

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mencakup 5 variabel yang peneliti teliti, yaitu variabel *tourist experience*, *tourist motivation*, *attitude*, *preference*, dan *revisi intention*. Peneliti dalam mengumpulkan data primer menggunakan kuesioner yang disebarakan dengan menggunakan kuesioner secara *offline*. Total responden yang menjadi target peneliti dalam penelitian ini yaitu sebanyak 125 orang pengunjung pada destinasi wisata Museum Adityawarman kota Padang. Hasil dari pembahasan dan penjelasan terkait penelitian ini telah diberikan oleh peneliti pada bab 4 dengan sebanyak 4 hipotesis. Penjelasan mengenai keempat hipotesis tersebut ialah sebagai berikut:

1. Pengalaman pengunjung (*tourist experience*) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat kunjungan ulang di Museum Adityawarman, seperti yang didukung oleh hasil uji hipotesis dan penelitian terdahulu. Pengunjung merasa museum kurang melakukan perubahan atau inovasi yang cukup menarik untuk mendorong mereka kembali berkunjung, terutama karena mayoritas pengunjung adalah mereka yang sudah sering datang dan tidak merasa ada hal baru yang mengejutkan yang menjadi pengalaman baru bagi mereka. Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), yang telah diterapkan oleh beberapa museum di Indonesia, dapat menjadi solusi

untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung, terutama generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital, sehingga menarik minat untuk kunjungan ulang.

2. Motivasi wisatawan (*tourist motivation*) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat kunjungan ulang di Museum Adityawarman, berdasarkan hasil uji hipotesis dan didukung oleh penelitian sebelumnya. Pengunjung tidak termotivasi untuk kembali ke Museum dengan tujuan untuk dapat dibicarakan dengan teman, keluarga ataupun kerabat sebagai topik yang cukup menarik untuk dibahas, melainkan mereka berkunjung ulang untuk mencari kenyamanan dan pengalaman bahagia dengan melihat hal baru yang dapat meningkatkan minat untuk berkunjung ulang. Dikarenakan tidak adanya perubahan menurut pengunjung, hal ini yang membuat mereka merasa tidak perlu segera kembali setelah kunjungan pertama. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah keterbatasan jarak bagi pengunjung yang tinggal di luar kota Padang dan pengalaman kunjungan pertama yang mungkin tidak sesuai harapan.

3. Sikap pengunjung (*attitude*) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat untuk kembali berkunjung (*Revisit Intention*) ke Museum Adityawarman di Kota Padang. Meskipun ada hubungan positif antara sikap dan niat kunjungan ulang, pengaruhnya tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan. Sikap positif wisatawan tidak selalu mendorong kunjungan ulang, terutama ketika ada

keinginan untuk mencari pengalaman baru di tempat lain. Hasil tinjauan deskriptif juga menunjukkan bahwa pengunjung Museum Adityawarman kurang puas karena kurangnya pengalaman menarik dan informasi yang jelas, yang mungkin juga berkontribusi pada keputusan mereka untuk tidak kembali.

4. Preferensi wisatawan (*Preference*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk kembali berkunjung (*Revisit Intention*) ke Museum Adityawarman. Tinjauan deskriptif menunjukkan bahwa pengunjung lebih memilih Museum Adityawarman sebagai destinasi edukasi, terutama untuk mempelajari budaya dan sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa museum berhasil memenuhi ekspektasi pengunjung, khususnya pelajar dan mahasiswa, yang datang untuk tugas sekolah atau kampus sambil memperdalam pemahaman mereka tentang warisan budaya. Dengan demikian, Museum Adityawarman berfungsi sebagai sumber edukasi yang efektif, yang membantu meningkatkan apresiasi terhadap budaya dan sejarah, terutama di kalangan generasi muda.

## 5.2 Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian yang telah dilakukan, didapatkan implikasi secara teoritis dan praktis, yaitu:

### 1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini peneliti harapkan dapat menjadi bahan rujukan literatur terutama pada perilaku konsumen mengenai pariwisata. Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan beberapa faktor yang diduga mempengaruhi niat kunjungan ulang, yaitu *tourist experience*, *tourist motivation*, *attitude* dan *preference*. Temuan bahwa *tourist experience*, *tourist motivation*, dan *attitude* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *revisit intention* dalam konteks Museum Adityawarman memberikan kontribusi penting terhadap teori perilaku konsumen dalam pariwisata. Ini menunjukkan bahwa dalam konteks museum tertentu, pengalaman, motivasi, dan sikap mungkin bukan faktor penentu utama bagi niat kunjungan ulang, menantang asumsi yang ada dalam literatur sebelumnya. Penelitian ini dapat mendorong pengembangan teori yang lebih kaya dan kontekstual, yang mempertimbangkan variasi jenis destinasi dan karakteristik pengunjung. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa preferensi wisatawan memiliki pengaruh signifikan terhadap *revisit intention* memperkaya pemahaman tentang bagaimana preferensi individu dapat berperan sebagai faktor kunci dalam membuat keputusan kunjungan ulang.

## 2. Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa preferensi memiliki pengaruh signifikan terhadap niat kunjungan ulang. Dengan demikian, Museum Adityawarman dapat memperkuat posisinya sebagai destinasi edukasi dengan terus menawarkan program-program yang mendukung pembelajaran budaya dan sejarah. Dengan memanfaatkan preferensi pengunjung, museum dapat mengembangkan program edukasi ke Masyarakat umum yang lebih menarik dan relevan, yang pada gilirannya akan meningkatkan niat kunjungan ulang. Perlu juga untuk menambah dan membuat pertunjukan atraksi dan budaya serta pameran seni yang teragenda, sehingga orang bisa melihat dan berkunjung terus untuk melihatnya. Kemudian, pengalaman pengunjung tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap niat kunjungan ulang di Museum Adityawarman menunjukkan perlunya inovasi dalam pengalaman yang ditawarkan. Untuk menarik minat kunjungan ulang, museum dapat mempertimbangkan penerapan teknologi seperti *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*. Teknologi ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman pengunjung tetapi juga menarik generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital. Implementasi teknologi interaktif ini dapat memberikan pengalaman baru dan menarik, yang dapat mendorong pengunjung untuk kembali. Pemerintah atau instansi terkait dapat menyediakan dukungan

finansial atau teknis bagi museum untuk mengintegrasikan teknologi ini dalam pameran mereka.

### 5.3 Keterbatasan Penelitian

Penulis mengetahui bahwa hasil yang diperoleh selama proses penelitian ini belum sepenuhnya sempurna, dan masih ada beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Karena itu, diharapkan penelitian berikutnya dapat memperhatikan keterbatasan-keterbatasan tersebut agar di masa mendatang mencapai hasil yang lebih baik. Adapun beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Sampel penelitian masih belum spesifik seperti pada Gen Z, Gen Alpha, Wistawan domestik, Wistawan Asing, atau Wisatawan yang berdomisili di luar Kota Padang, sehingga hasil penelitian mungkin kurang menggambarkan perbedaan pengalaman, motivasi, preferensi dan perilaku antar kelompok yang lebih spesifik, yang dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam jika dieksplorasi lebih lanjut.
2. Studi ini terbatas hanya melihat pengaruh langsung antara variabel independen yaitu *Tourist Experience*, *Tourist Motivation*, *Attitude* dan *Preference* terhadap variabel dependen yaitu *Revisit Intention*. Penelitian ini tanpa menggunakan variabel Intervening (Mediasi) atau variabel Moderasi untuk melihat pengaruhnya lebih jauh.

3. Penelitian ini memiliki keterbatasan sampel penelitian yang berjumlah 125 orang. Sehingga ini belum menggambarkan pengunjung Museum Adityawarman secara menyeluruh.
4. Instrumen penelitian pada beberapa variabel yang digunakan dalam penelitian ini kurang menggambarkan terkait dengan museum, karena rujukan artikel jurnal objeknya tidak berkaitan dengan museum juga, sehingga hasil penelitian ini berdampak tidak signifikan terhadap *revisit intention*.

#### 5.4 Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis dapat memberikan masukan atau rekomendasi untuk penelitian yang akan datang:

1. Penelitian selanjutnya dapat mencoba untuk meneliti variasi responden lain dengan menggunakan fokus objek penelitian pada Gen Z, Gen Alpha, Wistawan domestik, Wistawan Asing, atau Wisatawan yang berdomisili di luar Kota Padang.
2. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengujian terkait variabel- variabel yang ada pada penelitian ini pada objek yang berbeda.
3. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk menggunakan variabel moderasi dan mediasi untuk melihat pengaruh lebih jauh atau menggunakan variabel lain yang berkaitan dengan *revisit intention* yang

tidak diteliti oleh penelitian ini. Berdasarkan penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa adanya pengaruh secara parsial dari variabel *tourist experience* terhadap *revisit intention*, secara positif dan signifikan melalui *tourist satisfaction*. Dan dimensi *escape* pada variabel *travel motivation* secara signifikan mempengaruhi niat untuk kembali, tetapi ini terjadi melalui pengaruhnya pada evaluasi afektif dari citra destinasi terhadap *tourists' intention to revisit*. Atau meneliti variabel independen lain yang dapat mempengaruhi *revisit intention*, seperti lokasi, *destination image*, *satisfaction* dan *perceived constraint*.

4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat menambahkan jumlah sampel penelitian agar hasil penelitian lebih akurat dan mewakili populasi yang lebih luas.
5. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan instrumen penelitian yang lebih relevan dan menggambarkan terkait dengan museum.