

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasar hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel Aksesibilitas memberikan pengaruh negatif namun signifikan terhadap minat kunjungan. Hal ini mengindikasikan bahwa kondisi aksesibilitas saat ini masih tergolong belum optimal, sehingga justru berperan sebagai faktor penghambat. Berdasarkan data deskriptif, indikator yang mendapatkan penilaian tertinggi adalah kondisi akses jalan, sedangkan indikator dengan nilai terendah adalah ketersediaan transportasi umum. Keterbatasan inilah yang menjadi penyebab utama menurunnya minat wisatawan, namun jika aspek ini ditingkatkan, maka akan mendorong kenaikan minat sesuai teori.
2. Variabel Amenitas memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat kunjungan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik dan lengkap fasilitas yang disediakan, maka semakin tinggi pula ketersediaan wisatawan. Indikator dengan nilai rata-rata terbesar adalah ketersediaan tempat makan dan kejelasan informasi, sedangkan indikator dengan nilai rata-rata terkecil adalah fasilitas ibadah, khususnya pada kelengkapan alat sholat yang masih dinilai kurang memadai.
3. Variabel *Destination Image* memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap minat berkunjung. Hal ini ditunjukkan bahwa citra destinasi memiliki peran penting dalam menarik wisatawan. Indikator dengan nilai rata-rata tertinggi adalah keindahan pemandangan alam yang menjadi nilai jual utama, sedangkan indikator dengan nilai rata-rata terendah adalah aspek wahana permainan (Papalidan) yang masih dinilai kurang optimal dari segi kenyamanan dan keamanan.

4. Secara bersama-sama, variabel aksesibilitas, amenitas, dan *destination image* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat kunjungan wisatawan dengan kontribusi sebesar 58%, sedangkan sisanya sebesar 42% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut saling melengkapi, di mana perbaikan aksesibilitas, kelengkapan amenitas, dan penguatan citra destinasi akan meningkatkan tertariknya pengunjung untuk kunjungan ke Objek Wisata Curug Bangkong.

B. Saran

Berdasar kesimpulan hasil penelitian diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian pada variabel aksesibilitas (X_1) menunjukan bahwa indikator dengan nilai rata-rata rendah terdapat pada aspek ketersediaan transportasi umum menuju lokasi wisata. Hal ini pengelola dapat memperbaiki dengan menjalin kerjasama pihak transportasi lokal untuk menyediakan jadwal angkutan desa khusus atau shuttle bus yang teratur menuju lokasi bagi wisatawan yang tidak membawa kendaraan pribadi. Selain itu, peningkatan kualitas jalan dan pemeliharaan rutin tetap harus dilakukan agar tetap nyaman dilalui kendaraan.
2. Hasil penelitian pada variabel amenitas (X_2) menunjukan bahwa indikator terendah terdapat pada aspek kelengkapan sarana ibadah. Salah satu cara memperbaikinya adalah melengkapi fasilitas di mushola seperti menyediakan sajadah, Al-Qur'an, dan mukena yang cukup, bersih, dan layak pakai. Selain itu, perlu penambahan jumlah area parkir dan penataan gazebo agar kapasitas menampung pengunjung semakin baik.
3. Hasil penelitian variabel *destination image* (X_3) Keindahan alam sudah menjadi aset yang sangat baik, namun perlu ditingkatkan kebersihan lingkungan dan keamanan wahana permainan. Hal ini dapat diperbaiki dengan upaya perbaikan dapat dilakukan dengan cara melakukan perawatan dan pengecekan kondisi wahana Papalidan secara berkala, serta melengkapi area permainan dengan rambu keselamatan yang jelas dan didukung oleh ketersediaan petugas yang sigap dalam mengawasi aktivitas pengunjung. Pembangunan citra positif juga perlu didukung dengan promosi di media sosial.
4. Hasil penelitian variabel minat berkunjung (Y) dalam meningkatkan minat wisatawan agar tidak hanya datang sekali, tetapi juga memiliki keinginan yang kuat

untuk berkunjung kembali dan merekomendasikan kepada orang lain. Hal ini dapat diperbaiki dengan upaya meningkatkan intensitas promosi melalui konten kreatif di media sosial sehingga mampu menjangkau pasar yang lebih luas. Selain itu, diperlukan perbaikan berkelanjutan dan penambahan variasi wahana permainan agar pengunjung selalu menemukan hal baru dan tidak merasa bosan. Hal terpenting adalah menciptakan pengalaman berkunjung yang sangat memuaskan melalui pelayanan yang ramah serta kebersihan lingkungan yang terjaga secara konsisten, sehingga terbentuk kesan positif yang mendorong wisatawan untuk kembali lagi di masa mendatang.

5. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti variabel Harga Tiket, Promosi, atau Pengalaman wisatawan, guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat berkunjung di Curug Bangkong. Selain itu, dapat memperluas cakupan wilayah responden agar data yang diperoleh lebih beragam.

