

BAB V SIMPULAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh *Word Of Mouth*, *Tourist Attraction*, *Tourist Facilities* dan *Tourist Accessibility* terhadap keputusan Berkunjung pada Brujul Adventure Park dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya variabel *Word Of Mouth* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan Berkunjung pada Brujul Adventure. Hal ini berarti bahwa pengaruh positif dari orang yang tinggi dapat menyebabkan wisatawan lebih percaya sehingga dapat diterima pada pengunjung wisatawan.
2. Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya variabel *Tourist Attraction* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan Berkunjung pada Brujul Adventure. Hal ini berarti bahwa daya tarik keindahan alam yang ada di Brujul Adventure Park menarik perhatian wisatawan sehingga dapat diterima pada pengunjung wisatawan
3. Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya variabel *Tourist Facilities* bahwa tidak ada pengaruh terhadap Keputusan Berkunjung pada Brujul Adventure Park. Hal ini menunjukkan bahwa wisatawan bruju adventure park mengunjungi tempat wisata bukan karena *Facilities* yang ada. Dalam hal ini yang menjadi alasan wisatawan berkunjung bukan karena fasilitas adalah warung yang sering tutup, tempat wudlu dan mushola

kondisi masih kurang layak, dan beberapa fasilitas yang mengalami kerusakan. Sehingga diharapkan fasilitas di Brujul Adventure Park dapat ditingkatkan kembali, seperti memperbaiki kekurangan yang ada dan menambahkan fasilitas yang lebih memadai. Hal tersebut diharapkan akan dapat meningkatkan keputusan berkunjung pada wisata Brujul Adventure Park.

4. Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya variabel *Tourist Accessibility* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan Berkunjung pada Brujul Adventure. Hal ini berarti bahwa akses menuju lokasi sudah memenuhi yang diinginkan wisatawan yang ada di Brujul Adventure Park.

5.2. Keterbatasan

Penelitian ini diusahakan semaksimal mungkin dapat memperoleh hasil terbaik, namun pada kenyataannya penulis menyadari jika dalam penelitian yang berkaitan dengan pengaruh yang signifikan dari *Word Of Mouth*, *Tourist Attraction*, *Tourist Facilities* dan *Tourist Accessibility* terhadap keputusan berkunjung pada Brujul Adventure Park masih jauh dari kata sempurna, hal ini terjadi karena masih adanya kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan, diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan pada pengunjung obyek wisata Brujul Adventure Park Kebumen, apabila penelitian ini dilakukan kembali pada objek yang berbeda maka kemungkinan hasil dalam penelitian ini akan berbeda.

2. Penelitian ini belum dapat mengungkapkan secara keseluruhan faktor yang mempengaruhi keputusan berkunjung yaitu hanya terbatas pada faktor *Word of Mouth*, *Tourist Attraction*, *Tourist Facilities*, dan *Tourist Accessibility*. Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan variabel lain untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya variabel lainnya terhadap Keputusan berkunjung.

5.2. Implikasi

5.3.1 Implikasi Praktis

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dikemukakan implikasi secara praktis dan teoritis, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Word Of Mouth* terdapat pengaruh positif signifikan terhadap wisatawan Brujul Adventure Park. Implikasi dari penelitian ini jika orang lain merasakan pengaruh positif dari pengalaman wisatawan yang berkunjung ke Brujul Adventure Park maka orang tersebut dapat memutuskan untuk berkunjung ke Brujul Adventure Park
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Tourist Attrraction* terdapat pengaruh positif signifikan terhadap wisatawan Brujul Adventure Park. Implikasi dari penelitian ini jika pengunjung merasakan keindahan alam yang menyenangkan maka akan meningkatkan kesenangan di dalam benak mereka. Dimana, kesenangan ini akan menentukan pengunjung untuk memutuskan berkunjung lagi ke Brujul Adventure Park.

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Tourist Facilities* tidak berpengaruh terhadap keputusan berkunjung, hal ini menunjukkan *Facilities* yang ada pada Brujul Adventure Park kurang memadai, sehingga membuat wisatawan kurang puas, diharapkan pengelola wisata Brujul Adventure Park akan dapat meningkatkan kepuasan pengunjung terutama pada fasilitas yang ditawarkan dan masih membutuhkan perawatan dan penambahan fasilitas supaya wisatawan merasa nyaman.
4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Tourist Accessibility* terdapat pengaruh positif signifikan terhadap wisatawan Brujul Adventure Park. Implikasi dari penelitian ini wisatawan merasa puas bahwa akses menuju lokasi sudah memenuhi yang diinginkan wisatawan yang ada di Brujul Adventure Park seperti jalan yang sudah beraspal dan tanda penunjuk arah.

5.3.2 Implikasi Teoritis

Berdasarkan atas temuan penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya, maka penulis ada beberapa saran yang dapat diberikan sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengatasi permasalahan yang ada pada penelitian ini.
2. Mengingat variabel bebas dalam penelitian ini merupakan hal yang sangat penting dalam mempengaruhi terjadinya keputusan berkunjung diharapkan hasil penelitian ini dapat

dipakai sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan mempertimbangkan variabel - variabel lain yang merupakan variabel lain diluar variabel yang sudah masuk dalam penelitian ini.

