

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis pengaruh dari kualitas *event* terhadap loyalitas wisatawan. Berdasarkan pada hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan beberapa poin yang diuraikan berikut ini.

1. Dari hasil analisis didapatkan bahwa wisatawan telah menilai positif mengenai kualitas *event* dari *event* kruise pro yang telah mereka kunjungi. Wisatawan merasa bahwa kualitas *event* Kruise Pro Surfing Competition yang diukur dari segi *game performance*, *in-game entertainment*, *staff quality*, serta *physical surrounding* telah memenuhi apa yang mereka harapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas *event* Kruise Pro Surfing Competition telah memberikan kepuasan yang baik dari suatu *event* dilihat dari kualitas dengan skor nilai yang sangat tinggi yang artinya wisatawan puas dengan performa acara dari *event* tersebut. Hiburan dalam game juga mendukung jalannya acara yang mereka kunjungi sehingga menambah kepuasan tambahan terhadap *event* meskipun masih kurang bervariasi. Staf *event* yang ramah serta sigap dan profesional yang disediakan dinilai dengan sangat baik dan memberikan pelayanan yang memuaskan. Fasilitas umum pendukung yang disediakan mulai dari tempat menonton, kantin, serta kamar kecil sudah memenuhi kebutuhan pengunjung. Namun untuk fasilitas khusus seperti fasilitas untuk lansia atau penonton disabilitas masih kurang dan menyesuaikan saja dengan fasilitas yang ada. Untuk aksesibilitas menuju lokasi juga sudah sangat baik.
2. Dari hasil analisis diperoleh bahwa loyalitas wisatawan berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa wisatawan memiliki loyalitas yang tinggi terhadap *event* Kruise Pro Surfing Competition. Hal ini dinilai dari keinginan wisatawan untuk kembali berkunjung ke *event* tersebut, ketersediaan untuk merekomendasikan *event*

tersebut kepada keluarga dan kerabat baik langsung maupun melalui sosial media. Selain itu, wisatawan memiliki keinginan untuk terlibat pada *event* baik secara langsung sebagai peserta/panitia maupun hanya sebagai penonton saja.

3. Kualitas *event* Krui Pro Surfing Competition memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap loyalitas wisatawan untuk mengunjungi kembali Kecamatan Pesisir Selatan sebagai tuan rumah pelaksanaan acara. Kepuasan yang didapatkan wisatawan dari *event* krui pro dinilai positif dan telah memenuhi harapan wisatawan. Penilaian positif mengenai kualitas *event* yang didapatkan tersebut selanjutnya berdampak pada loyalitas wisatawan yang ditandai oleh kesediaan untuk berkunjung kembali, merekomendasikannya kepada orang lain, dan keinginan wisatawan untuk terlibat pada *event*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki implikasi yang positif khususnya untuk pelaksana agar dapat lebih meningkatkan lagi apa saja yang diperlukan bagi penonton tidak hanya bagi peserta maupun juri saja. Penemuan ini menunjukkan bahwa kualitas *event* menjadi salah satu faktor yang dapat dioptimalkan oleh pelaksana karena pengaruhnya terhadap loyalitas wisatawan.

## 5.2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat pada proses penyusunan serta pelaksanaan penelitian disebabkan oleh beberapa hal seperti populasi pengunjung yang tidak terdata secara pasti dan persebaran populasi yang beragam. Selain itu, responden pada penelitian ini belum menggambarkan populasi secara umum yang disebabkan oleh dominasi dari satu daerah dengan persentase yang sangat tinggi. Hal tersebut dikarenakan pelaksanaan penelitian hanya dilakukan secara *daring* dengan menyebarkan kuesioner melalui sosial media. Hal ini tentu dikarenakan keterbatasan penulis untuk melakukan penelitian secara langsung yang merupakan salah satu dampak dari adanya pandemi Covid-19.

### 5.3. Saran dan Rekomendasi

Adapun saran yang dapat diberikan penulis terkait dengan kesimpulan dan keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya
  - a. Keterbatasan yang terjadi akibat pandemi Covid-19 melanda membuat sampel dari penelitian ini belum menggambarkan populasi secara umum, untuk itu diharapkan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penyebaran kuesioner lebih luas dan tidak hanya terpaku pada satu daerah penyebaran saja. Hal tersebut bertujuan agar responden yang didapatkan dapat mewakili populasi penelitian agar hasil penelitian lebih dapat digeneralisasikan.
  - b. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji lebih luas lagi mengenai pengaruh kualitas *event* pada variabel lain atau bagaimana kualitas *event* itu terbentuk dari faktor-faktor tertentu. Hal ini ditujukan agar menambah sumbangsih bagi wawasan dan penelitian terkait dengan kualitas *event*.
2. Bagi pelaku pelaksana *event*
  - a. Disarankan bagi pelaksana *event* untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kualitas *event* dari segi hiburan dan fasilitas khusus yang disediakan karena masih terdapat hiburan yang kurang bervariasi serta fasilitas pendukung yang masih harus ditingkatkan, sehingga dapat lebih mempengaruhi kepuasan wisatawan yang dapat berpengaruh terhadap loyalitas wisatawan terhadap *event*.
  - b. Kerjasama antara pelaksana acara dengan dinas pemerintahan daerah yang harus lebih ditingkatkan sehingga dapat meningkatkan kebijakan-kebijakan pemerintahan daerah yang dapat mendukung lebih untuk *event* ini, sehingga dapat mempermudah wisatawan untuk mengunjungi *event* untuk membuat mereka lebih loyal terhadap *event* ini.
  - c. Keterlibatan masyarakat sekitar juga sebagai bagian dari *event* dapat membuat *event* ini lebih baik untuk berkelanjutan, karena banyak info tentang daerah yang tidak dapat dijelaskan oleh staf yang bukan dari daerah setempat sehingga dapat menjadi hambatan pada *event* ini.

Akbar Muhammad Firqal, 2021

**PENGARUH KUALITAS SPORT TOURISM TERHADAP LOYALITAS WISATAWAN NUSANTARA (STUDI KASUS: PENYELENGGARAAN EVENT KRUI PRO DI KECAMATAN PESIRIS SELATAN, PESIRIS BARAT, LAMPUNG)**

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