

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan melalui analisis deskriptif dan verifikatif dengan menggunakan analisis regresi berganda antara *tourist experience* dengan *behavioral intention* wisatawan di Museum Benteng *Heritage* dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. *Tourist Experience* terdiri dari sub variabel *entertainment*, *educational*, *escapism*, dan *esthetic* memiliki penilaian yang tinggi sesuai dengan yang ditunjukkan oleh garis kontinum. Sub variabel yang mendapat penilaian tertinggi yaitu sub variabel *esthetic*. Hal tersebut terjadi karena wisatawan memiliki pengalaman berada di lokasi yang memiliki nilai estetika seperti pengalaman ketika melihat keindahan museum dengan arsitektur pecinan yang dimilikinya dan juga kemenarikan akan koleksi museum yang menyebabkan wisatawan memiliki pengalaman seperti merasa berada pada Tangerang tempo dulu. Sedangkan sub variabel yang mendapat penilaian terendah yaitu *escapism*. Hal tersebut karena meskipun mereka mengunjungi museum yang bukan merupakan rutinitas sehari-hari yang mereka lakukan, namun mereka tidak menjadi karakter dengan pribadi yang berbeda akan tetapi tetap menjadi pribadi mereka sendiri. Keempat sub variabel *tourist experience* yaitu *entertainment*, *educational*, *escapism*, dan *esthetic* berpengaruh secara simultan terhadap *behavioral intention*. Namun, hanya dimensi *entertainment* saja yang berpengaruh secara parsial terhadap *behavioral intention* yang ada di Museum Benteng *Heritage*. Hal ini dikarenakan wisatawan merasa terhibur akan hiburan yang diberikan oleh Museum.
2. *Behavioral Intention* yang meliputi *willingness to recommend* dan *revisit* diukur memiliki penilaian yang tinggi pula namun hampir menyentuh titik cukup tinggi. Hal ini dapat terlihat dari garis kontinum. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut cukup mampu membuat wisatawan untuk berkunjung kembali dan merekomendasikannya kepada orang lain. Skor tertinggi diperoleh dari tanggapan wisatawan mengenai *willingness to*

Permana Derry Anwar, 2018

PENGARUH TOURIST EXPERIENCE TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION DI MUSEUM BENTENG HERITAGE

Universitas Pendidikan Indonesia

| repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

recommend, yaitu keinginan wisatawan untuk merekomendasikan Museum Benteng *Heritage* kepada teman, kerabat atau keluarga. Sedangkan skor terkecil berada pada tanggapan tentang *revisit intention* yaitu niat untuk berkunjung kembali. Hal ini dikarenakan bagi mereka cukup sekali untuk berkunjung dan mereka ingin mengunjungi tempat wisata lain yang belum pernah mereka kunjungi.

3. Berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *tourist experience* berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Namun, secara parsial hanya sub variabel *entertainment* yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral intention*. Sedangkan sub variabel lainnya seperti *educational*, *escapism*, dan *esthetic* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *behavioral intention* di Museum Benteng *Heritage*

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengelola Museum Benteng *Heritage* harus lebih baik lagi dalam memperhatikan hal-hal yang dapat meningkatkan sub variabel *escapism*. Selain itu, sub variabel yang memiliki pengaruh secara parsial yaitu dimensi *entertainment*, maka diharapkan kepada pengelola Museum Benteng *Heritage* dapat meningkatkan beberapa kegiatan atau aktifitas wisata yang dapat menghibur para wisatawan agar loyalitas dari para wisatawan dapat terus terjaga dan meningkat. Selain itu, pengelola Museum Benteng *Heritage* perlu memberikan perhatian pada seperti apa dan bagaimana para wisatawannya berperilaku terutama setelah kunjungan yang dilakukan. Pengelola juga perlu memperhatikan perilaku yang dipengaruhi faktor pengalaman yang didapatkan wisatawan setelah berkunjung dan menjadikan Museum Benteng *Heritage* pilihan utama mereka untuk berwisata.
2. Rekomendasi selanjutnya ditujukan kepada para pengelola museum yang ada di Indonesia yang kebanyakan mengusung tema edukatif pada tiap museumnya untuk lebih mengemasnya lagi dengan lebih baik dengan mengkolaborasikannya dengan sesuatu yang menghibur (*entertainment*). Sesuatu yang

Permana Derry Anwar, 2018

PENGARUH TOURIST EXPERIENCE TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION DI MUSEUM BENTENG HERITAGE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mendidik atau mengedukasi dalam sebuah museum merupakan hal yang penting, karna pada fungsinya museum merupakan tempat/ sumber informasi. Namun, apabila tidak menghibur pengunjungnya maka bisa jadi ilmu atau informasi yang mereka dapat menjadi sia-sia dan bisa terlupakan begitu saja apabila didalamnya tidak menghibur dan memunculkan perasaan yang bahagia. Maka, dalam hal ini sebaiknya pengelola memfokuskan museum menjadi tempat yang mendidik sekaligus menghibur dengan mengemas dimensi *education* dan *entertainment* menjadi satu kesatuan yang akan memunculkan dan meningkatkan loyalitas wisatawan yang akan menjadi nilai positif untuk *behavioral intention* daripada wisatawan yang berkunjung karena mereka merasa mendapatkan informasi yang edukatif dan juga merasakan perasaan terhibur dan gembira.

3. Rekomendasi yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya yaitu diharapkan dapat meneliti dengan metode yang berbeda dan dengan faktor-faktor lainnya yang berbeda pula yang dapat meningkatkan *behavioral intention*. Peneliti selanjutnya juga dapat mengangkat masalah lainnya yang lebih mendalam seperti mengenai *memorable experience* di Museum Benteng Heritage.