

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali ke Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, dengan kepuasan destinasi sebagai variabel mediasi. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat serta berbagai pengujian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Hedonisme tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan destinasi.
2. Keterlibatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan destinasi.
3. Budaya Lokal berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan destinasi.
4. Hedonisme tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali.
5. Keterlibatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali.
6. Budaya Lokal berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali.
7. Kepuasan destinasi tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berkunjung kembali.
8. Kepuasan destinasi tidak dapat memediasi pengaruh hedonisme terhadap niat berkunjung kembali.
9. Kepuasan destinasi tidak dapat memediasi pengaruh keterlibatan terhadap niat berkunjung kembali.
10. Kepuasan destinasi tidak dapat memediasi pengaruh budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali

B. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dilakukan secara sistematis, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya menguji variabel hedonisme, keterlibatan, budaya lokal, kepuasan destinasi, dan niat berkunjung kembali, sehingga masih terdapat kemungkinan adanya faktor lain yang memengaruhi niat berkunjung kembali namun belum diteliti dalam penelitian ini.
2. Penelitian dilakukan dalam satu periode waktu tertentu (*cross-sectional*), sehingga hasil penelitian hanya menggambarkan kondisi pada saat pengambilan data dan belum menunjukkan perubahan perilaku wisatawan dalam jangka panjang.
3. Teknik pengambilan sampel menggunakan *snowball sampling* dan *convenience sampling*, sehingga responden diperoleh melalui bantuan informasi responden sebelumnya serta mereka yang kebetulan mudah ditemui di lokasi. Keterbatasan ini membuat data yang terkumpul mungkin cenderung serupa dan belum sepenuhnya menggambarkan keberagaman seluruh populasi wisatawan secara luas.
4. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner berdasarkan persepsi responden, sehingga jawaban sangat bergantung pada tingkat pemahaman, pengalaman, dan kejujuran masing-masing responden dalam mengisi instrumen penelitian.
5. Keterbatasan wilayah penelitian pada satu destinasi wisata menjadikan hasil penelitian ini tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan pada konteks destinasi lainnya.

C. Saran

1. Saran bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil dan keterbatasan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi peneliti selanjutnya, yaitu :

- a. Peneliti selanjutnya dapat menambah atau menguji variabel lain yang termasuk dalam konsep *memorable tourism experience* (MTE) seperti kebermaknaan, pengetahuan, ataupun kebaruan terhadap niat berkunjung kembali.
- b. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada destinasi wisata berbasis budaya dan edukasi lainnya, seperti Oemah Gamelan, Oemah Batik, museum sejarah, atau sentra produksi makanan tradisional lainnya, guna menguji konsistensi hubungan antar variabel dalam konteks destinasi yang berbeda.
- c. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model penelitian ini dengan mengganti variabel dependen menjadi *word of mouth* (WOM), sementara variabel independen dan mediasi tetap digunakan, untuk mengetahui pengaruhnya terhadap perilaku rekomendasi wisatawan.
- d. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain longitudinal atau memperluas jangkauan responden agar hasil penelitian memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

2. Saran bagi Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas berdasarkan hasil penelitian

- a. Prioritas fasilitas fungsional

Karena hedonisme tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan destinasi maupun niat berkunjung kembali, pengelola wisata sebaiknya tidak menitikberatkan pada penambahan elemen estetika atau hiburan semata, melainkan lebih fokus pada peningkatan kenyamanan fasilitas dasar (seperti

sirkulasi udara dan area duduk) yang mendukung kegiatan edukasi.

b. Optimalisasi sesi praktik

Karena keterlibatan berpengaruh positif dan signifikan secara langsung terhadap kepuasan destinasi maupun niat berkunjung kembali, pengelola wisata disarankan meningkatkan kualitas interaksi wisatawan, seperti memperbanyak alat praktik agar pengalaman belajar lebih maksimal dan tidak terhambat antrean.

c. Pelestarian nilai tradisional

Karena budaya lokal berpengaruh positif dan signifikan secara langsung terhadap kepuasan destinasi maupun niat berkunjung kembali, pengelola wisata disarankan untuk tetap mempertahankan keaslian proses produksi dengan penggunaan gentong sebagai daya tarik utama yang unik dan tidak ditemukan di destinasi wisata lainnya.

d. Peningkatan kerja sama institusional

Meningkatkan kepuasan destinasi tidak berpengaruh signifikan terhadap niat berkunjung kembali serta tidak mampu memediasi pengaruh hedonisme, keterlibatan, dan budaya lokal terhadap niat berkunjung kembali. Maka pengelola wisata disarankan untuk tidak hanya mengandalkan tingkat kepuasan wisatawan secara personal. Namun, diperlukan langkah strategis untuk meningkatkan loyalitas pengunjung melalui kesepakatan resmi (MoU) dengan pihak sekolah atau instansi guna menjamin keberlanjutan kunjungan rutin setiap tahunnya.

3. Saran bagi Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino, Pekunden, Banyumas berdasarkan pertanyaan terbuka kuesioner

Berdasarkan hasil penelitian dan masukan yang diberikan oleh para responden melalui pertanyaan terbuka kuesioner, maka dapat dikemukakan beberapa saran bagi pengelola Wisata Swadaya Kampoeng Nopia Mino sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan di masa depan :

a. Perluasan area

Mengingat tingginya antusiasme pengunjung, terutama dari kelompok rombongan besar seperti sekolah atau mahasiswa, pengelola disarankan untuk melakukan perluasan area edukasi dan area tunggu agar tidak berdesakan saat sesi demonstrasi berlangsung.

b. Penyediaan area parkir

Diperlukan penyediaan lahan parkir khusus yang lebih luas dan aman guna menghindari penumpukan kendaraan atau bus di bahu jalan raya, sehingga aksesibilitas pengunjung menjadi lebih nyaman.

c. Fasilitas penunjang

Perlu adanya penambahan fasilitas kenyamanan seperti area tempat duduk atau gazebo untuk istirahat, penambahan kipas angin di ruangan agar sirkulasi udara lebih segar, peningkatan pencahayaan atau penerangan dalam ruangan, serta perbaikan saluran pembuangan air di area cuci tangan.

d. Optimalisasi Durasi dan Alat

Menambah durasi sesi demonstrasi atau praktik agar pengunjung mendapatkan pengalaman yang lebih mendalam. Selain itu, penambahan jumlah tungku atau gentong juga disarankan agar antrean saat praktik menempel adonan tidak terlalu panjang.

e. Kedalaman Materi Edukasi

Memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai komposisi bahan baku saat demonstrasi, serta mendemonstrasikan variasi pembuatan nopia, bukan hanya mino untuk menambah wawasan pengunjung tentang perbedaan teknis produksinya.

f. Integrasi Budaya Lokal

Menambah daya tarik dengan menyuguhkan kesenian tradisional khas Banyumas seperti musik kentongan saat menyambut kunjungan besar untuk memperkuat atmosfer budaya lokal.

g. Variasi Rasa dan Peningkatan Layanan Konsumsi

Melakukan inovasi pada varian rasa nopia dan mino saat praktik pembuatan, tidak hanya rasa original atau gula jawa. Selain itu, disarankan juga untuk mempertimbangkan penyajian teh bunga telang dalam kondisi dingin atau dengan tambahan es batu sesuai permintaan pengunjung. Terkait penyediaan air putih, meskipun sudah tersedia fasilitas galon, pengelola dapat meningkatkan pelayanan dengan menyajikan langsung di meja agar lebih mudah dijangkau oleh pengunjung yang tidak mengonsumsi minuman manis.

h. Digitalisasi Administrasi

Mengaktifkan penggunaan kode QR untuk pengisian buku tamu atau ulasan digital (google forms) agar pendataan pengunjung lebih efisien dan modern.

i. Souvenir dan Cenderamata

Mempertimbangkan pemberian cenderamata fisik seperti vandel untuk kunjungan instansi atau sekolah sebagai bukti kenang-kenangan resmi dari Kampoeng Nopia Mino.

j. Optimalisasi Media Sosial

Meningkatkan aktivitas di media sosial sebagai sarana promosi misalnya di Instagram dan Tiktok tidak hanya di Youtube, untuk menjangkau wisatawan yang lebih luas dan agar dapat memberikan informasi terbaru terkait wisata.

k. Perawatan Aset

Melakukan perawatan aset secara berkala pada dekorasi dan fasilitas yang sudah ada agar kualitas visual Kampoeng Nopia Mino tetap terjaga dan menarik.

