

## BAB VI

### KESIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENULISAN

#### A. KESIMPULAN

1. Nilai total *Willingness to pay* (WTP) untuk perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata Goa Seplawan dari sebaran kuisisioner yang dibagikan sebanyak 270 responden, terdapat sebanyak 199 responden yang menyatakan bersedia untuk membayar sebesar Rp 9000 dan sebanyak 71 responden menyatakan tidak bersedia.
2. Variabel Usia memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap *Willingness To Pay* perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata Goa Seplawan.
3. Variabel Pendapatan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Willingness To Pay* perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata Goa Seplawan.
4. Variabel Tingkat Pendidikan memiliki pengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *Willingness To pay* perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata Goa Seplawan
5. Variabel Jarak berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Willingness To Pay* perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata Goa Seplawan.
6. Variabel Frekuensi Kunjungan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Willingness To pay* perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata Goa Seplawan.

7. Variabel Kepuasan Pengunjung berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *Willingness To Pay* perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata goa seplawan.
8. Variabel Biaya rekreasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Willingness To Pay* perbaikan kualitas dan pengembangan objek wisata Goa Seplawan.
9. Variabel Waktu Kunjungan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *Willingness To Pay* perbaikan kualitas dan pengembang objek wisata Goa Seplawan.

## **B. KETERBATASAN PENELITIAN**

1. Lokasi penelitian ini hanya di objek wisata Goa seplawan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan di objek wisata lainnya sehingga hasilnya dapat dibandingkan.
2. Penelitian ini hanya menggunakan 8 variabel independen. Di harapkan penelitian selanjutnya untuk menambah dan mencari variabel independen pada penelitian selanjutya.
3. Penelitian ini hanya menggunakan 270 responden atau data. Diharapkan pada penelitian selanjutnya peneliti selanjutnya menambah data pada penelitian selanjutnya.
4. Penelitian ini menggunakan metode *Contingent Valuation Method* (CVM) dan analisi regresi dalam penelitiannya. CVM memiliki kelemahan utama yaitu timbulnya bias, bias dapat ditimbulkan dari strategi yang keliru dan rancangan penelitian. Jadi, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat

menggunakan metode yang berbeda sehingga hasil penelitian dapat dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

### **C. SARAN**

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, rata-rata responden penelitian didominasi oleh responden yang bersedia membayar lebih untuk tarif retribusi masuk. Dengan demikian, diharapkan agar pengelola objek dapat mengembangkan dan meninggalkan kualitas objek wisata dari segi akses jalan, penataan tempat, kebersihan, area parkir dan fasilitas yang lainnya.
2. Variabel usia bersifat negatif dan signifikan terhadap kesediaan membayar. Hal ini dapat dijadikan masukan bagi pengelola Goa Seplawan untuk menambah fasilitas seperti gazebo dan tempat duduk, dikarenakan pengunjung yang sudah berumur bertujuan wisata hanya untuk bersantai, beda dengan anak muda yang biasanya berkunjung ke suatu objek wisata dengan bertujuan berfoto-foto. Dengan adanya gazebo dan tempat duduk bisa menarik pengunjung.
3. Variabel pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesediaan membayar. Maka hal ini dapat dijadikan masukan untuk pengelola dalam hal kualitas yang disediakan untuk pengunjung dengan pendapatan yang lebih sehingga pengunjung dengan pendapatan lebih akan lebih rela membayar untuk kualitas objek wisata yang baik.
4. Variabel jarak berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kesediannya membayar. Hal ini dapat dijadikan masukan bagi pengelola Goa Seplawan

untuk lebih mempromosikan lagi objek wisata Goa Seplawan dengan tujuan wisatawan atau masyarakat di luar kabupaten purworejo mengetahui bahwasanya di kabupaten purworejo terdapat objek wisata Goa Seplawan, sehingga pengunjung dari luar kabupaten atau kota berminat untuk datang ke objek wisata Goa Seplawan.

5. Variabel frekuensi kunjungan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kesediaan membayar. Hal ini dapat dijadikan masukan bagi pengelola Goa Seplawan untuk menata kembali seperti taman ataupun spot foto dengan tujuan wisatawan yang datang ke objek wisata Goa Seplawan tidak merasa bosan dan selalu ini datang lagi ke Goa seplawan.
6. Variabel kepuasan pengunjung berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kesediaan membayar. Hal ini dapat dijadikan masukan bagi pengelola objek wisata Goa Seplawan untuk memperindah lingkungan objek wisata Goa Seplawan sehingga masyarakat yang sudah merasa puas berkunjung ke objek wisata Goa Seplawan penasaran dan ingin berkunjung lagi ke Goa Seplawan.
7. Variabel Biaya Rekreasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kesediaan membayar. Hal ini dapat dijadikan masukan bagi pengelola objek wisata Goa Seplawan untuk menjual kenang-kenangan seperti baju atau gantungan kunci sehingga wisatawan yang pulang dari goa seplawan memiliki kenang-kenangan selain foto.