informasi yang disajikan dalam video 3D di Museum Geologi Kota Bandung, tingkat keragaman media yang digunakan dalam video 3D di Museum Geologi kota Bandung, tingkat kemudahan menerima informasi yang disampaikan dalam video 3D di Museum Geologi Kota Bandung, tingkat kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan dalam video 3D di Museum Geologi Kota Bandung yang menunjukkan bahwa item-item tersebut perlu dipertahankan kinerjanya.

Di dalam kuadran C terdapat satu item, dimana item tersebut merupakan item yang mendapat prioritas kurang atau dianggap kurang penting oleh Pengunjung, dalam kondisi ataupun kinerja dari item tersebut dianggap biasa atau cukup. Item yang termasuk ke dalam kuadran ini yaitu, Tingkat kejelasan dan keteraturan informasi yang disampaikan dalam video 3D di Museum Geologi Kota Bandung.

Untuk item yang berada di kuadran D, item tersebut merupakan item yang menunjukkan atribut-atribut yang dianggap kurang penting oleh Pengunjung sedangkan kinerja pada atribut ini terlalu tinggi sehingga dianggap berlebihan. Item yang termasuk kedalam Kuadran D ini adalah mengenai Tingkat kemudahan membedakan bahasa informasi inti dan

informasi tambahan dalam video 3D di Museum Geologi Kota Bandung, dan tingkat kemenarikan tema dalam video 3D di Museum Geologi Kota Bandung.

## 5.2 Saran

Dilihat dari hasil pengolahan data dan pembahasan beberapa aspek yang ada terkait dengan kepuasan Pengunjung terhadap kinerja media interpretasi non-personal di Museum Geologi Kota Bandung peneliti memberikan saran kepada pengelola sebagai berikut :

1. Pengelola diharapkan dapat membuat video yang lebih menarik dengan cara dibuat ulang dan menggabungkannya dengan teknik animasi 3D bukan hanya penggambaran secara ilmiah saja. Teknik animasi dianggap menarik terutama karena mayoritas pengunjung adalah rombongan pelajar, ataupun keluarga yang membawa anak kecil yang ingin mengenalkan hal-hal yang terkait geologi dan sejarah kepada anak-anaknya. Selain karena lebih menarik, teknik animasi 3D dengan melibatkan tokoh animasi bisa membuat informasi lebih mudah tersampaikan dibandingkan dengan video 3D yang sifatnya ilmiah dan tekstual saja.
2. Pengelola dapat melakukan pemeliharaan, pengecekan, dan perawatan serta perbaikan secara berkala terhadap seluruh item atau properti yang dimiliki untuk menjaga kualitasnya agar tetap dalam kondisi yang baik untuk menunjang kegiatan wisata. Dengan membagi fokus pengelolaan terhadap item yang harus diberikan perhatian lebih dan yang mana yang sudah cukup terkelola agar lebih efektif dan efisien.
3. Evaluasi dan perubahan berkala. Program ini tentunya terkait dengan kepuasan pengunjung yang datang ke Museum Geologi. Mayoritas pengunjung adalah pengunjung rombongan pelajar dan keluarga, dan sudah lebih dari satu kali berkunjung. Maka evaluasi dan perubahan berkala terhadap media diperlukan supaya pengunjung tidak merasa bosan dengan media yang ditampilkan terutama, pada media Video 3D. jika video, dan

informasi yang disampaikan itu-itu saja, maka pengunjung akan lebih cepat bosan.

4. Di waktu yang akan datang pengelola diharapkan dapat membuat media interpretasi non-personal bukan hanya menjadi media yang bermanfaat tetapi juga menarik untuk disimak
5. Dalam penelitian ini, penulis hanya meneliti kepuasan Pengunjung terhadap Media Interpretasi Non-Personal. Oleh sebab itu, penulis berharap adanya penelitian selanjutnya untuk melengkapi penelitian yang telah penulis lakukan, dilihat dari faktor lain yang belum penulis teliti untuk memperoleh hasil yang lebih baik.