

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dua tahun belakangan dunia telah dihempas oleh pandemi Covid-19. Virus yang bermula dari Wuhan, Tiongkok ini telah menyebar ke 230 negara dan menginfeksi lebih dari 615 juta jiwa di seluruh dunia (Worldometers, 2022). Pemerintah di berbagai negara sempat memberlakukan berbagai macam pembatasan kegiatan masyarakat seperti penutupan perbatasan, pembatasan atau pelarangan akses keluar dan masuk ke dalam negeri, dan penutupan tempat umum (Osler, 2020). Tidak hanya itu, pemerintah di berbagai negara juga membatasi pertemuan antar masyarakat agar penyebaran virus dapat ditekan. Tentunya hal ini mempengaruhi berbagai sektor, diantaranya adalah sektor transportasi dan pariwisata (Sharma & Nicolau, 2020). Industri pariwisata telah menjadi kebutuhan ekonomi bagi sebagian masyarakat dan komunitas sehingga muncul seruan untuk membuat pariwisata menjadi lebih berkelanjutan. (El-Said & Aziz, 2022). Bentuk kelanjutan dari sektor pariwisata adalah penggunaan teknologi seperti tur virtual (Sigala, 2020).

Tur virtual menjadi sebuah inovasi yang solutif disaat pembatasan dilakukan oleh pemerintah. Salah satu bentuk implementasi tur virtual di bidang pariwisata ialah tur virtual museum. Museum adalah tempat penyimpanan dan pelestarian benda-benda bersejarah yang dapat dilihat secara langsung baik berupa buku, dokumen maupun benda purbakala (Umar dkk., 2020). Selama kasus Covid-19 di Indonesia meningkat, museum juga terdampak pembatasan bahkan pelarangan kunjungan masyarakat secara luring, namun dengan adanya

teknologi berupa tur virtual, masyarakat tetap dapat menikmati koleksi museum berupa audio dan visual melalui platform tur virtual.

Tren penelusuran tur virtual pada platform Google Trends mulai meningkat pada bulan Maret 2020 dan terus mengalami kenaikan fluktuatif sehingga hal ini menjadi peluang untuk diterapkan dan menjadi bahan penelitian (Umar dkk., 2020). Salah satu bentuk implementasi tur virtual museum adalah adanya website SIMVONI. Website yang beralamat di <https://museumindonesia.org> merupakan hasil Kerjasama antara Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surabaya dengan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur (Nadhiroh, 2022a). SIMVONI menjadi sebuah terobosan ditengah pembatasan kunjungan ke museum akibat tingginya penyebaran virus Corona. Hadirnya SIMVONI dapat membangkitkan produktivitas museum ditengah sulitnya mengadakan pameran koleksi.

Saat ini memang pandemi Covid-19 di Indonesia sedang melandai. Seiring penurunan tingkat penyebaran virus Corona dan diikuti digencarkannya vaksinasi di berbagai daerah di seluruh Indonesia, pemerintah mulai melonggarkan aturan pembatasan diberbagai sektor, termasuk sektor pariwisata. Saat ini, seluruh daerah di Tanah Air berada pada Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 1 dimana aturan mengenai pariwisata yang tertuang dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri nomor 42 tahun 2022, yakni lokasi seni diizinkan beroperasi 100% dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat serta wajib menggunakan aplikasi Pedulilindungi (MENTERI DALAM NEGERI REPUBLIK INDONESIA, 2022, p. 9). Kendati demikian, layanan tur virtual museum seperti SIMVONI tetap dapat digunakan

masyarakat. Salah satu contoh penggunaannya adalah *virtual tour* dapat dijadikan media pengenalan atau *pra-review* terhadap museum yang hendak dikunjungi sehingga masyarakat dapat mencatat koleksi yang ingin diketahui lebih lanjut (Umar dkk., 2020).

Saat ini terdapat dua museum yang dapat dikunjungi secara virtual melalui website SIMVONI, yakni Museum Mpu Tantular yang terletak di Kabupaten Sidoarjo dan Museum 10 Nopember yang terletak di Kota Surabaya. Koleksi yang ditampilkan di Museum Mpu Tantular lebih dominan pada benda arkeologi seperti bejana perunggu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2019), tengkorak manusia purba, dan beberapa arca pada masa Hindu-Budha. Sedangkan pada Museum 10 Nopember lebih dominan pada koleksi peninggalan perjuangan arek-arek Suroboyo pada pertempuran di Surabaya (SIMVONI, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tri Lathif, sebelum menggunakan website SIMVONI, sebanyak 87% masyarakat menyatakan selama pandemi Covid-19 tidak pernah mengunjungi museum dan sisanya tetap berkunjung ke museum. Setelah menggunakan website SIMVONI, minat kunjungan masyarakat ke museum meningkat sebesar 44% (Suryanto dkk., 2022). SIMVONI juga merupakan website tur virtual pertama di Kota Surabaya (Nadhiroh, 2022).

Penelitian penerimaan website *virtual tour* SIMVONI juga pernah dilakukan sebelumnya oleh (Nadhiroh, 2022) dengan pendekatan TAM. Dalam analisis *R-square* pada penelitian tersebut, variabel *percieved usefulness*, *ease of use*, *social norm*, dan *perceived enjoyment* mempengaruhi *intention to use*

sebesar 64% dan 36% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Variabel *information quality* dan *user experience* mempengaruhi *percieved ease of use* sebesar 56,1% dan 43,9% dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel *user experience*, *information quality*, dan *perceived ease of use* mempengaruhi *perceived usefulness* sebesar 58,8% dan 41,2% dipengaruhi oleh variabel lain.

Sehingga dari dua fakta di atas perlu dilakukannya analisis faktor yang mempengaruhi penerimaan website ini menggunakan pendekatan lain. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui faktor apa saja yang belum diamati pada penelitian penerimaan sebelumnya sehingga dapat menjadi dasar dan masukan bagi pengembang SIMVONI dalam meningkatkan *website* ini.

Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan website SIMVONI dapat dianalisis menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Tujuan menggunakan model UTAUT yakni untuk mengetahui sejauh mana pengguna bereaksi terhadap pengenalan aplikasi baru (Prasetyo, 2017). Model UTAUT pertama kali dikemukakan oleh Venkatesh pada tahun 2003. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) memiliki 4 konstruk yang berperan penting sebagai penentu minat penggunaan (*Intention to Use*) dan terbiasa untuk menggunakan (*Use Behavior*), yakni *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition*. Definisi dari setiap konstruk tersebut ialah (1) *performance expectancy* merupakan ekspektasi pengguna dimana ia percaya bahwa mengoperasikan sistem dapat meningkatkan kinerjanya, (2) *effort expectancy* merupakan kemudahan yang berkaitan dengan pengoperasian sistem, (3) *social influence* merupakan sejauh mana individu dipengaruhi oleh

orang yang menurutnya penting untuk menggunakan sistem tersebut, (4) *facilitating condition* adalah tingkat individu percaya bahwa sarana dan prasarana organisasi ada untuk mengakses sistem (Prasetyo, 2017; Venkatesh et al., 2003)

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas mengenai evaluasi aplikasi *virtual tour*, salah satunya adalah penelitian karya (Chiao dkk., 2018) yang mengevaluasi *usability The Cultural Tourism Digital Guiding Platform (CTDGP)* yang berbasis gim. Penelitian tersebut memodifikasi model penelitian yang dikemukakan oleh Venkatesh menjadi 7 variabel, yakni *Performance Expectancy (PE)*, *Effort Expectancy (EE)*, *Social Influence (SI)*, *Interaction*, *Facilitating Condition (FC)*, *Intention to Use (IU)*, dan *Behavioral Intention (BI)*. Kesimpulan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi kepada pihak pengembang SIMVONI untuk lebih menarik minat pengguna dalam menggunakan website SIMVONI.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan website *virtual tour* SIMVONI?
2. Bagaimana dampak penerimaan pengguna terhadap SIMVONI?
3. Rekomendasi apa yang diberikan kepada pengembang SIMVONI sesuai dengan temuan hasil penelitian?

1.3. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan pembahasannya tidak meluas, maka perlu dilakukan pembatasan dalam lingkungan penelitian. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode yang digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan website SIMVONI adalah UTAUT. Model UTAUT yang diadopsi ialah model yang digunakan oleh (Chiao dkk., 2018).
2. Variabel yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Interaction*, *Facilitating Condition*, *Intention to Use*, dan *Use Behavior*. Adapun variabel moderasi yang digunakan adalah *Age* atau usia pengguna.
3. Responden penelitian ini adalah pengakses website SIMVONI.
4. Tur virtual yang digunakan adalah website tur virtual yang terdapat dalam website SIMVONI.
5. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Menggali faktor yang mempengaruhi penerimaan website *virtual tour* SIMVONI.
2. Mengenali dampak penerimaan pengguna terhadap website *virtual tour* SIMVONI.

3. Merekomendasikan pengembangan dan peningkatan kepada pengembang SIMVONI sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

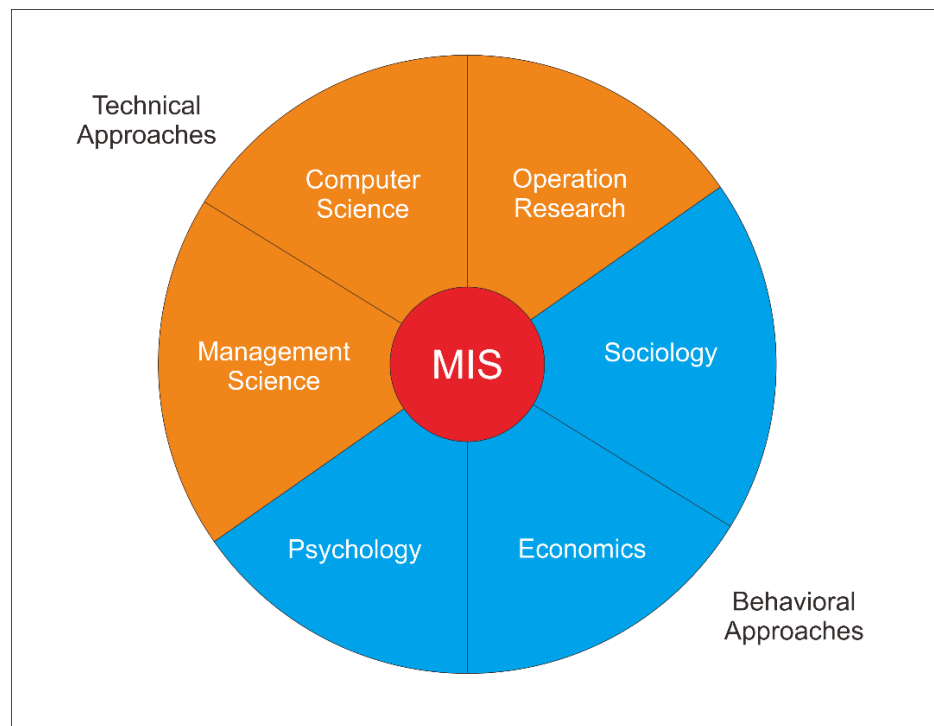
1. Dapat digunakan oleh pengembang website SIMVONI sebagai dasar dalam melakukan pengembangan website lebih lanjut guna meningkatkan penerimaan website SIMVONI oleh masyarakat.
2. Sebagai pendalaman pemahaman, serta aktualisasi dan implementasi terhadap ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama menjalani program pendidikan di program studi sistem informasi.
3. Sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang mengambil topik yang sama dengan penelitian ini.

1.6. Relevansi SI

Sistem informasi didefinisikan sebagai komponen terkait yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan (Laudon & Laudon, 2014). Sistem informasi juga memasukkan unsur sumber daya manusia, sehingga kombinasi antara teknologi dan manusia dapat memunculkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat.

Dalam bukunya, Laudon membagi pendekatan terhadap sistem informasi menjadi dua yakni, *Technical Approaches* dan *Behavioral Approaches*. *Technical Approaches* didefinisikan sebagai pendekatan teknis

dalam sistem informasi yang menekankan secara matematis berbasis model serta fisik untuk mempelajari bidang ilmu komputer. *Behavioral Approaches* didefinisikan sebagai pendekatan yang berfokus pada perubahan sikap, perubahan manajemen, dan perubahan perilaku pengguna terhadap implementasi teknologi. Sehingga penelitian ini termasuk ke dalam *Behavioral Approaches* karena dalam penelitian ini mengamati apa saja faktor yang mempengaruhi penerimaan serta dampak penggunaan dari implementasi teknologi *virtual tour* ke dalam museum pada website SIMVONI.



Gambar 1. 1 Pendekatan Manajemen Sistem Informasi (Laudon & Laudon, 2014)

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, meliputi pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pendahuluan, dan kesimpulan dan saran. Berikut ini adalah penjelasan lima bab tersebut.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori yang berkaitan dengan museum, tur virtual, website SIMVONI, UTAUT, SEM-PLS, dan tinjauan penelitian terdahulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi alur penelitian, konseptual model yang digunakan dalam penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, penyusunan instrumen, pengumpulan data dan analisis serta pembahasan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama penelitian meliputi karakteristik responden, analisis statistik deskriptif dan inferensial, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan dan dilengkapi dengan saran dari peneliti yang mungkin dapat digunakan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA Daftar pustaka berisi daftar literatur atau referensi yang dikutip dalam laporan penelitian ini.

LAMPIRAN Lampiran berisi tentang data pelengkap yang menunjang dari skripsi.