

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

1. Pengalaman berwisata dimensi *Hedonism* tidak berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan wisatawan di daya tarik wisata Atlantis Land Surabaya
2. Pengalaman berwisata dimensi *Novelty* tidak berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan wisatawan di daya tarik wisata Atlantis Land Surabaya.
3. Pengalaman berwisata dimensi *Local culture* berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan wisatawan di daya tarik wisata Atlantis Land Surabaya.
4. Pengalaman berwisata dimensi *Refreshment* berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan wisatawan di daya tarik wisata Atlantis Land Surabaya.
5. Pengalaman berwisata dimensi *Meaningfulness* berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan wisatawan di daya tarik wisata Atlantis Land Surabaya.
6. Pengalaman berwisata dimensi *Involment* tidak berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan wisatawan di daya tarik wisata Atlantis Land Surabaya.
7. Pengalaman berwisata dimensi *Knowladge* berpengaruh secara parsial terhadap kepuasan wisatawan daya tarik wisata di Atlantis Land Surabaya.
8. Pengalaman berwisata (*Hedonism, Novelty, Local culture, Refreshment, Meaningfulness, Involment, Knowladge*) berpengaruh signifikan secara simultan terhadap kepuasan wisatawan di daya tarik wisata Atlantis Land Surabaya

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan konstruktif bagi pengelola Atlantis Land Surabaya dalam meningkatkan kualitas dan memperkuat daya saing Atlantis Land Surabaya sebagai daya tarik wisata buatan. Menurut Darmayasa (2025) sebuah daya tarik wisata buatan harus menawarkan pengalaman unik untuk menarik minat kunjung wisatawan dan agar dapat bersaing sehingga inovasi dan diferensiasi menjadi pondasi utama dalam pembangunan sebuah daya tarik wisata buatan.

Daya tarik wisata buatan merupakan sebuah jenis wisata yang sengaja diciptakan manusia untuk berwisata dan dirancang untuk memberikan pengalaman unik (Yeoti, 2002; Darmayasa, 2025) sehingga, memerlukan imjanisasi manusia yang kuat dalam berinovasi. Berikut beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengelola Atlantis Land Surabaya:

1. Pengelola perlu melakukan revitalisasi dengan menguatkan tema dunia bawah laut secara konsisten pada setiap desain bangunan, atraksi wisata, dan atribut layanan pramuwisata.
2. Diperlukan pengembangan atraksi wisata berbasis digital.
3. Pengimplementasian budaya lokal terutama budaya Kota Surabaya sebagai lokasi beroprasinya Atlantis Land Surabaya ke dalam konsep daya tarik wisata untuk meningkatkan autentisitas.
4. Mengadakan atraksi wisata berbasis edukasi yang mengimplementasikan pengetahuan konservasi laut dan ekosistem bawah laut untuk menyelaraskan konsep Atlantis Land Surabaya sebagai daya tarik wisata

yang mengembangkan tema wisata bawah laut.

5. Perlunya pengembangan aktivitas wisata yang mendorong refleksi diri dan keterlibatan emosional, dengan membangun *storytelling* tematik.
6. Promosi harus sesuai dengan kondisi nyata destinasi untuk menghindari kesenjangan harapan.