

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pra-eksperimental *one shot study case*. Eksperimen dilakukan terhadap 100 sampel dan diakhiri dengan pengerjaan *post-test* oleh peserta eksperimen. Data hasil *post-test* kemudian diolah oleh peneliti menggunakan *software* SPSS versi 29. Berdasarkan hasil pengolahan data, berikut adalah kesimpulan dari peneliti:

- 1) Ada hubungan pesan persuasif Rute Sentral dan Rute Periferal dalam gamifikasi WonderVerse Indonesia dengan Minat Berkunjung ke destinasi wisata yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil uji korelasi, nilai koefisien korelasi antara variabel Rute Sentral dengan Rute Periferal adalah sebesar 0.310 atau 31%. Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi (Slamet et al., 2023), maka interpretasi tingkat korelasi antara 2 variabel ini dapat dikategorikan berhubungan, tetapi rendah. Dengan kata lain, apabila variabel Rute Sentral meningkat, maka variabel Rute Periferal juga akan mengalami peningkatan. Dengan demikian, disimpulkan bahwa pesan persuasif kedua rute mempunyai hubungan dengan minat berkunjung ke destinasi wisata di Indonesia.
- 2) Ada perbedaan antara hubungan pesan persuasif Rute Sentral dengan Minat Berkunjung dan hubungan pesan persuasif Rute Periferal dengan Minat Berkunjung dalam gamifikasi WonderVerse Indonesia. Berdasarkan hasil uji korelasi, nilai koefisien korelasi antara variabel Rute Sentral dengan variabel Minat Berkunjung adalah sebesar 0.424 atau 42.4%. Sedangkan, nilai koefisien korelasi antara variabel Rute Periferal dengan variabel Minat Berkunjung adalah sebesar 0.323 atau 32.3%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa hubungan variabel Rute Sentral dengan Minat Berkunjung lebih besar dari hubungan Rute Periferal dengan Minat Berkunjung.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini juga mempunyai beberapa keterbatasan. Yang pertama adalah hasil penelitian hanya sebatas mengetahui hubungan antara variabel Rute Sentral, Rute Periferal, dan Minat Berkunjung. Sedangkan, topik penelitian ini bisa digali dengan lebih mendalam sehingga dapat memberikan hasil yang berisi. Yang kedua, subjek penelitian hanya berfokus pada generasi Z sehingga tingkat hubungan proses penerimaan informasi pada WonderVerse Indonesia hanya dinilai berdasar pada karakteristik unik dari generasi Z. Hal ini menyebabkan hasil penelitian ini sulit untuk berlaku pada generasi lain. Yang ketiga, penelitian ini meneliti WonderVerse Indonesia yang menggunakan teknologi *virtual reality*. Hal ini menyebabkan hasil penelitian ini belum tentu akurat pada platform *game* dengan teknologi lain. Sedangkan, saat ini sudah banyak variasi penggunaan teknologi lain, salah satunya adalah *augmented reality*.

5.3 Saran

5.3.1 Saran Akademis

- 1) Berdasarkan keterbatasan penelitian, yaitu hasil penelitian hanya sebatas mengetahui hubungan antara variabel penelitian, peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam, berupa penelitian hubungan sebab-akibat atau mengukur besar pengaruh antara variabel Rute Sentral dan Rute Periferal terhadap variabel Minat Berkunjung. Peneliti juga mendorong penelitian dengan penggunaan metode lain dikarenakan penelitian yang masih minim, misalnya penggunaan fenomenologi. Penelitian bisa menggunakan strategi lain untuk mengukur efektivitas terhadap generasi Z, misalnya melakukan komparasi antar platform.
- 2) Berdasarkan keterbatasan subjek penelitian, peneliti menyarankan peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode penelitian survei dengan jangkauan subjek penelitian yang lebih luas. Dengan

demikian, hasil penelitian juga dapat mewakili karakteristik yang lebih luas dan berlaku secara nasional, bahkan internasional.

- 3) Penelitian terkait konsep *smart tourism technologies* di Indonesia masih sangat minim jumlahnya sehingga peneliti menyarankan peneliti selanjutnya untuk dapat lebih mendalam ketika meneliti dan mengeksplor pengetahuan tentang konsep tersebut.

5.3.2 Saran Praktis

- 1) Peneliti menyarankan Kemenparekraf untuk meningkatkan penggunaan *Smart Tourism Technologies*, tidak hanya menggunakan platform dengan teknologi *virtual reality*, tetapi mengembangkan platform dengan teknologi *augmented reality* untuk meningkatkan pengalaman bermain dan pengalaman berkunjung sehingga dapat mendorong kenaikan minat berkunjung oleh pemain dengan lebih signifikan.
- 2) Peneliti menyarankan kepada Magnus Digital Indonesia selaku pengembang dan penanggung jawab WonderVerse Indonesia untuk mengembangkan platform WonderVerse Indonesia dengan teknologi yang lebih maju lagi, salah satunya bisa berupa menggabungkan teknologi *augmented reality* pada WonderVerse Indonesia.