

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini didapatkan beberapa kesimpulan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian ini.

1. Dapat disimpulkan bahwa potensi wisata religi di Keraton Kasepuhan ada pada daya tarik museum dan bangsalnya. Daya tarik museum ada karena kebersihan dan perawatan benda peninggalan yang baik sedangkan daya tarik bangsal keraton adalah karena ukiran serta ornamennya yang menarik. Belum adanya tempat berjualan yang memadai dan tempat parkir yang memadai menjadi hambatan dari potensi wisata Keraton Kasepuhan Cirebon.
2. Dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan industri kreatif di Keraton Kasepuhan Cirebon adalah dengan menyediakan lahan berjualan yang layak dan fasilitasnya yang memadai contohnya tempat sampah dan toilet baik bagi pengunjung maupun bagi penjual. Diharapkan juga penjual membuat produknya lebih variatif dan kemasan yang menarik sehingga dapat menarik pengunjung.
3. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peran pihak kelurahan kasepuhan adalah memberikan pelatihan wirausaha bagi pelaku industri kreatif di Keraton Kasepuhan Cirebon. Peran pihak DISPORBUDPAR adalah Terdapat kerjasama dari pihak DISPORBUDPAR Kota Cirebon dengan pelaku industri kreatif di Keraton Kasepuhan Cirebon ada yaitu dalam pengembangan usaha kesenian dan terdapat bantuan dana dan hibah, bantuan pemasaran serta promosi wisata melalui seminar-seminar dari pihak DISPORBUDPAR Kota Cirebon dengan pelaku industri kreatif di Keraton Kasepuhan Cirebon. Untuk pihak keraton kasepuhan adalah akan melakukan revitalisasi alun-alun dan penataan pedagang.

B. Saran

Peneliti merumuskan saran yang dapat digunakan bagi pihak-pihak terkait dalam pengembangan potensi wisata keraton kasepuhan dan optimalisasi industri kreatif. saran-saran tersebut adalah:

1. Pihak Pengelola Keraton Kasepuhan

Pihak Keraton Kasepuhan diharapkan untuk menata tempat pelaku industri kreatif serta menata dan memperluas tempat parkir sehingga wisatawan akan lebih tertarik untuk berkunjung dan berbelanja di Keraton Kasepuhan Cirebon.

2. Pelaku Industri Kreatif

Pelaku industri kreatif diharapkan mampu memproduksi atau barang secara lebih kreatif dan variatif serta menata produknya menjadi lebih menarik karena menurut para pengunjung hal yang membuat pengunjung enggan adalah tempat berjualan yang kumuh dan barang yang kurang variatif.

3. Pihak Kelurahan Kasepuhan

Pihak Kelurahan Kasepuhan diharapkan dapat ditingkatkan lagi perannya untuk membantu pelaku industri kreatif seperti lebih aktif dalam memberikan penyuluhan dan ikut memberikan solusi dalam penataan pedagang di Keraton Kasepuhan

4. Pihak DISPORBUDPAR

Diharapkan pihak DISPORBUDPAR benar-benar merealisasikan program-programnya terhadap pelaku industri kreatif di Keraton Kasepuhan sehingga terlihat bukti nyata.

5. Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan mampu menemukan variabel-variabel yang berkaitan dengan potensi wisata religi dan industri kreatif di Keraton Kasepuhan. Sehingga lebih lanjut dapat diolah menjadi penelitian kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat Fathoni. (2007). *Organisasi dan Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Abdul Chaliq.(2011). *Manajemen Haji dan Wisata Religi*. Jakarta; mitra cendekia
- Abdullah, Muhammad Ma'ruf. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Alim, T.H., dkk. (2016). *Analisis Potensi Pariwisata Syariah Dengan Mengoptimal kan Industri Kreatif Di Jawa Tengah Dan Yogyakarta*. Jurnal UNDIP. 12(1).1-8.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Kemasyarakatan*. Bandung: Remaja Rosda.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- A.Yoeti, Oka.(1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa
- Bungin, Burhan.(2012). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Danim, Sudarwan. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Gumilar.(2016). *Pariwisata Berbasis Religi*. Bandung: Pustaka Ilmu
- Haryadi, Bambang.(2003). *Strategi Manajemen*. Jakarta: Bayumedia Publishing
- Hariyanto, I.B.(2016). *Destinasi Wisata Budaya Dan Religi Di Cirebon*. *Ecodemika*.4(2).214-222.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton Kasepuhan](https://id.wikipedia.org/wiki/Keraton_Kasepuhan) diakses pada 26/11/2019 pada pukul 12.53 Wib
- Ilman, A., Purwadio, H. (2015). *Pengembangan Kawasan Wisata Religi kompleks Makam Syaikhona Moh. Kholil Bangkalan*. Jurnal ITS.15(1). 1-3
- Jaelani, A. (2017). *Industri Wisata Halal di Indonesia: Potensi dan prospek (Halal tourism industry in Indonesia: Potential and prospects)*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon. 1-20
- Laksono.(2012). *Potensi Sumberdaya Industri Kreatif Dan Pemanfaatannya*. Bandung: Remaja Rosdakaya
- Lexy J. Moleong.(2005). *Metodologi Penelitian Kualittif*. Jakarta: Remaja Karya

- Lucas,George. (2007).*Pengantar Industri Kreatif dan Kemasyarakatan*. Bandung: Remaja Rosdakaya
- Nenny.(2008). *Dasar Ilmu Ekonomi*.Jakarta: Salemba Empat
- Nawawi, Hadari. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pangestu, ME. (2008). *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Departemen Perdagangan Republik Indonesia
- Polancik.(2009). *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*.Jakarta: Rineka Cipta
- Rokhlinasari, S., Widagdo, R., (2017).*Dampak Keberadaan Pariwisata Religi terhadap Perkembangan Ekonomi Masyarakat Cirebon*. Jurnal Kajian Ekonomi dan Perbankan Syariah.9(1).23-44.
- Ruslan, Rosady. (2007). *Manajemen Public Realtions & Media Komunikasi: Konsepsi dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2011). *Dasar-Dasar Penelitian*.Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata.(2010). *Metode Penelitian*.Bandung: Remaja Rosdakaya
- Suryana.(2011). *Kewirausahaan Pendoman Praktis: Kiat dan Proses Menuju Sukses*. Jakarta: Salemba Empat
- Yopanti, Puspa. (2013). *Usaha Kreatif Kecil dan Menengah*. Jakarta: Bayumedia Publishing.