

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pariwisata belakangan ini mengalami penurunan akibat pandemi Covid-19 hampir seluruh dunia merasakannya tak terkecuali Indonesia. Beberapa kebijakan baru diterapkan guna menekan kurva penularan Covid-19 seperti melakukan pembatasan fisik dan pembatasan sosial yang dinilai mampu menekan jumlah penularan Covid-19. Semakin melonjaknya kasus Covid-19 pemerintah daerah setempat gencar melakukan sosialisasi kepada masyarakat agar tidak melakukan kegiatan diluar rumah, penyelenggaraan ibadah berjamaah di rumah ibadah, serta perjalanan baik dalam maupun luar kota.

Menurunnya pendapatan dari sektor pariwisata membuat sejumlah pengelola melakukan beberapa inovasi untuk membangkitkan perputaran ekonominya seperti melakukan kerjasama dengan beberapa pihak untuk membuat *virtual tour*. *Virtual tour* merupakan salah satu bentuk berwisata dimana wisatawan dapat menikmati objek wisata tanpa harus mengunjungi objek wisata secara langsung. *Virtual tour* bisa menjadi titik awal sebagai wisata alternatif selama pandemi Covid-19 hingga setelah pandemi ini berakhir (Muhammad et al., 2021). Seperti yang baru-baru ini dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surabaya dengan Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur berkolaborasi dalam pembuatan aplikasi virtual yang bernama SIMVONI. SIMVONI atau Aplikasi Museum Virtual Indonesia merupakan sebuah platform digital yang berfungsi untuk memvisualisasikan

bangunan museum kedalam virtualisasi digital yang dapat diakses oleh semua end user yang terhubung internet. Langkah ini diambil sebagai upaya dalam penanggulangan dampak Covid-19 pada museum-museum karena tidak dapat melakukan kegiatan pameran akibatnya jumlah kunjungan dan produktivitas museum menjadi menurun sehingga tidak memiliki daya saing wisata.

Ada banyak museum yang tergabung dalam SIMVONI salah satunya yaitu Museum Mpu Tantular. Museum Mpu Tantular merupakan museum umum yang terletak di Provinsi Jawa Timur, koleksi yang ditampilkan di museum lebih banyak berupa tinggalan arkeologi. Museum ini juga mengadakan berbagai kegiatan seperti pameran keliling, program museum masuk sekolah, seminar, lomba, festival, peragaan koleksi, pemutaran film, dan bimbingan khusus karya tulis bagi pelajar dan mahasiswa. Program tahunan museum ini yaitu festival tantular (*Sistem Registrasi Nasional Museum*, 2019). Berdasarkan hasil riset yang dilakukan, motivasi calon pengunjung dalam mengunjungi museum adalah “keperluan studi/mencari informasi” (56,5%), “menambah wawasan baru” (18,5%) dan “rekreasi” (13%). Motivasi tersebut bisa diartikan bahwa pengunjung lebih banyak menginginkan informasi karena memang kebanyakan pengunjung yang merupakan pelajar. Dengan meningkatnya jumlah pengunjung, kebutuhan pelayanan akan informasi juga meningkat, tetapi 83,7% pengunjung mengakui bahwa mereka masih memerlukan informasi lebih (Chamdy & Indrojarwo, 2013). *Virtual tour* ini tidak hanya digunakan oleh masyarakat Surabaya saja namun juga dapat digunakan oleh masyarakat luas sebagai media penyampaian informasi bersejarah.

SIMVONI menjadi *virtual tour* museum pertama yang ada di Surabaya, sehingga perlu dilakukan analisa sejauh mana penerimaan pengguna terhadap SIMVONI tersebut. Hal ini penting untuk mengetahui bagaimana tanggapan pengguna terhadap sistem informasi tersebut dan kedepannya dapat dikembangkan suatu sistem informasi yang lebih bisa diterima oleh penggunanya.

Analisa tentang penerimaan penggunaan sistem informasi merupakan sebuah bentuk evaluasi terhadap sistem informasi. Evaluasi menjadi penting agar pengguna semakin yakin bahwa SIMVONI mampu memenuhi kebutuhan individu dalam meningkatkan produktivitasnya. Analisis penggunaan sistem ini juga penting agar dapat diketahui bagaimana sebenarnya sikap pengguna terhadap SIMVONI yang digunakan untuk memberikan informasi dalam pengenalan situasi dan kondisi lingkungan sekitar.

Faktor yang memotivasi adanya penelitian ini adalah kehadiran gen z yang mendominasi penduduk di Indonesia sebesar 27,94% dengan karakteristiknya yang selalu terhubung secara virtual sehingga penjelajahan secara geografis menjadi terbatas (Rakhmah, 2021). Dominasi gen z dalam populasi di Indonesia berdasarkan data pusat statistika tahun 2020 yang mencatat proporsi gen z sebanyak 27,94%; generasi milenial sebanyak 25,87%; gen x sebanyak 21,88%; baby boomer sebesar 11,56%, pre-boomer sebesar 10,88% (Direktorat Statistik Kependudukan dan Ketenagakerjaan, 2021). Kaum muda “gen z” telah menjadi pengaruh yang kuat bagi orang-orang dari segala usia dan pendapatan serta pada cara orang-orang tersebut mengkonsumsi dan berhubungan dengan mereka, sehingga membuat pergeseran generasi lebih penting dan mempercepat tren teknologi (Francis & Hoefel, 2018). Dalam hal ini, SIMVONI perlu menjadi

media yang terbuka dan mewadahi berbagai informasi yang diperlukan gen z yang berkaitan dengan sejarah atau museum.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk membantu gen z dalam peningkatan penggunaan SIMVONI untuk penjelajahan secara virtual berdasarkan sudut pandang pengguna, sebab faktor penerimaan pengguna sangatlah penting untuk diperhatikan dalam penerapan sistem baru karena mempunyai pengaruh besar dalam menentukan sukses tidaknya pengembangan/ penerapan sistem tersebut.

Permasalahan tentang bagaimana pengguna SIMVONI dapat menerima dan memanfaatkan sistem secara maksimal dapat dijelaskan dengan menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*), model penerimaan teknologi yang digunakan untuk mengidentifikasi tingkat penerimaan individu terhadap suatu teknologi (Safitri, 2013). *Technology Acceptance Model* (TAM) pertama kali di perkenalkan oleh Davis (1986). *Technology Acceptance Model* (TAM) menggambarkan bahwa penggunaan teknologi informasi akan dipengaruhi oleh dua variabel yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi pengguna terhadap penggunaan (*perceived ease of use*). Persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*) didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja kerjanya, sedangkan persepsi pengguna terhadap penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Sejumlah studi telah berfokus pada kegunaan virtual tour serta perancangannya, tetapi hanya sedikit yang menggunakan TAM untuk mempelajari penerimaan pengguna terhadap virtual

tour dan lingkungan virtual lainnya. Dalam jurnal karya (Syed-Abdul et al., 2019) telah memodifikasi model penerimaan teknologi dengan menggunakan 6 variabel yaitu *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *User Experience* (UE), *Intention to Use* (IU), *Social Norms* (SN), dan *Perceived Enjoyment* (PE). Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi kepada pihak pengembang SIMVONI dan mengetahui penerimaan dalam sudut pandang pengguna terhadap SIMVONI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan gen z terhadap SIMVONI menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dilakukan lebih terarah dan topik yang dibahas tidak meluas maka perlu dilakukan pembatasan lingkungan penelitian. Batasan lingkup penelitian ini adalah :

1. Metode yang digunakan untuk mengetahui penerimaan masyarakat terhadap suatu teknologi baru adalah TAM. Model TAM yang digunakan adalah milik Davis yang dikembangkan oleh Shabbir Syed-Abdul dan kawan-kawan dengan menambahkan variabel baru

2. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, User Experience, Intention to Use, Social Norms, Perceived Enjoyment*, dan *Information Quality*.
3. Responden penelitian ini adalah pengunjung website SIMVONI.
4. *Virtual tour* yang diteliti adalah SIMVONI.
5. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian yang diharapkan dapat dicapai adalah mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan gen z dalam adopsi teknologi baru yaitu SIMVONI.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembang SIMVONI, dapat menjadi bahan evaluasi dalam pengembangan *virtual tour* dimasa mendatang.
2. Untuk peneliti sebagai pendalaman serta penerapan ilmu yang sudah diterima pada saat menjalani pendidikan program studi sistem informasi.
3. Menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada topik yang sama.

1.6 Relevansi SI

Menurut (C.Laudon & P.Laudon, 2014) suatu sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai sekumpulan komponen yang saling terkait

yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi. Secara sederhana pengertian sistem informasi bisa didefinisikan sebagai sebuah sistem yang mana terdiri dari teknologi, media yang digunakan, prosedur yang terorganisir, serta sumber daya manusia. Kombinasi antara teknologi dan manusia ini bekerja untuk mendapatkan sebuah informasi yang kemudian digunakan untuk mendukung sesuatu manajemen guna mengambil sebuah kebijakan atau keputusan.

Menurut (Petter et al., 2008) sebuah organisasi tertarik untuk mengetahui keuntungan atas investasi IT yang telah dilakukan. Namun dampak penggunaan IT seringkali tidak dapat langsung dirasakan. SIMVONI merupakan salah satu bentuk investasi IT yang dirancang dengan tujuan membantu peningkatan kinerja dalam pengelolaan informasi museum hingga koleksi-koleksinya guna menjaga eksistensi kunjungan museum ditengah pandemi. Penerapan teknologi informasi yang gagal seringkali dipicu oleh faktor sumber daya manusia yang masih rendah bukan karena faktor teknis. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa perilaku pengguna teknologi informasi memiliki peran penting dalam keberhasilan merakit teknologi informasi tersebut. TAM merupakan sebuah konsep yang digunakan untuk menjelaskan perilaku user terhadap sistem teknologi informasi baru. Keberadaan virtual tour sebagai salah satu perkembangan teknologi informasi yang menghadirkan sesasi baru dalam menjelajah tak terkecuali tempat bersejarah sekalipun. Sehingga, penelitian virtual tour menggunakan metode TAM untuk mengetahui faktor penerimaan pada pengguna terhadap pemanfaatan sebuah sistem virtual tour museum (SIMVONI) linear dengan jurusan Sistem Informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, relevansi SI dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori yang terkait dengan pembahasan mengenai museum, *virtual tour*, *user acceptance*, *technology acceptance model*, dan penelitian sebelumnya mengenai *technology acceptance model*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode proses pelaksanaan penelitian, mencakup alur penelitian, identifikasi masalah, studi literatur, tujuan penelitian, model konseptual yang digunakan pada penelitian ini, hipotesis penelitian, definisi operasional, penyusunan instrument, pengumpulan data serta analisis dan pembahasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama penelitian mencakup pembahasan

karakteristik responden, analisis statistik deskriptif, analisis inferensial, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari skripsi serta saran dari peneliti untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini yang mungkin dapat diterapkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar-daftar referensi yang digunakan dan mendukung dalam penulisan penelitian ini.

LAMPIRAN

Lampiran berisi tentang data pelengkap untuk menunjang isi dari skripsi.