

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh bauran pemasaran dan daya tarik wisata terhadap minat kunjungan wisatawan ke objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa variabel bauran pemasaran tidak memiliki pengaruh terhadap minat kunjung wisatawan ke objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play*. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil tersebut yaitu faktor promosi, pengelola harus lebih memperkenalkan produk daya tariknya kepada Masyarakat secara efektif sehingga objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play* dapat dikenal dan meningkatkan minat kunjung wisatawan, faktor tempat yang kurang strategis karena letaknya yang tidak di jalan utama sehingga tidak terlihat oleh masyarakat yang belum mengetahui objek wisata ini dan faktor harga merupakan salah satu faktor minat berkunjung wisatawan berdasarkan hasil survey harga tiket masuk tidak termasuk harga semua wahana yang tersedia di Cibubur *Garden Eat and Play*, sehingga pengunjung harus membayar tambahan jika ingin menikmati wahana lainnya. Melalui analisis deskriptif terhadap bauran pemasaran bahwa sebagian besar responden setuju dengan pernyataan yang tertinggi, yaitu X1.4 (4,13), yang menyatakan bahwa produk yang ditawarkan sesuai dengan informasi yang disampaikan. Sementara itu, pernyataan terendah yaitu X1.12 (3,61), bahwa Cibubur *Garden Eat and Play* mempromosikan secara langsung kepada masyarakat.
2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa variabel daya tarik wisata memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat kunjung wisatawan ke objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play*. Melalui analisis deskriptif terhadap daya tarik wisata bahwa sebagai besar responden setuju

dengan tertinggi, yaitu X2.1 (4.28), yang menyatakan bahwa Cibubur *Garden Eat and Play* merupakan taman rekreasi baru yang menarik di daerah Cibubur. Sementara itu, pernyataan terendah yaitu X2.13 (3.43), menunjukkan bahwa Cibubur *Garden Eat and Play* memiliki lahan parkir yang memadai dan aman.

3. Berdasarkan analisis hasil penelitian melalui beberapa uji, dapat disimpulkan bahwa secara bersamaan atau simultan, variabel bauran pemasaran dan variable daya tarik wisata memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat kunjungan wisatawan ke destinasi Cibubur *Garden Eat and Play*. Dalam hasil penelitian ini, variable daya tarik wisata memiliki dampak yang paling signifikan terhadap minat kunjung wisatawan ke objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play*.
4. Dalam hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa variable bauran pemasaran dan daya tarik wisata berpengaruh signifikan sebesar 48% terhadap Minat kunjung wisatawan dan persentase sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam model regresi linear atau nilai *error*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan dari hasil penelitian ini. Semoga bermanfaat bagi pengelola objek wisata dan bagi semua pihak yang berkepentingan didalamnya. Saran-saran tersebut meliputi sebagai berikut:

1. Variabel bauran pemasaran tidak pengaruh terhadap minat kunjung wisatawan ke objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play*, dikarenakan terdapat beberapa faktor kendala, berdasarkan analisis dekriptif hasil responden bahwa pernyataan terendah yaitu pengelola masih mempromosikan objek wisata secara langsung kepada masyarakat. Maka sebaiknya pengelola melakukan promosi secara langsung kepada Masyarakat sekitar Cibubur untuk meningkatkan minat kunjung wisatawan ke objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play*.

2. Daya tarik wisata memiliki dampak positif dan signifikan terhadap minat kunjungan wisatawan ke objek wisata Cibubur *Garden Eat and Play*. Meski demikian, hasil analisis deskriptif dari responden menunjukkan bahwa pernyataan terendah yaitu Cibubur *Garden Eat and Play* memiliki lahan parkir yang memadai dan aman. Maka dari itu pengelola sebaiknya menyediakan lahan parkir yang memadai dan aman, agar wisatawan dapat nyaman berwisata di Cibubur *Garden Eat and Play*.
3. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak responden sehingga dapat memberikan hasil yang lebih representative dan akurat, melakukan analisis penelitian dengan variable lain yang mungkin mempengaruhi minat kunjung wisatawan, menyelidiki dampak pemasaran digital terhadap minat kunjung wisatawan dapat menjadi topik penelitian yang menarik dalam konteks industry pariwisata yang terus berkembang dan meninjau strategi bauran pemasaran di Cibubur *Garden Eat and Play* agar dapat meningkatkan minat kunjung wisatawan, sehingga objek wisata ini dapat berkembang dan berkelanjutan.

