

BAB VI

PENUTUP

6.1. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Educational Tourism Experience* berpengaruh secara positif dan signifikan pada Kepuasan Wisatawan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 3,261 dan tingkat signifikansi sebesar 0,002. Wisatawan yang mendapatkan pengalaman belajar yang baik akan cenderung merasa lebih senang dan puas karena mereka memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang berguna bagi mereka. Dengan demikian, semakin baik pengalaman belajar wisatawan maka semakin tinggi tingkat kepuasannya.
2. *Servicescape* berpengaruh secara positif dan signifikan pada Kepuasan Wisatawan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 3,347 dan tingkat signifikansi sebesar 0,001. Lingkungan fisik yang baik akan memudahkan pengunjung dalam berkeliling di tempat wisata serta membuat pengunjung merasa lebih nyaman saat berada di dalam objek wisata tersebut sehingga mereka akan merasa lebih puas dengan kunjungan mereka. Dengan demikian, semakin baik lingkungan fisik objek wisata maka semakin tinggi kepuasan para wisatawan.

3. Daya Tarik Wisata berpengaruh secara positif dan signifikan pada Kepuasan Wisatawan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 4,502 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Tempat wisata dengan keunikan dan keberagaman yang tinggi akan membuat wisatawan merasa lebih puas dan senang karena mereka dapat berkunjung ke tempat yang tidak bisa ditemukan di tempat lain serta memiliki keberagaman isi yang tinggi. Dengan demikian, semakin tinggi daya tarik wisata maka semakin tinggi tingkat kepuasan wisatawan yang berkunjung.
4. *City Branding* berpengaruh secara positif dan signifikan pada Kepuasan Wisatawan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 2,000 dan tingkat signifikansi sebesar 0,048. Kota dengan citra yang baik akan membuat pengunjung menjadi lebih puas karena mereka bisa merasa bangga karena dapat berkunjung ke kota tersebut. Dengan demikian, semakin tinggi citra kota maka semakin tinggi tingkat kepuasannya.
5. Hasil uji koefisien determinasi (R^2) dalam penelitian ini sebesar 0,403 atau 40,3 % hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa variabel independen *Educational Tourism Experience*, *Servicescape*, Daya Tarik Wisata dan *City Branding* dapat menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel dependen Kepuasan Wisatawan sebesar 40,3 %.
6. Daya Tarik Wisata memiliki nilai koefisien beta sebesar 0,241 dimana nilai tersebut lebih tinggi dibanding dengan tiga variabel lainnya.

Selain itu, Daya Tarik Wisata juga memiliki nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil 0,05. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variabel Daya Tarik Wisata merupakan variabel yang memiliki pengaruh paling dominan terhadap Kepuasan Wisatawan dibanding dengan variabel independen lainnya.

6.2. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat keterbatasan yang ada dalam penelitian ini dimana keterbatasan tersebut dapat digunakan sebagai pedoman bagi penelitian selanjutnya. Keterbatasan dalam penelitian ini antara lain adalah penelitian hanya dilakukan di satu objek penelitian yaitu di Museum Batik Kota Pekalongan dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan sebagai hasil penelitian yang dapat mewakili seluruh objek wisata yang berada di wilayah Kota Pekalongan. Keterbatasan penelitian lainnya adalah masih terdapat 59,7 % varians lain yang tidak dapat dijelaskan dalam penelitian ini, sehingga perlu diperluas cakupan penelitian terkait factor-faktor lain seperti Kualitas Pelayanan, Promosi, Harga Tiket, Geografis, dan masih banyak lagi faktor yang dapat mempengaruhi Kepuasan Wisatawan pada penelitian yang akan datang.

6.3. Saran dan Rekomendasi

6.3.1. Saran Bagi Pengelola Museum Batik Pekalongan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Educational Tourism Experience*, *Servicescape*, Daya Tarik Wisata, dan *City Branding* memiliki

pengaruh yang positif dan signifikan pada Kepuasan Wisatawan. Berdasarkan pada hasil itulah pengelola diharapkan agar terus menerus memperbarui koleksi di dalam museum seperti koleksi batik dari seluruh nusantara serta memberikan materi *workshop* yang baru seperti cara membuat bahan pewarna dari bahan-bahan alami. Selain itu, pihak pengelola juga diharapkan agar menjaga kerapian dan kebersihan di dalam museum dengan baik serta mengganti papan-papan informasi yang mulai rusak dan tidak layak digunakan sehingga para pengunjung menjadi lebih nyaman. Selain itu, peran pemerintah dalam *City Branding* juga sangat penting, dimana pemerintah diharapkan agar menjaga kebersihan kota serta menjaga agar akses menuju lokasi wisata menjadi lebih mudah dan memberikan kenyamanan.

6.3.2. Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Saran bagi penelitian selanjutnya diharapkan agar menguji model penelitian yang sama dengan objek penelitian di objek wisata lain yang masih berada di Kota Pekalongan dan dengan jumlah sampel yang lebih banyak dengan tujuan agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Selain itu, penelitian selanjutnya juga diharapkan untuk menggunakan variabel-variabel lainnya yang memiliki kecenderungan menjadi faktor yang dapat meningkatkan Kepuasan Wisatawan seperti kualitas pelayanan, biaya tiket masuk, kualitas objek wisata dan lain sebagainya.