

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sesuai dengan perhitungan dengan menggunakan SmarPLS 4.

1. Adanya pengaruh positif dan signifikan antara variabel motivasi wisatawan terhadap Keputusan berkunjung ke *event jejepangan*. Hal ini terjadi karena keinginan untuk melakukan *relaxation, escape motivates* dan *family and togetherness* yang menjadi sebab wisatawan ingin mengunjungi *event jejepangan*.
2. Adanya pengaruh positif dan signifikan antara variabel atraksi wisata terhadap Keputusan berkunjung ke *event jejepangan*. Hal ini terjadi karena adanya sesuatu yang membuat wisatawan tertarik berkunjung di *event jejepangan* seperti kegiatan yang dapat dilakukan dan diikuti di lokasi acara, adanya penampilan-penampilan *idol, cosplay, guest star* dan dapat membeli barang atau *merchandise* yang berhubungan dengan acara *jejepangan*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan saran yang dibagi menjadi dua kategori: saran untuk penyelenggara dan saran untuk penelitian selanjutnya.

a. Saran Untuk Penyelenggara

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar penyelenggara tetap mempertahankan dan mengoptimalkan kegiatan dalam acara bertema Jepang di masa mendatang. Inovasi baru dalam bentuk atraksi atau kegiatan, seperti kuliner khas Jepang, lomba menggambar *manga*, lomba *voice over*, dan lain-lain, perlu diterapkan untuk menarik minat wisatawan serta meningkatkan kreativitas para wisatawan dan penggemar budaya Jepang.

b. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini melibatkan responden yang pernah menghadiri acara bertema Jepang di Surabaya, khususnya di Tunjungan Plaza. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti lebih mendalami ketertarikan wisatawan terhadap budaya Jepang. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mempertimbangkan penggunaan variabel lain selain motivasi dan atraksi wisata.