

BAB V

PENUTUPAN

5.1 Kesimpulan

Museum Surabaya Siola merupakan salah satu wisata edukatif yang menampilkan berbagai informasi terkait sejarah sosial dan budaya Kota Surabaya, mulai dari peraduan kuno hingga era modern. Dalam mengikuti perkembangan zaman, museum Surabaya Siola telah mengadopsi teknologi digital sebagai bagian dari tranformasi dalam penyampaian infromasi kepada pengunjung. Penerapan teknologi ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan dalam mengakses infromasi dan memperkaya pengalaman wisatawan.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, penerapan digitalisasi yang efektif dalam lingkungan museum menjadi salah satu faktor penting yang daoat mempengaruhi tingkat kepuasan wisatawan. Oleh sebab itu, penulis melakukan penelitian untuk menganalisis bagaimana pengaruh penggunaan teknologi digital di Museum Surabaya Siola terhadap kepuasan wisatawan dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Model ini digunakan untuk menguku sejauh mana persepsi pengguna terhadap kegunaan dan kemudahan pengguna teknologi memengaruhi sikap dan kepuasan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan penting yaitu sebagai berikut :

1. **Variabel *perceived usefulness* (X1) berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan di Museum Surabaya Siola.** Hasil temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital berupa *QR Code* memberikan kebermanfaat yang besar bagi wisatawan. Dengan teknologi tersebut, wisatawan merasa dipermudah dalam mengakses informasi tambahan dan memberikan pengalaman yang menarik selama kunjungan
2. **Variabel *perceived ease of use* (X2) tidak berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan di Museum Surabaya Siola.** Temuan ini mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan bukanlah faktor utama yang menentukan tingkat kepuasan wisatawan. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh fakta bahwa penggunaan teknologi digital seperti *QR Code* telah menjadi hal lumrah dan mudah diakses dalam kehidupan sehari – hari. Oleh sebab itu, terdapat aspek lain seperti kualitas desain visual, manfaat nyata fasilitas digital, dan lainnya, yang memiliki pengaruh lebih besar terhadap kepuasan mereka saat berkunjung.
3. **Variabel *Attitude towards using* (X3) berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan di Museum Surabaya Siola.** Berdasarkan temuan tersebut, menunjukkan bahwa sikap pengguna terhadap penggunaan fasilitas digital berpengaruh secara positif terhadap kepuasan wisatawan. Wisatawan merasa menerima dan menikmati penggunaan fasilitas digital *QR Code* di Museum Surabaya Siola. Sikap

positif yang terbentuk dari persepsi mereka dapat meningkatkan angka kepuasan wisatawan selama kunjungan secara keseluruhan.

4. **Secara keseluruhan, ketiga variabel tersebut berpengaruh secara simultan terhadap kepuasan wisatawan.** Hasil temuan ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital yang dirancang dengan baik sesuai dengan kebutuhan dapat meningkatkan daya tarik museum serta dapat meningkatkan kepuasan wisatawan melalui pengalaman berkunjung yang menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan Museum Surabaya Siola dan pengembangan kajian penelitian selanjutnya, antarlain sebagai berikut :

1. Pengembangan fitur dan inovasi digital lainnya. Museum Surabaya Siola perlu terus mengembangkan dan memperbarui fitur – fitur teknologi digital yang digunakan agar tetap relevan dengan perkembangan zaman serta menarik bagi berbagai segmen pengunjung.
2. Peningkatan promosi teknologi digital museum. Diperlukan strategi promosi yang efektif melalui media sosial supaya penggunaan teknologi digital yang diterapkan di museum dapat dikenal dan dimanfaatkan secara optimal oleh wisatawan.

3. Pengembangan penelitian melalui pendekatan lainnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya menandalkan pendekatan kuantitatif namun juga pendekatan lainnya guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi wisatawan dalam penggunaan teknologi digital khususnya di Museum Surabaya Siola.
4. Pengembangan variabel yang diteliti. Untuk memperluas dan memperkaya hasil penelitian, perlu dilakukan pengembangan terhadap variabel – variabel yang digunakan. Penambahan variabel ini akan membantu menciptakan pemahaman yang mendalam terhadap berbagai faktor yang mempengaruhi kepuasan wisatawan terhadap penggunaan fasilitas digital.