

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata saat ini adalah sektor yang berpengaruh dalam perkembangan ekonomi di masyarakat, pariwisata juga dapat meningkatkan pendapatan negara, meningkatkan pertumbuhan industri, dan menciptakan lapangan pekerjaan, oleh karena itu dapat memicu pertumbuhan ekonomi, lebih jauh dapat mendorong negara untuk mengembangkan pariwisatanya. Salah satu inovasi yang dilakukan untuk terus menjadikan sektor pariwisata unggulan yaitu dengan mengadopsi teknologi digital yang dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjung dan menarik perhatian industri pariwisata dengan memfasilitasi inovasi tersebut.

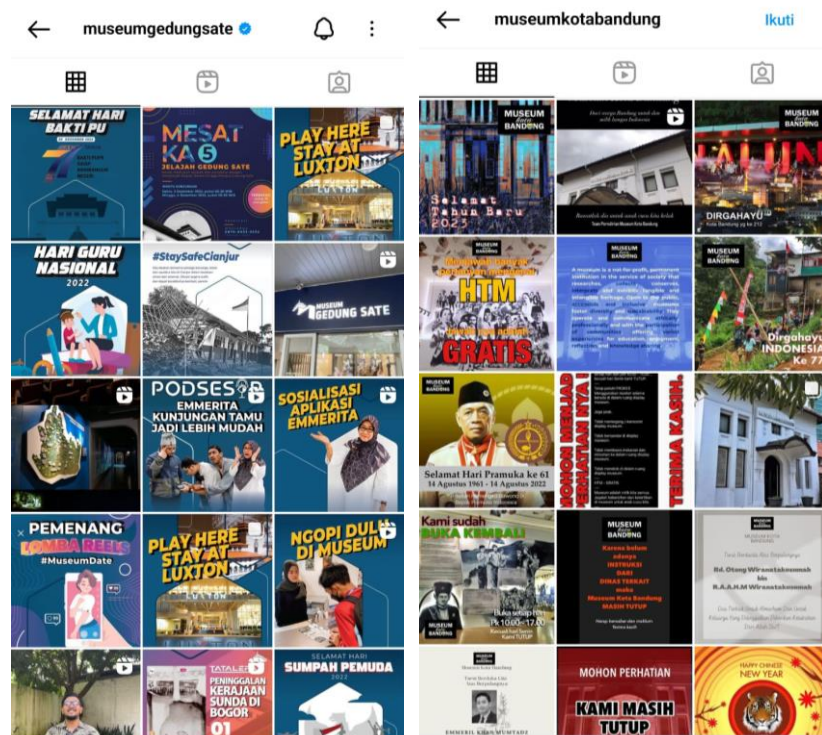
Penelitian ini akan berfokus pada Museum yang termasuk dalam Wisata Budaya, Museum memiliki beragam koleksi kebudayaan maupun sejarah, dalam perkembangannya museum mulai mengadopsi teknologi yang dapat mendorong niat wisatawan untuk mengunjungi dan memperoleh pengalaman baru. Dalam hal ini, Baggio (2019) meneliti mengenai konsep pariwisata cerdas dan dampak teknologi pada industri pariwisata. Hasilnya yaitu dengan adanya teknologi di bidang pariwisata dapat secara langsung mempengaruhi sikap wisatawan dan perilaku yang dirasakan ketika berwisata. Ronaghi (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan adanya teknologi baru wisatawan dapat merasakan keadaan dunia lampau pada dunia nyata saat ini. Salah satu Museum yang telah mengadopsi teknologi digital adalah Museum Gedung Sate yang berada di Bandung dengan mengadopsi penggunaan *Augmented Reality* di salah satu koleksinya. Dalam *Augmented Reality*, wisatawan dapat melihat hal-hal virtual melalui perangkat keluaran dan digital kamera saat mereka mengamati dunia nyata di sekitarnya. *Augmented Reality* dapat menampilkan bangunan bersejarah yang telah hancur dan memproyeksikannya ke perangkat keluaran seperti monitor dan lcd. Dengan demikian dengan *Augmented Reality* pengunjung dapat merasakan

pengalaman baru mengenai keadaan suatu lokasi tidak pernah mereka coba sebelumnya.

Museum Gedung Sate tergolong museum baru yang berdiri pada tanggal 8 Desember 2018 atas usulan dari almarhum Ruddy Gandakusumah. Letak museum ini sangat strategis berada di kawasan pusat pemerintahan provinsi Jawa Barat, tepatnya di bagian belakang Gedung Sate berdekatan dengan Museum Pos Indonesia. Tujuan dibangunnya museum ini adalah untuk mempermudah masyarakat untuk melihat sejarah dari terbentuknya Gedung Sate, mengingat keterbatasan akses yang ketat untuk masuk ke dalam wilayah Gedung Sate yang sekaligus menjadi induk Pemerintahan Provinsi Jawa Barat. Luas bangunan museum yang tidak begitu lebar yaitu hanya 500 m² dimanfaatkan dengan baik dengan memadukan teknologi digital pada beberapa koleksinya, selain itu terdapat pembagian zona yang dapat dikunjungi wisatawan yaitu zona eksplorasi, zona audiovisual, dan zona interaksi, semua dikemas dengan apik dan menarik sesuai dengan misi utama dibangunnya Museum Gedung Sate. Pendirian Museum Gedung Sate juga lekat dengan aspek sejarah yang melekat di dalamnya, dengan melalui tahap prolog, eksplorasi, dan kontemplasi.

Museum Gedung Sate adalah museum yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan, menurut Iip Hidajat sebagai Kepala Biro Umum Pemerintah Provinsi Jawa Barat, selama setahun setelah pembukaanya sudah ada 150.000 wisatawan yang berkunjung, ia juga menambahkan bahwa mereka memanfaatkan teknologi untuk menarik minat pengunjung. Berbeda dengan Museum POS Indonesia yang terletak tidak jauh dari Museum Gedung Sate, jumlah pengunjung sangat berbeda jauh padahal Museum POS lebih dahulu berdiri pada tahun 1983. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dengan adanya pengadopsian teknologi dapat menarik wisatawan untuk berkunjung dan mempelajari sejarah di Museum tersebut. Tidak jauh berbeda dengan Museum POS Indonesia yang belum mengadopsi teknologi digital, beberapa museum lain yang berada di Kota Bandung juga sepi pengunjung, contohnya seperti Museum Kota Bandung

yang lokasinya berada di tengah kota, dengan koleksi yang disampaikan hanya melalui tulisan dan gambar belum dapat menarik banyak pengunjung seperti Museum Gedung Sate. Faktor lain yang dapat menjadi penyebab sepiunya pengunjung adalah kurang dilakukannya promosi lewat media digital secara maksimal oleh pengelola, terlihat pada gambar di bawah ini perbandingan postingan media sosial Museum Gedung Sate dan Museum Kota Bandung.



Gambar 1.1 Perbedaan Postingan Instagram

Dapat dilihat pada postingan Museum Gedung Sate lebih terstruktur dan terkonsep dibandingkan dengan Museum Kota Bandung, selain itu Museum Gedung Sate juga memiliki beragam konten positif yang turut mempromosikan museumnya, berbeda dengan Museum Kota Bandung yang terkesan seadanya dan kurang terkonsep. Dengan adanya konten yang menarik dari media sosial museum, dapat menimbulkan efek sosial atau *social influence* untuk menarik minat wisatawan untuk berkunjung, *social influence* dapat berupa ajakan oleh orang sekitar maupun rasa penasaran dari individu tersebut. *Augmented Reality* yang berada di Museum Gedung Sate dapat menjadi salah satu penyebab banyaknya pengunjung yang datang

karena tertarik dengan teknologi tersebut, pasalnya saat ini fasilitas (*Facilitating Condition*) penggunaan AR pada Museum Gedung Sate masih jarang ditemui di museum lain, penggunaan AR dapat membawa wisatawan pergi ke masa lalu dan seolah-olah hadir di tengah para pekerja pembangunan Gedung Sate, dalam kata lain *Perceived Usefulness* menjadi nyata karena kegunaan *Augmented Reality* dapat membuat wisatawan berada di dunia digital dan nyata dalam waktu yang bersamaan.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi *Augmented Reality* tersebut salah satunya *Perceived Ease of Use*, karena penggunaannya yang mudah dan tidak perlu keterampilan khusus menjadikannya zona favorit yang selalu dikunjungi wisatawan, tidak jarang wisatawan sering mengunggah fotonya ke media sosial ketika berada di zona tersebut, hal ini sejalan dengan *Perceived Enjoyment* ketika seseorang menggunakan teknologi tersebut dianggap menyenangkan. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat individu yang takut akan teknologi *Augmented Reality* yang digunakan, dapat dipengaruhi oleh trauma ataupun ketakutan yang berlebihan terhadap teknologi baru (*Technology Anxiety*). Dengan adanya pengadopsian teknologi digital, wisatawan akan merasakan pengalaman dan sensasi baru berkunjung ke museum yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya, dengan kata lain *sensation seeking* akan menjadi nyata dengan penggunaan teknologi *Augmented Reality* tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Hossein Ronaghi dan Marzieh Ronaghi (2022) dengan judul *A contextualized study of the usage of the augmented reality technology in the tourism industry* akan menjadi acuan utama dalam penelitian ini. Saat ini *Augmented Reality* belum banyak digunakan pada industri pariwisata di Indonesia, keterbatasan infrastruktur dan sumber daya manusia yang andal dalam mengelola teknologi tersebut menjadikan minimnya penggunaan teknologi ini. Agar teknologi ini bisa lebih banyak digunakan dan dimengerti, maka perlu dilakukan penelitian untuk melihat penerimaan teknologi tersebut. Untuk meneliti penerimaan tersebut ada beberapa model yang biasa digunakan, seperti *Technology Acceptance Model*, *Extended Technology Acceptance Model* (TAM2),

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan masih banyak lagi. Tetapi dalam penelitian ini akan menggunakan gabungan dan modifikasi dari model penerimaan teknologi tersebut, dan beberapa variabel eksternal yang berkaitan dengan teknologi. Penelitian yang dilakukan akan menjelaskan mengenai Penerimaan Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Pada Industri Pariwisata dengan Studi Kasus di Museum Gedung Sate yang hasilnya dapat menjadi referensi bagi museum-museum lain yang belum mengadopsi teknologi *Augmented Reality*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana melakukan studi mengenai tingkat penerimaan penggunaan *Augmented Reality* di industri pariwisata?
2. Bagaimana menilai faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi *Augmented Reality* khususnya pada Museum Gedung Sate di Bandung?
3. Bagaimana penggunaan teknologi *Augmented Reality* mempengaruhi minat wisatawan untuk berkunjung ke museum?

1.3 Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang diangkat yaitu:

1. Perlunya analisis terkait tingkat penerimaan penggunaan *Augmented Reality* di Museum Gedung Sate Bandung.
2. Perlunya pengukuran mengenai faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi *Augmented Reality* khususnya di Museum Gedung Sate Bandung.
3. Perlunya analisis pengadopsian *Augmented Reality* untuk meningkatkan minat wisatawan berkunjung ke museum.

1.4 Tujuan

Tujuan sesuai dengan latar belakang masalah adalah:

1. Melakukan studi mengenai tingkat penerimaan penggunaan *Augmented Reality* dalam industri pariwisata dengan studi kasus di Museum Gedung Sate Bandung.

2. Melakukan pengukuran faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi *Augmented Reality* pada Museum Gedung Sate di Bandung.
3. Melakukan analisis pengadopsian teknologi *Augmented Reality* terhadap minat wisatawan berkunjung ke Museum Gedung Sate di Bandung.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan hasil nilai penerimaan dari penggunaan teknologi *Augmented Reality* yang akan digunakan pada pemodelan *Technology Acceptance Model* yang telah dimodifikasi.
2. Data diambil dari penyebaran kuesioner kepada wisatawan yang pernah berkunjung ke Museum Gedung Sate selama periode teknologi *Augmented Reality* digunakan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan hasil yang dicapai dapat menjadi referensi untuk penggunaan teknologi *Augmented Reality* di industri pariwisata selanjutnya.
 - b. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk penelitian teknologi *Augmented Reality* pada industri pariwisata di masa depan.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat penelitian sebelumnya mengenai pengadopsian teknologi digital pada industri pariwisata.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Instansi

Diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi terhadap penggunaan teknologi *Augmented Reality* di Museum Gedung Sate Bandung, kemudian dapat menjadi saran pengembangan bagi museum yang belum menggunakan teknologi *Augmented Reality* atau industri pariwisata lain.

b. Bagi Akademisi

Dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis dalam melakukan penelitian dan memaknai setiap tahapan untuk melangkah di kehidupan yang sebenarnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan dilakukan untuk mempermudah memahami pokok pembahasan dalam penelitian ini. Adapun sistematika yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai hal umum terkait penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, pernyataan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas fakta dan teori yang berkaitan dengan perancangan sistem untuk mendirikan landasan berfikir. Dengan menggunakan fakta dan teori yang dikemukakan pada bab ini penulis menganalisis kebutuhan akan rancangan arsitektur sistem yang dibangun.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan mengenai jenis penelitian yang digunakan, metode penelitian yang digunakan, populasi serta sampel, data, pengujian data, dan teknik analisis data yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan penelitian dari data yang telah dikumpulkan dan diolah oleh penulis, kemudian dari hasil tersebut dilakukan analisis keterkaitan yang menjadi pokok utama dalam penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini mengulas kesimpulan dari penelitian serta berbagai saran bagi pengembangan penelitian dan penggunaan teknologi selanjutnya.