

SKRIPSI
PENGARUH DAYA TARIK TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP MINAT KUNJUNGAN WISATAWAN DI MUSEUM
HISTORY OF JAVA YOGYAKARTA



OLEH:
M.REZA AGUSTIAN HADINATA
518100875

PROGRAM STUDI PARIWISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN JUDUL

SKRIPSI

PENGARUH DAYA TARIK TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP MINAT KUNJUNGAN WISATAWAN DI MUSEUM
HISTORY OF JAVA YOGYAKARTA



Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Derajat Sarjana
Pariwisata Di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta

OLEH:

M.REZA AGUSTIAN HADINATA

518100875

PROGRAM STUDI PARIWISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH DAYA TARIK TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*

TERHADAP MINAT KUNJUNGAN WISATAWAN DI MUSEUM

***HISTORY OF JAVA* YOGYAKARTA**



OLEH:

M.REZA AGUSTIAN HADINATA

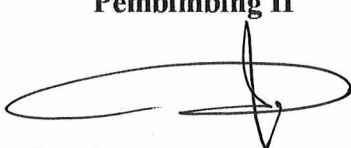
518100875

Telah disetujui oleh:


Pembimbing I


Drs. Budi Hermawan, M.M
NIDN: 0523026601

Pembimbing II


Hamdan Anwari, S.Pd., M.Pd., B.I
NIDN: 0509118801

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Arif Dwi Saputra, S.S., M.M
NIDN: 0525047001

BERITA ACARA UJIAN

**PENGARUH DAYA TARIK TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*
TERHADAP MINAT KUNJUNGAN WISATAWAN DI MUSEUM
HISTORY OF JAVA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

OLEH:

M.REZA AGUSTIAN HADINATA


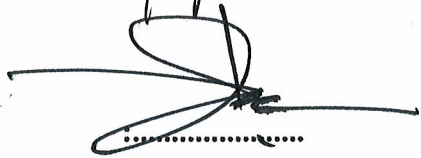
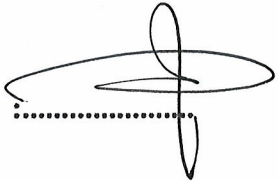
518100875

**Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Dan Dinyatakan LULUS
Pada Tanggal..... 21 Juni 2023**

**Penguji Utama : Angela Ariani, S.H., M.M
NIDN. 0530106001**

**Penguji I : Drs. Budi Hermawan, M.M
NIDN: 0523026601**

**Penguji II : Hamdan Anwari, S.Pd., M.Pd., B.I
NIDN: 0509118801**


.....

.....

.....

**Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta**



**Drs. Prihatno, M.M
NIDN. 0526125901**

PERNYATAAN KEASLIAN DATA SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M.Reza Agustian Hadinata

NIM : 518100875

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Daya Tarik Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Minat Kunjungan Wisatawan Di Museum *History Of Java* Yogyakarta”.

adalah asli karya sendiri, hasil gagasan dan penelitian sendiri dengan arahan dosen pembimbing, kecuali kutipan sebagai acuan yang telah penulis sebutkan sumbernya dalam daftar pustaka, belum pernah diajukan di instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun. Penulis bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Yogyakarta, Juni 2023



M.Reza Agustian Hadinata

HALAMAN MOTO

“Allahumma yassir wala tu’assir robbi tammim bil khoir.”

Artinya : Ya Allah, permudahkanlah (urusanku) dan janganlah persulit. Tuhanku, sempurnakanlah urusanku dengan kebaikan.”

“Perubahan tidak datang dari kaki yang diam, berhasil atau gagal, perubahan datang dari kaki yang melangkah.

(Reza dinata)

“Hidup itu sudah tentu naik turun. Maka nikmati saja prosesnya, pungut hikmahnya. Saat naik, rendah hatilah. Saat turun tabahlah. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Ust. Husein Al Hadar)

“Jangan takut gagal karena orang yang tidak pernah gagal hanyalah orang yang tidak pernah melangkah”

(Buya Hamka)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada :

1. Diri penulis sendiri karena telah berjuang dan mampu melewati segala rintangan hingga skripsi ini diujikan.
2. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa, dukungan baik secara moral maupun finansial, skripsi ini sebagai tanda bahwa perjuangan orangtua penulis tidak sia-sia. Serta seluruh keluarga yang selalu ada dan menjadi tempat untuk pulang.
3. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberi semangat serta menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Teman-teman angkatan 2018 khususnya kelas pariwisata A dan keluarga besar KAPALA “AMPTA” Yogyakarta, terimakasih telah memberikan pengalaman dan kenangan baik dan buruk selama masa perkuliahan.
5. Untuk semua orang baik di sepanjang tahun ini, yang tetap percaya kepada penulis bahkan di saat penulis tidak percaya pada diri sendiri

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian serta penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Daya Tarik Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Kunjungan Wisatawan Di Museum *History of Java* Yogyakarta” dengan lancar dan tepat pada waktunya. Penulis skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pariwisata pada Program Studi Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan dan penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Budi Hermawan M.M selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dalam penulis skripsi ini.
2. Bapak Hamdan Anwar S.PD.,M.PD.,B.I selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan dan teknik penulisan yang benar dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Angela Ariani SH.,M.M selaku penguji utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjelaskan isi skripsi secara keseluruhan.
viii
4. Bapak Arif Dwi Saputra, S.S., M.M selaku Ketua Program Studi Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

5. Pengelola Museum *History of Java* yang telah memberikan dukungan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Museum History of Java Yogyakarta.
6. Para responden penelitian yang telah meluangkan waktunya untuk menyampaikan pendapat melalui pengisian kuesioner penelitian.
7. Serta, semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu saran dan masukan sangat penulis hargai. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Untuk itu, dengan senang hati penulis menerima kritik, saran yang membangun demi perbaikan untuk menjadi lebih baik lagi dalam melakukan penelitian di masa mendatang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
BERITA ACARA UJIAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN DATA SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Teorisasi.....	6
1. Daya Tarik Wisata	6
2. Smart Tourism	10
3. Augmented Reality (AR)	11
4. Minat Berkunjung	14
B. Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Pemikiran.....	22
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24

B. Subjek dan Obyek Penelitian	24
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
D. Populasi dan Sampel.....	25
E. Variabel Penelitian	26
1. Variabel Penelitian.....	26
2. Definisi Konseptual.....	27
3. Definisi Operasional.....	28
F. Metode Pengumpulan Data	30
1. Jenis Instrumen	30
2. Uji Kelayakan Konsumen.....	32
G. Metode Analisis Data	35
1. Uji Hipotesis	35

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum.....	37
1. Sejarah Museum History of Java	37
2. Struktur Organisasi	38
3. Minat Trasaksional.....	39
4. Minat Refensial	40
5. Minat Prefensial	42
6. Minat Eksploratif	42
B. Karakteristik Data Penelitian	43
C. Hasil Uji Instrumen.....	46
D. Hasil Analisis Deskriptif.....	48
E. Hasil Penelitian	54
F. Pembahasan	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Indikator Variabel Penelitian	29
Tabel 3. 2. Skala Likert Kuisisioner	32
Tabel 4. 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Daerah Asal	44
Tabel 4. 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	45
Tabel 4. 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	45
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan	46
Tabel 4. 5 Uji Validitas Daya Tarik Teknologi Augmented Reality (X).....	48
Tabel 4. 6. Uji Validitas Minat Kunjungan Wisatawan (Y)	48
Tabel 4. 7. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Daya Tarik Augmented Reality (X) ...	49
Tabel 4. 8. Hasil Uji Realibilitas Variabel Minat Kunjungan Wisatawan (Y)	49
Tabel 4. 9. Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel Daya	50
Tabel 4. 10. Deskripsi Jawaban Responden.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir	22
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Museum History of Java	39
Gambar 4. 2 Harga Tiket Masuk Museum History of Java	40
Gambar 4. 3 Aplikasi Augmented Reality Museum History of Java.....	41
Gambar 4. 4 Media Sosial Museum History of Java	42

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kuesioner Penelitian
- Lampiran 2 *Google Form*
- Lampiran 3 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 5 Hasil Data Responden
- Lampiran 6 Hasil Olahan Data
- Lampiran 7 Tabel Uji T
- Lampiran 8 R Tabel
- Lampiran 9 Lembar Bimbingan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh daya tarik teknologi *Augmented Reality* terhadap minat kunjungan wisatawan di museum *History of java* Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2022 - Desember 2022 di Museum *History of Java*. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jumlah 100 responden dan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji T/uji parsial untuk mengetahui hubungan antara dua variabel dengan bantuan SPSS 21.0 *for windows*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial daya tarik teknologi *Augmented Reality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat kunjungan wisatawan dengan hasil $7.241 > 1.986$ dan $\text{sign } 0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa daya tarik teknologi *Augmented Reality* yang dirasakan pengunjung, maka minat kunjungan wisatawan akan meningkat. Maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara daya tarik teknologi *Augmented Reality* dengan minat kunjungan wisatawan.

Kata Kunci : Daya tarik, *Augmented Reality*, Minat Kunjungan Wisatawan Di Museum *History of Java* Yogyakarta.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the attractiveness of Augmented Reality technology on the interest of tourist visits at the History of Java museum Yogyakarta. This research was conducted in October 2022 - December 2022 at the History of Java Museum. This research is a quantitative study with a total of 100 respondents and sampling techniques using accidental sampling techniques. Data collection techniques are carried out by observation, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used is the T test / partial test to determine the relationship between two variables with the help of SPSS 21.0 for windows. The results of this study show that partially the attraction data of Augmented Reality technology has a positive and significant effect on tourist visit interest with results of $7,241 > 1,986$ and signs $0.000 < 0.05$. So it can be concluded that the attractiveness of Augmented Reality technology felt by visitors, the interest in tourist visits will increase. So it is stated that H_0 was rejected and H_a was accepted which means that there is a positive and significant relationship between the attractiveness of Augmented Reality technology and the interest of tourist visits.

Keywords: *attraction, augmented reality, tourist visit interest at Museum History of Java Yogyakarta.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor paling potensial yang menjadi salah satu industri unggulan yang dapat memberikan kontribusi meningkatkan devisa negara. Kekayaan yang dimiliki Indonesia dengan ragam budaya, bahasa, adat istiadat, dan tradisi dengan kekhasan yang berbeda beda disetiap daerah menjadi modal yang potensial dan memiliki prospek yang bagus untuk dapat dikembangkan dalam industri pariwisata. Dengan keragaman tersebut, setiap daerah memiliki objek wisata yang ditawarkan dengan daya tarik yang berbeda untuk menarik para wisatawan untuk mengunjungi wisata yang ditawarkan. Daya tarik wisata yang ditawarkan memerlukan pengembangan produk wisata agar tercipta destinasi wisata yang dikenal luas oleh masyarakat sehingga mampu memuaskan selera wisata bagi wisatawan yang datang baik secara domestik ataupun mancanegara. Produk wisata merupakan segala jenis produk, yang berbentuk barang atau jasa yang ditawarkan komoditas pariwisata.

Bersamaan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dapat dimanfaatkan untuk membentuk produk wisata untuk dijadikan daya tarik sehingga minat masyarakat untuk mengunjungi objek wisata yang ditawarkan. Untuk menunjang daya tarik wisata dapat komunikasi secara lisan dengan memaknai atau menafsirkan (*story telling*) secara keseluruhan terhadap nilai-nilai yang terkandung pada warisan budaya (Hughes et al.,

2013,81). Penafsir atau *story telling* yang apabila dikemas dan dikomunikasikan secara mendidik namun menghibur dengan benar, dapat menjadikan pengunjung atau wisatawan lebih mudah untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan bersifat rekreatif dan petualangan yang berhubungan langsung dengan tingkat pribadi dan intelektual. Untuk itu adanya suatu media yang bisa dijadikan alternatif atau acuan dalam hal menarik perhatian seperti teknologi *Augmented Reality*. Pengembangan inovasi teknologi dan informasi merupakan konsep dari *smart* dalam *smart tourism*. *Smart tourism* merupakan pemanfaatan semua potensi yang dimiliki serta sumber daya yang ada guna meningkatkan pengalaman dalam bidang pariwisata. Pendekatan penyampaian konten pariwisata, pelayanan, dan *Information Technology (IT)* dapat membantu para wisatawan untuk memperpanjang batas daya ingat dari rencana perjalanan wisatawan dengan detail mengenai destinasi yang sudah divisualisasi secara baik. Tujuan utama dari *smart tourism* yaitu bertitik fokus pada pemenuhan kebutuhan wisatawan dengan menggabungkan perkembangan *Information Technology (IT)* dengan kearifan lokal dan budaya serta inovasi untuk mempromosikan, meningkatkan manajemen pariwisata dan memperbesar skala industri yang lebih luas lagi.

Museum *History of Java* merupakan salah satu Museum sejarah Pulau Jawa yang berlokasi di Jalan Parangtritis Km 5.5, Bangunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta yang beroperasi sejak akhir Desember 2018.

Museum ini menawarkan fasilitas yang didukung dengan alat canggih digital. Museum *History of Java* memiliki sebuah sarana publikasi dan promosi dalam bentuk *Augmented Reality* yang menjadi daya tarik dari museum tersebut untuk dikunjungi. Teknologi *Augmented Reality* memungkinkan pengunjung melihat langsung secara detail benda-benda koleksi yang ada dimuseum. Semacam aplikasi untuk membuat objek lebih terkesan hidup. Sehingga membantu pengunjung agar dapat melihat lebih detail mengenai benda-benda bersejarah dan peristiwa yang terkandung di dalamnya.

Minat berkunjung pada dasarnya merupakan perasaan ingin mengunjungi akan suatu tempat yang menarik dikunjungi. Menurut Kotler dan Keller (2014:184) bahwa minat berkunjung merupakan tindakan konsumen dalam memilih atau memutuskan berkunjung pada suatu obyek wisata berdasarkan pada pengalaman dalam berwisata. Sehingga dengan adanya daya tarik yang disuguhkan oleh museum *History of Java* dapat memberikan dorongan dari dalam diri pengunjung sebagai akibat adanya stimulus eksternal untuk melakukan keputusan berkunjung.

Alasan penulis ingin melakukan penelitian di museum *History of Java* yaitu daya tarik yang ditawarkan berupa teknologi *Augmented Reality* apakah memberi pengaruh signifikan terhadap minat wisatawan untuk mengunjungi museum tersebut. Wisatawan yang datang untuk berkunjung ke museum *History of Java* tidak terlepas dari daya tarik wisata yang ditawarkan. Wisatawan akan melakukan kunjungan ke sebuah destinasi

pariwisata karena adanya minat yang timbul dari dalam diri untuk melakukan kunjungan wisata. Minat merupakan perasaan senang terhadap suatu kegiatan sehingga mengarah seseorang untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemauan sendiri (Lilawati dalam Zusnani, 2013:79).

Menurut Hidarjat (2017:203) mengatakan bahwa museum masih belum menjadi pilihan tempat kunjungan keluarga. Bahkan dalam perkembangan museum, masyarakat seharusnya juga menjadi sumber input bagi museum maupun koleksinya. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul “ **Pengaruh Daya Tarik Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Minat Kunjungan Wisatawan Di Museum *History of Java* Yogyakarta**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh daya tarik teknologi *Augmented Reality* terhadap minat kunjungan wisatawan di Museum *History of Java* Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membuat batasan-batasan untuk memecahkan masalah yang ada agar tidak keluar dari pokok permasalahan. Adapun fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh daya tarik teknologi *Augmented Reality* terhadap minat kunjungan wisatawan di Museum *History of Java* Yogyakarta.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh daya tarik teknologi *Augmented Reality* terhadap minat kunjungan wisatawan di museum *History of Java* Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat bagi berbagai pihak, manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam menerapkan ilmu mengenai pengaruh daya tarik teknologi *Augmented Reality* terhadap minat kunjungan wisatawan di Museum *History of Java* Yogyakarta.

2. Bagi Lembaga STP AMPTA Yogyakarta

Hasil penelitian dapat menambah daftar kepustakaan STP AMPTA Yogyakarta khususnya mengenai pengaruh daya tarik teknologi *Augmented Reality* terhadap minat kunjungan wisatawan di Museum *History of Java* Yogyakarta.

3. Bagi Pengelola Museum *History of Java*

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan kepada pengelolaan khususnya mengenai pengaruh daya tarik teknologi *Augmented Reality* terhadap minat kunjungan wisatawan di Museum *History of Java* Yogyakarta.