

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Suasana Baru yang diciptakan museum Sonobudoyo yang berbasis digital yaitu menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan teknologi *Virtual Reality* (VR). Sumber yang digunakan yaitu proyektor, sensor, monitor, layar sentuh (*Touchscreen*) dan juga visualisasi 3 dimensi

Upaya yang dilakukan oleh Museum Negeri Sonobudoyo Yogyakarta dalam menciptakan suasana baru berbasis teknologi digital harus melalui beberapa tahapan-tahapan seperti Market Orientasi, Pemanfaatan Teknologi, Memunculkan Ide atau Gagasan dan Perwujudan melalui penyedia jasa dan disaat proses digitalisasi tersebut terdapat kendala-kendala seperti waktu pengerjaan yang tidak selesai seperti dalam kontrak yang sudah disepakati (terlambat dan tidak bisa dikerjakan) sehingga harus mengganti menggunakan pekerja lainnya.

Di balik kendala-kendala yang terjadi tersebut saat ini Museum Negeri Sonobudoyo berhasil menarik perhatian wisatawan untuk menaikkan minat kunjung ke Museum, terbukti pengelola Museum Negeri Sonobudoyo dapat merubah pemikiran wisatawan

yang enggan untuk mengunjungi Museum karena beranggapan isu-isu negatif seperti Museum yang terkenal dengan keangkeran/horror, Museum yang sepi wisatawan ataupun Museum yang tidak menarik.

Jumlah kunjungan Museum Negeri Sonobudoyo terus meningkat setiap bulannya, tentu ada komponen pendukung lain yang dapat menunjang jumlah kunjungan wisatawan seperti lokasi Museum yang terdapat di pusat kota Yogyakarta sehingga mudah untuk dijangkau, selain itu aksesibilitas menuju Museum Sonobudoyo sangatlah memadai. Di sisi lain amenities/fasilitas di Museum juga sudah lengkap seperti Cafeteria, Musholla. Toko cinderamata/oleh-oleh, fasilitas kesehatan sehingga wisatawan tidak perlu ragu untuk mengunjungi Museum Sonobudoyo. Berkaitan dengan Ancillary atau layanan pendukung Museum Negeri Sonobudoyo berada di bawah Dinas Kebudayaan dan sudah bekerjasama dengan Badan Layanan Pengadaan (BLP) Pemda Daerah Istimewa Yogyakarta sehingga apabila terjadi permasalahan terkait internal ataupun external yang timbul dapat terselesaikan.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan, maka upaya mengatasi beberapa permasalahan/kendala yang terjadi dalam menciptakan suasana baru berbasis digital yaitu :

1. Perlu adanya pengawasan dan evaluasi secara berkala saat proses pengadaan Gedung baru berbasis digital bagi pengelola

Museum, sehingga dapat menghindari adanya ketidaksesuaian yang sudah disepakati, Ketidaksadaran wisatawan akan larangan saat berkunjung Museum masih sangat rendah sehingga banyak benda koleksi yang tersentuh dan akhirnya rusak, tidak hanya itu banyak wisatawan yang melakukan dokumentasi menggunakan kamera profesional dan Flash sehingga banyaknya plagiasi di luar Museum. perlu adanya penambahan papan informasi di beberapa titik untuk menghindari kejadian tersebut


DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Friska Br Sitepu., Annisaa Nurul Atiqah (2022) *Pengaruh penerapan konsep digitalisasi di Museum Sonobudoyo Yogyakarta*. Tersedia :
[file:///C:/Users/Guruh%20Aguend/Downloads/135-223-1-PB%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Guruh%20Aguend/Downloads/135-223-1-PB%20(3).pdf)
- Adinoto (2010) *Pengaruh Orientasi Pasar dan perilaku kewirausahaan terhadap kepekaan perusahaan dan implikasinya pada kinerja perusahaan : studi pada penyalur sepeda motor di Indonesia*. Banten : UMN
- A.Gima Sugiama (2013) *Manajemen Aset Pariwisata*. Bandung : Guardaya
- A.J. Muljadi (2009) *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Amijaya, Gilang Rizky, Rahardjo dan Susilo Toto (2010) *Pengaruh persepsi teknologi informasi, kemudahan, resiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah bank dalam menggunakan internet banking*. Semarang : UNDIP
- Ardiwidjaja (2018) *Arkeowisata*, Yogyakarta : Deep Publish
- Ariwidjaja, Roby (2013). *Pengembangan Daya Tarik Museum*. Yogyakarta: Amara Books.
- Chen. L.H, Chen. M.Y, Ye, Y.C, Tung, I.W, Cheng, C.F & Tung. S (2012) *Perceived service quality and life satisfaction: the mediating role of the actor's satisfaction-with-event*. Inggris : International Journal of Sports Marketing & Sponsorship
- Ditha, Risa Ayu., Danang, P., & Moch, Nur. S (2021) *Pengembangan Museum Sonobudoyo Sebagai Daya Tarik Wisata Edukasi Di Era New Normal*. Tersedia:<https://ojs.unud.ac.id/index.php/destinasipar/article/view/81805>
- Edward Burnett Tylor (2010) *Primitive Culture*. Inggris : Cambridge University Press
- Gaffar, Vanessa (2011) *Pengaruh Strategi positioning Museum terhadap Kunjungan Wisatawan edukasi di kota Bandung (survei segmen pasar generasi Y*. Yogyakarta : Andi
- Ismayanti (2010) *Pengantar Pariwisata*. Jakarta : Grasindo
- Ki Hajar Dewantara (2011) *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka II Kebudayaan*. Jakarta : UST Press
- Koentjaraningrat (2000) *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta : Gramedia Pustaka umum

- Kurniawan, Rizki (2021) *Strategi Promosi Guna Meningkatkan Jumlah Kunjungan Wisatawan di Pantai Saliper Ate Kabupaten Sumbawa Besar*. Yogyakarta : STP Ampta Yogyakarta
- Lamb. Charles W, Joseph F. Hair, Carl Mcdanniel (2015) *Pemasaran*. Jakarta : Salemba Empat
- L.J. Moleong (2010) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja
- Murthado dan Sihab (2011) *Pariwisata Digital*. Jakarta : Erlangga
- Pitana, Gayatri (2005) *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : Andi
- Pitana, I. G. & Diarta, I. K. S (2009) *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta : Andi
- Seels, B.B & Richey, R.C (2005) *Instructional technology : the definition and domains of the field*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta
- Soemardjan, Selo, Soelaeman Soemardi (1964) *Setangkai Bunga Sosiologi*. Jakarta : Universitas Indonesia Fakultas Ekonomi
- Sugiyono (2010) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suwantoro, G (2004) *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta : Andi Offset
- Tampubolon, D.P. (2008). *Kemampuan membaca tektik membaca efektif dan efisien*. Bandung : Angkasa
- Udin Syaefudin Sa'ud (2014) *Metodologi Penelitian Pendidikan Dasar*. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Wahid, Abdul (2015). *Strategi Pengembangan Wisata*. Bandung : Alfabeta
- Waskito, Satriyo (2020) *Analisis Segmentasi Pasar Wisatawan di Museum Sonobudoyo dan Implikasinya Terhadap Strategi Pemasaran*. Yogyakarta : STP Ampta Yogyakarta
- Yanuaris Vandana Putra (2019) *Pemanfaatan Museum Sonobudoyo sebagai sumber belajar dan destinasi wisata di Yogyakarta*. Tersedia : https://repository.usd.ac.id/35536/2/141314038_full.pdf
- Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Tersedia : <https://www.sonobudoyo.com/id/>
- Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta. Tersedia : <https://budaya.jogjapro.go.id/>
- Dinas.id. Tersedia : <https://dinas.id/>

Lampiran Lembar Bimbingan Penelitian :

LEMBAR BIMBINGAN



NAMA MAHASISWA : Muhammad Guruh Agucend
NO. MAHASISWA : 513101273
JUDUL PENELITIAN : Strategi Museum Sonobudoyo Yogyakarta dalam Mengembangkan Suasana baru berbasis digital yang berdampak terhadap kunjungan wisatawan

NAMA PEMBIMBING I : Hendron Anuwari **NAMA PEMBIMBING II :** Acif Dwi Saputra

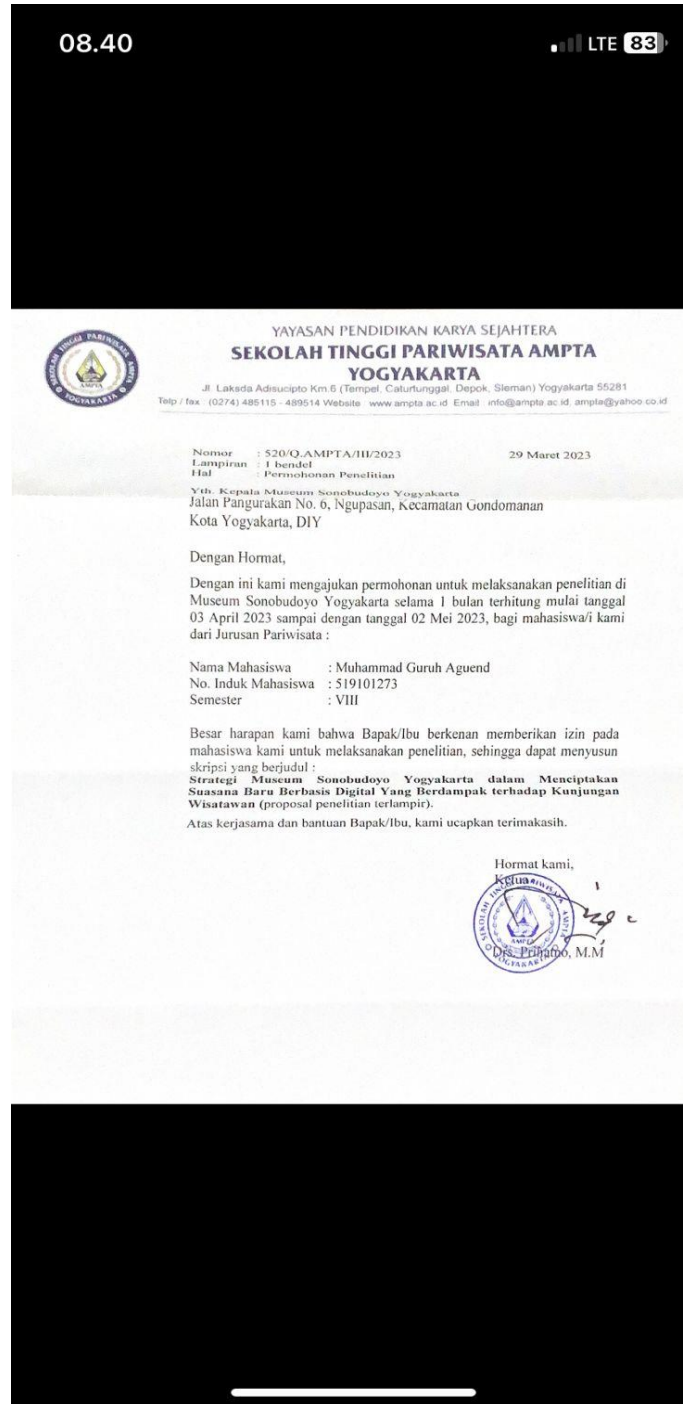
NO.	TANGGAL	URAIAN BIMBINGAN	PARAF
1	23/01/23	Revisi latar belakang dan Fokus masalah Pir. Rancangan diteliti latar	+
2	27/1/23	- Teori latar belakang - Bedanya Persepsi Persepsi	+
3	06/02/23	- Solusi masalah referensi - Alasan mengapa penelitian dijuliskan - Tujuan diteliti	+
4	09/02/23	Terjemahan di anggotanya	+
5	15/2/23	Revisi	+

NO.	TANGGAL	URAIAN BIMBINGAN	PARAF
1	24/02/23	Torony deskripsi deskripsi ada teori 18 hrs 08'45men	+
		lokasi & waktu fakta aktual	+
	24/2/23	perbaikan media olok bagian penulisan	+

Dokumentasi lembar bimbingan mahasiswa

Sumber : data primer, 2023

Lampiran Surat Izin Penelitian :



Dokumentasi surat jawaban pengajuan penelitian ke Museum Sonobudoyo

Sumber : data primer, 2023

Lampiran Jawaban Surat Izin Penelitian :



Dokumentasi surat jawaban pengajuan penelitian ke Museum Sonobudoyo

Sumber : data primer, 2023