

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

MuseumNegeri SriBaduga diresmikan pada tanggal 5 Juni 1980 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Dr. Daoed Yoesoef. MuseumNegeri SriBaduga merupakan Museumyang menyajikan tentang sejarah dan kebudayaan Jawa Barat dari masa prasejarah hingga berakhirnya masa penjajahan. Setelah peneliti mengadakan pembahasan mengenai tingkat kepuasan wisatawan terhadap media interpretasi non-personal di MuseumNegeri SriBaduga, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan memberikan saran berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan dalam bab sebelumnya.

1. Untuk mendapatkan tingkat kepentingan (*importance*) interpretasi non-personal menurut pengunjung di MuseumNegeri SriBaduga, penulis menggunakan EROT model (*Enjoyable, Relevan, Organize, Thematic*) sebagai alat ukurnya, akan tetapi yang digunakan hanya aspek *enjoyable, organize* dan *thematic*. Hal ini karena aspek *relevan* dapat dicapai dengan metode interpretasi personal(interpreter). Pada aspek *enjoyable* diketahui tingkat kepentingannya (*importance*) berada pada kategori sangat penting, aspek ini memiliki tingkat kepentingan paling tinggi di banding aspek lainnya, dimana aspek *organized* dan *thematic* berada pada rentang kategori penting..Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek *enjoyable* yang paling penting dalam mempengaruhi kepuasan pengunjung.
2. Tingkat kinerja(*perceived performance*) dari media interpretasi non-personal yang ada di MuseumNegeri SriBaduga menurut pengunjung, pada seluruh aspek yaitu aspek *enjoyable, organize* dan *thematic* semuanya berada pada rentang kategori tidak setuju bahwa atribut-atribut dalam aspek-aspek tersebut memiliki performa baik. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengunjung

merasa manajemen Museum Negeri Sri Baduga belum memberikan kinerja yang optimal pada interpretasi non-personal.

3. Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengunjung terhadap interpretasi non-personal di Museum Negeri Sri Baduga, penulis menggunakan beberapa metode. Metode pertama *CDS (Customer Derived Satisfaction)* metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan per aspek. Dari seluruh aspek yaitu, aspek enjoyable, organize dan thematic masing-masing aspek mendapatkan hasil tidak puas. Metode kedua *CSI (Customer Satisfaction Index)* metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan konsumen secara keseluruhan terhadap interpretasi non-personal di Museum Sri Baduga dari hasil ini diketahui bahwa pengunjung tidak puas. Sedangkan metode yang ke tiga yaitu metode IPA (*Importance Performance Analysis*). Metode ini digunakan untuk mengetahui atribut mana saja yang harus terlebih dahulu diperbaiki karena atribut tersebut paling berpengaruh terhadap kepuasan mereka, Atribut-atribut yang paling mempengaruhi kepuasan pengunjung adalah atribut “Kesempatan berinteraksi dengan koleksi Museum”, “Adanya perasaan terhibur”, “Keragaman media yang digunakan” “Kemenarikan Tampilan Desain Pameran” dan “Interpretasi Non-personal meningkatkan apresiasi tentang nilai luhur budaya Jabar. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa untuk meningkatkan tingkat kepuasan konsumen yang tidak puas maka atribut-atribut yang telah disebutkan diatas harus segera diperbaiki dan ditingkatkan.

B. Saran

Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa manajemen Museum Negeri Sri Baduga harus bekerja ekstra keras karena pengunjung merasa kinerja manajemen terhadap media interpretasi non-personal tidak memuaskan. Berikut saran untuk pihak Museum Negeri Sri Baduga:

1. Berdasarkan matriks IPA, penulis mendapatkan beberapa hal yang harus diutamakan untuk diperbaiki kinerjanya. Pihak Pengelola Museum Negeri Sri

Risya Annisa Kudus, 2013

ANALISIS KEPUASAN PENGUNJUNG TERHADAP INTERPRETASI NON-PERSONAL DI MUSEUM NEGERI SRI BADUGA KOTA BANDUNG

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

Baduga bisa menambah kegiatan yang melibatkan pengunjung secara langsung agar pengunjung dapat berinteraksi dengan sesuatu yang dipamerkan dan dapat menangkap makna yang terdapat dari koleksi yang ada, seperti pada koleksi *kaulinan barudak*, pihak museum bisa mengajak dan mempersilahkan pengunjung untuk mencoba memainkan segala permainan yang dipajang atau menambah sarana untuk menambah pengetahuan tentang manusia purba di wilayah tatar sunda seperti membuat taman yang diberi alur dan petunjuk mengenai keberadaan manusia purba sehingga pengunjung bisa secara langsung terlibat untuk mencari keberadaan manusia purba. Perbaikan dan penambahan media seperti media audio, visual dan juga audio-visual untuk menyampaikan pesan sangat dibutuhkan untuk keragaman bagi pengunjung untuk memilih media apa yang ingin mereka gunakan untuk memahami dan menikmati isi Museum Negeri Sri Baduga. Semakin media melibatkan banyak indra, semakin media itu menarik bagi pengunjung. Seperti penambahan audio yang berisi rekaman penjelasan di setiap *exhibit* mengenai koleksi yang dipamerkan ataupun menambahkan animasi menarik tentang koleksi tersebut, animasi tersebut bisa berupa cerita maupun games interaktif. Selanjutnya, Pihak museum diharapkan lebih memperhatikan sisi estetika dari setiap koleksi yang dipajang agar pengunjung dapat menikmati mendapatkan informasi sehingga mau berlama-lama untuk menikmati museum, dengan cara mengganti alat peraga yang sudah usang dengan yang baru atau dengan merestorasinya seperti mencat ulang dan menambah efek pencahayaan.

2. Pihak Museum seharusnya mempertimbangkan untuk menambah SDM sebagai interpreter mengingat interpreter sangat penting dalam mengkomunikasikan isi dan pesan Museum dengan lebih baik dan personal karena sifatnya yang dinamis dan fleksibel dibanding interpretasi non personal. Hal ini juga sejalan dengan pendapat pengunjung bahwa interpreter diperlukan dalam memahami Museum.