

SKRIPSI

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA

MINAT KUNJUNGAN ULANG KE MUSEUM SONOBUDOYO

YOGYAKARTA

(STUDI KASUS : WISATAWAN GENERASI Z)



OLEH

NABELLA NGANDINI

519101122

PROGRAM STUDI PARIWISATA

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA

YOGYAKARTA

2023

SKRIPSI
ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA
MINAT KUNJUNGAN ULANG KE MUSEUM SONOBUDOYO
YOGYAKARTA
(STUDI KASUS : WISATAWAN GENERASI Z)



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

OLEH

NABELLA NGANDINI

519101122

PROGRAM STUDI PARIWISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA

MINAT KUNJUNGAN ULANG KE MUSEUM SONOBUDOYO

YOGYAKARTA

(STUDI KASUS : WISATAWAN GENERASI Z)



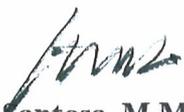
OLEH

NABELLA NGANDINI

519101122

Telah disetujui oleh :

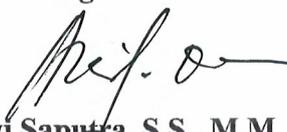
Pembimbing I


Drs. Santosa, M.M
NIDN. 0519045901

Pembimbing II


Fian Damasdino, S.IP., M.Sc
NIDN. 0525098901

Mengetahui
Ketua Program Studi


Arif Dwi Saputka, S.S., M.M
NIDN. 0525047001

BERITA ACARA UJIAN
ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA
MINAT KUNJUNGAN ULANG KE MUSEUM SONOBUDOYO
YOGYAKARTA
(STUDI KASUS : WISATAWAN GENERASI Z)

SKRIPSI

Oleh
Nabella Ngandini
NIM : 519101122

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
dan dinyatakan LULUS
Pada tanggal : 12 Juni 2023

TIM PENGUJI

Penguji Utama : Hamdan Anwari, S.Pd., M.Pd., B.A.
NIDN. 0509118801

.....


Penguji I : Drs. Santosa, M.M
NIDN. 0519045901

.....


Penguji II : Fian Damasdino, S.IP., M.Sc
NIDN. 0525098901

.....


Mengetahui
Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabella Ngandini

NIM : 519101122

Program Studi : S-1 Pariwisata

Judul Skripsi : **ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN AUGMENTED
REALITY PADA MINAT KUNJUNGAN ULANG KE
MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA
(STUDI KASUS : WISATAWAN GENERASI Z)**

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini adalah asli hasil karya penulis dan tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2023



Nabella Ngandini
NIM : 519101122

HALAMAN MOTTO

“Rahasia Untuk Maju Adalah Memulai”

-Mark Twain-

“Setiap Kamu Bertemu Orang Baru, Jangan Lupa Selalu Kosongkan Gelasmu”

-Bob Sadino-

“Ketakutan Adalah Penjara Bernama Kegagalan. Taklukkan Rasa Takut Karena
Sukses Adalah Hak Pemberani”

-Jefri Al Buchori-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya lah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ibu Ratu Winarni yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a dari orang tua.
3. Ayahanda Paulus Supriyanto (Alm) yang selalu bisa mengingatkan kepada Allah SWT dan selalu bisa membangkitkan semangat di setiap harinya.
4. Kakak saya tercinta Arditha yang selalu memberi do'a, semangat, dukungan moril maupun material untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Adek saya tercinta Kesumaninten Anjar Artini yang selalu memberi doa, semangat, dan dukungannya dengan segala tingkah ceriwisnya untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Keluarga besar Wardi yang selama ini selalu memberi dukungan penuh semangat.
7. Teman seperjuangan dari awal sampai akhir Hanifa Arista Widyanti NIM 519101116, yang selalu kasih semangat, mengingatkan, dan selalu ada saat lagi butuh refreshing diri dari penatnya penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Kepariwisata pada Program Studi Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.

Fokus kajian skripsi ini adalah menjelaskan masalah Analisis Dampak Penggunaan *Augmented Reality* Pada Minat Kunjungan Ulang ke Museum Sonobudoyo Yogyakarta dengan Studi Kasus : Wisatawan Generasi Z. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat lemah antara *augmented reality* dengan minat kunjungan ulang sehingga minat kunjungan ulang wisatawan lebih banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor selain dari penggunaan *augmented reality*.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, paa kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang turut berperan atas terwujudnya skripsi ini.

Ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. Santosa, M.M. selaku pembimbing I yang telah dengan tegas dan bijaksana dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Fian Damasdino, M.Sc. selaku pembimbing II yang telah dengan sabar dan bijaksana dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Hamdan Anwari, S.Pd., M.Pd., B.I selaku penguji utama yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menjelaskan isi skripsi secara keseluruhan.

4. Bapak Arif Dwi Saputra, S.S., M.M. selaku Ketua Program Studi Pariwisata Sekolah Tinggi AMPTA Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dan arahan dalam proses penulisan skripsi.
5. Responden yang telah berkenan memberikan data penelitian.
6. Pengelola Museum Sonobudoyo yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di Museum Sonobudoyo.

Semoga bantuan bapak-bapak dicatat sebagai amal ibadah oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Akhir kata, penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak. Tidak lupa penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun dapat disampaikan pembaca guna menyempurnakan penelitian berikutnya. Kritik dan saran dapat disampaikan ke nabellangandini123@gmail.com

Yogyakarta, ...Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
BERITA ACARA UJIAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Teorisasi.....	5
1. Museum.....	5
2. Pariwisata.....	6
3. Wisatawan.....	7
4. Augmented Reality	8
5. Generasi Z.....	10
6. Minat Kunjungan Ulang	12
B. Penelitian Terdahulu	14
C. Kerangka Pemikiran.....	16

D. Hipotesis Penelitian	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek dan Objek Penelitian.....	18
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	18
C. Populasi dan Sampel	18
D. Variabel Penelitian.....	19
E. Metode Pengumpulan Data	21
1. Jenis Instrumen	21
2. Uji Kelayakan Instrumen	21
F. Metode Analisis Data	23
1. Uji Normalitas.....	23
2. Uji r	24
3. Uji t	24
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum.....	26
1. Sejarah Museum Sonobudoyo	27
2. Struktur Organisasi Museum Sonobudoyo	30
3. Benda Koleksi Museum Sonobudoyo.....	30
B. Karakteristik Data Penelitian	32
C. Hasil Uji Instrumen.....	34
1. Uji Validitas	34
2. Uji Reliabilitas	36
D. Hasil Analisis Deskriptif.....	37
E. Hasil Uji Kelayakan Variabel	52
1. Uji Normalitas.....	52
F. Hasil Penelitian.....	53
1. Uji R.....	53
2. Uji T	54
G. Pembahasan	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	60
B. Rekomendasi	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasional	20
Tabel 4. 1 Koleksi Museum	31
Tabel 4. 2 Karakteristik Jenis Kelamin	32
Tabel 4. 3 Karakteristik Status Pekerjaan	33
Tabel 4. 4 Karakteristik Usia	33
Tabel 4. 5 Karakteristik Frekuensi Kunjungan	34
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Augmented Reality	35
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Minat Kunjungan Ulang.....	36
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	37
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	37
Tabel 4. 10 Persentase X1	38
Tabel 4. 11 Persentase X2	38
Tabel 4. 12 Persentase X3	39
Tabel 4. 13 Persentase X4	39
Tabel 4. 14 Persentase X5	40
Tabel 4. 15 Persentase X6	40
Tabel 4. 16 Persentase X7	41
Tabel 4. 17 Persentase X8	41
Tabel 4. 18 Persentase X9	42
Tabel 4. 19 Persentase Y1	43
Tabel 4. 20 Persentase Y2	43
Tabel 4. 21 Persentase Y3	44
Tabel 4. 22 Persentase Y4	44
Tabel 4. 23 Persentase Y5	45
Tabel 4. 24 Persentase Y6	46
Tabel 4. 25 Persentase Y7	46
Tabel 4. 26 Persentase Y8	47
Tabel 4. 27 Persentase Y9	47
Tabel 4. 28 Persentase Y10	48

Tabel 4. 29 Persentase Y11	49
Tabel 4. 30 Persentase Y12.....	49
Tabel 4. 31 Persentase Y13.....	50
Tabel 4. 32 Persentase Y14.....	51
Tabel 4. 33 Persentase Y15.....	51
Tabel 4. 34 Persentase Y16.....	52
Tabel 4. 35 Hasil Uji Normalitas	53
Tabel 4. 36 Hasil Uji R	53
Tabel 4. 37 Hasil Uji T.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Museum Sonobudoyo	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner

Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 4 Lembar Bimbingan

Lampiran 5 Tabulasi Data

Lampiran 6 Hasil Olah Data SPSS

Lampiran 7 Dokumentasi

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan teknologi *augmented reality* pada minat kunjungan ulang ke Museum Sonobudoyo, yang berfokus kepada wisatawan generasi Z. Teknologi dengan penerapan *augmented reality* telah diterapkan di beberapa museum di Indonesia, tetapi belum banyak penelitian yang dilakukan untuk mengukur dampak penggunaan teknologi ini terhadap minat kunjungan ulang wisatawan ke museum.

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian asosiatif yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Subjek dalam penelitian ini adalah wisatawan generasi Z yang sudah pernah berkunjung ke Museum Sonobudoyo. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*. Peneliti mengambil jumlah responden sebanyak 25 responden yang sudah pernah mengunjungi Museum Sonobudoyo.

Berdasarkan hasil analisis uji T menunjukkan bahwa besarnya nilai t adalah 0,692 nilai ini sebagai nilai t hitung sedangkan besarnya nilai t tabel pada tingkat kepercayaan sebesar 95% dan DF (*degree of freedom*) sebesar 23 ($n-2$ atau $25-2$) adalah 2,069. Dan besarnya nilai probabilitas untuk uji dua sisi yaitu 0,496 yang berarti ($0,692 < 2,069$) dan nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 ($0,496 > 0,05$) maka secara statistik disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak artinya tidak terjadi korelasi yang signifikan antara variabel *Augmented Reality* dengan minat kunjungan ulang. Kemudian, berdasarkan hasil uji determinan (R^2) memperoleh angka sebesar 0,143 dimana $0,143 < 0,30$. Berdasarkan pedoman pengukuran kekuatan hubungan antar variabel dapat dinyatakan sangat lemah. Hal ini dapat dijelaskan bahwa tingkat minat kunjungan ulang sebesar 14,3% ditentukan oleh *augmented reality*, sedangkan sisanya sebesar 85,7% ditentukan oleh faktor lain, misalnya sitem pelayanan, kelengkapan informasi terkait koleksi yang disajikan, desain dekorasi penempatan koleksi yang strategis, atraksi yang ditawarkan, dan faktor-faktor lainnya.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Teknologi, Generasi Z, dan Minat Kunjungan Ulang*

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the impact of using augmented reality technology on the interest in revisiting the Sonobudoyo Museum, which focuses on generation Z tourists. Technology with the application of augmented reality has been implemented in several museums in Indonesia, but not much research has been conducted to measure the impact of using it. this technology to the interest of tourists to visit the museum again.

The type of research to be conducted is associative research which is asking the relationship between two or more variables. The subjects in this study were Generation Z tourists who had visited the Sonobudoyo Museum. The sampling technique in this study used a non-probability sampling technique, namely purposive sampling. Researchers took the number of respondents as much as 25 respondents who had visited the Sonobudoyo Museum.

Based on the results of the T-test analysis, it shows that the t value is 0.692, this value is the $t_{observed}$ value, while the t_{table} value at the 95% confidence level and a DF (degree of freedom) of 23 (n-2 or 25-2) is 2.069. And the magnitude of the probability value for the two-tailed test is 0.496 which means ($0.692 < 2.069$) and the probability value is greater than 0.05 ($0.496 > 0.05$) so statistically it is concluded that H_0 is accepted and H_a is rejected, meaning that there is no significant correlation between variable Augmented Reality with interest in revisiting. Then, based on the results of the determinant test (R²), a score of 0.143 is obtained, where $0.143 < 0.30$. Based on the guidelines for measuring the strength of the relationship between variables, it can be stated that it is very weak. This can be explained that the level of interest in repeat visits is 14.3% determined by augmented reality, while the remaining 85.7% is determined by other factors, for example the service system, the completeness of information related to the collection presented, the decorative design of strategic collection placement, attractions offered, and other factors.

Keywords: Augmented Reality, Technology, Generation Z, and Interest in Repeat Visits

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengertian pariwisata tercantum dalam konstitusi yaitu pada Undang-Undang Republik Indonesia nomor 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan pasal 1 butir 3 yang berbunyi “pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut”. Jika dilansir dari *World Tourism Organization*, pariwisata adalah fenomena sosial budaya, dan ekonomi yang melibatkan perpindahan orang ke negara atau tempat di luar lingkungan biasanya untuk tujuan pribadi atau bisnis atau profesional, sedangkan jika berdasarkan para ahli, seperti Pendit S Nyoman dalam buku berjudul Ilmu Pariwisata (1994) menyebutkan bahwa pariwisata adalah kegiatan orang-orang sementara dalam jangka waktu pendek, ke tempat-tempat tujuan di luar tempat tinggalnya dan tempat bekerjanya, serta di luar kegiatan-kegiatan mereka, dan selama di tempat tujuan mempunyai berbagai maksud, termasuk kunjungan wisata.

Sektor pariwisata merupakan sektor yang potensial dalam membudidayakan dan melestarikan kebudayaan serta sejarah kebudayaan itu sendiri. Untuk membudidayakan dan melestarikan suatu budaya pemerintah perlu mengembangkan dan memfasilitasi tempat-tempat pariwisata budaya agar sektor pariwisata tersebut dapat terus berkembang dan dikenal oleh kalangan luas di mana sektor kebudayaan merupakan

sektor yang memiliki jangkauan pasar yang besar mulai dari orang dewasa sampai anak-anak. Tetapi di satu sisi, generasi muda atau sekarang lebih dikenal dengan sebutan generasi Z merupakan pasar utama dalam membudidayakan dan melestarikan kebudayaan serta sejarah kebudayaan. Salah satu tempat wisata yang memiliki peran penting dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan dan sejarah suatu daerah adalah museum. Namun, beberapa museum di Indonesia mengalami masalah terkait rendahnya minat kunjungan ulang wisatawan. Salah satu faktor penyebab rendahnya minat kunjungan ulang ke museum adalah kurangnya inovasi dalam memberikan pengalaman berbeda bagi pengunjung.

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi *augmented reality* telah menjadi solusi untuk memberikan pengalaman baru dan interaktif bagi pengunjung museum. Teknologi ini dapat membawa pengunjung ke dalam dunia virtual atau dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dalam mengeksplorasi benda-benda di museum dengan menambahkan elemen digital yang menarik. Di Indonesia sendiri, Museum Sonobudoyo di Yogyakarta juga telah menerapkan teknologi *augmented reality* yang mana mempunyai fungsi pengelolaan benda museum yang memiliki nilai budaya ilmiah, meliputi koleksi pengembangan dan bimbingan edukatif kultural. Sedangkan tugasnya adalah mengumpulkan, merawat, pengawetan, melaksanakan penelitian, pelayanan pustaka, bimbingan edukatif kultural serta penyajian benda koleksi Museum Sonobudoyo.

Namun, meskipun teknologi *augmented reality* telah diterapkan di beberapa museum di Indonesia, belum banyak penelitian yang dilakukan untuk mengukur dampak penggunaan teknologi ini terhadap minat kunjungan ulang wisatawan ke museum. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan teknologi *augmented reality* pada minat kunjungan ulang ke Museum Sonobudoyo, dengan studi kasus wisatawan generasi Z.

Oleh karena itu, penulis memutuskan akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Augmented Reality* Pada Minat Kunjungan Ulang ke Museum Sonobudoyo Yogyakarta : Studi kasus Wisatawan Generasi Z”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi Museum Sonobudoyo dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung dan meningkatkan minat kunjungan wisatawan ke Museum Sonobudoyo.

B. Rumusan Masalah

Untuk membantu wisatawan mempermudah mencari tahu penjelasan dari barang-barang yang ada di museum dan untuk mempermudah wisatawan untuk memahami informasi yang telah dipaparkan, Museum Sonobudoyo menerapkan penggunaan teknologi *augmented reality*. Dari uraian di atas maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah Apakah penggunaan teknologi *augmented reality* pada Museum Sonobudoyo mempengaruhi minat kunjungan ulang wisatawan generasi Z?

C. Batasan Masalah

Batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel yang diteliti adalah penggunaan *augmented reality* dan minat kunjungan ulang wisatawan generasi Z.
2. Subjek penelitian ini adalah wisatawan generasi Z Museum Sonobudoyo.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan teknologi *augmented reality* pada Museum Sonobudoyo mempengaruhi minat kunjungan ulang wisatawan generasi Z.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau bahan studi banding selanjutnya serta menjadi penyumbang pemikiran ilmiah untuk melengkapi kajian-kajian yang dapat mengarah pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada penggunaan *augmented reality* di museum terhadap minat kunjungan ulang wisatawan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam membantu sektor pariwisata lainnya untuk menerapkan penggunaan *augmented reality* khususnya terkait dalam mempengaruhi minat kunjungan ulang wisatawan.