

**PENGALAMAN WISATAWAN PADA *VIRTUAL TOUR*
MUSEUM KEPRESIDENAN RI BALAI KIRTI**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan
Program Diploma IV
Program Studi Manajemen Pengaturan Perjalanan
Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung



Disusun oleh:
MAGHFIRA CHAERANI
201621212

**PROGRAM STUDI
MANAJEMEN PENGATURAN PERJALANAN
JURUSAN PERJALANAN
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NHI BANDUNG
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI/PROYEK AKHIR/TUGAS AKHIR

PENGALAMAN WISATAWAN PADA *VIRTUAL TOUR*
MUSEUM KEPRESIDENAN RI BALAI KIRTI

NAMA : MAGHFIRA CHAERANI

NIM : 201621212

PROGRAM STUDI : MANAJEMEN PENGATURAN PERJALANAN

JURUSAN : PERJALANAN

Pembimbing I,



Wisnu Prahadianto SE., M.Sc
NIP. 19730315 200605 1 002

Pembimbing II,



Dr. Herlan Suherlan, MM.
NIP. 19680127 199803 1 001

Bandung, Agustus 2020

Mengetahui,

Kepala Bagian Administrasi Akademik dan
Kemahasiswaan,

Menyetujui,

Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung

Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc
NIP.19710506 199803 1 001

Faisal, MM.Par.,CHE
NIP. 19730706 199503 1 001

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Maghfira Chaerani
Tempat/Tanggal Lahir : Bandung, 8 Mei 1998
NIM : 201621212
Program Studi : Manajemen Pengaturan Perjalanan
Jurusan : Perjalanan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi yang berjudul: **“Pengalaman Wisatawan pada *virtual tour* Museum Kepresidenan RI Balai Kirti”** ini adalah merupakan hasil karya dan hasil penelitian saya sendiri, bukan merupakan hasil penjiplakan, pengutipan, penyusunan oleh orang atau pihak lain atau cara-cara lain yang tidak sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku di STP Bandung dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan kecuali arahan dari Tim Pembimbing
2. Dalam Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang atau pihak lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber, nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Surat Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dalam naskah Tugas Akhir/Proyek Akhir/Skripsi ini ditemukan adanya pelanggaran atas apa yang saya nyatakan di atas, atau pelanggaran atas etika keilmuan, dan/atau ada klaim terhadap keaslian naskah ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung ini serta peraturan-peraturan terkait lainnya.
4. Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



MAGHFIRA CHAERANI

NIM : 20162121

“Teruslah bergerak agar tidak tenggelam dalam lautan kehidupan”
(Mama tersayang)

Proyek akhir ini ku persembahkan untuk :

Mama, Baba, dan A Ais

Selesainya proyek akhir ini merupakan bentuk terima kasih aku atas semua pengorbanan, dukungan serta do'a yang mama, baba dan aa berikan. Semoga aku bisa selalu membanggakan mama, baba dan aa.

ABSTRAK

Bagi Museum Kepresidenan RI Balai Kirti yang kini menjadikan *virtual tour* sebagai alternatif kunjungan wisatawan, mengetahui nilai pengalaman yang didapat oleh wisatawan saat mengakses *virtual tour* museum penting untuk dilakukan. Nilai pengalaman ini diketahui dapat meningkatkan reputasi, daya tarik museum juga meningkatkan keunggulan kompetitif antar lembaga budaya. Nilai pengalaman yang didapat wisatawan saat mengakses *virtual tour* Museum Kepresidenan RI Balai Kirti ini dinilai menggunakan pendekatan teori Empat Dimensi Pengalaman, yaitu edukasi (*educational*), hiburan (*entertainment*), pelarian (*escapist*), dan estetika (*esthetic*) menurut Pine dan Gilmore (1998). Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner menggunakan teknik sampling non-probabilitas berupa *quota sampling*. Sampel pada penelitian ini merupakan Generasi Y pada rentang usia 20-40 tahun dan mengakses *virtual tour* Museum Kepresidenan RI Balai Kirti pada bulan Juni-Juli 2020 sebanyak 200 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan mengakses *virtual tour* Museum Kepresidenan RI Balai Kirti sudah memberikan nilai pengalaman pada masing-masing indikator dari pengalaman edukasi, hiburan, pelarian dan estetika bagi wisatawan, meskipun masih ada yang perlu ditingkatkan untuk perbaikan kualitas *virtual tour*. Rekomendasi yang diberikan adalah penambahan pemandu berupa karakter virtual, penambahan keterangan koleksi, penambahan fitur permainan, penambahan fitur foto dengan *virtual background*, penambahan karakter virtual wisatawan, penambahan fitur peta penambahan koleksi pada fitur objek koleksi, juga penambahan fitur petunjuk alur.

Kata Kunci : Pengalaman Wisatawan, *Virtual Tour*, *Virtual Tour Museum*

ABSTRACT

Museum Kepresidenan RI Balai Kirti relies on virtual tour as an alternative destination for tourists. Understanding that there are some values for tourists while accessing virtual tour museum to increase its reputation, attractiveness, and Moreover, can increase its excellency among related institutions. Pine and Gilmore (1998) four realms of experience– educational, entertainment, escapist, and esthetic – used to find out the value of experience that gained by tourists after accessing virtual tour of Museum Kepresidenan RI Balai Kirti. The research was using descriptive method with quantitative approach. The researcher was using non-probability sampling technique – quota sampling – as a tool to collect the data. The sampling that were used is two hundred respondents of Y Generation – 20-40 years old – and those who accessed Museum Kepresidenan RI Balai Kirti virtual tour from June until July 2020. In conclusion, the research shows that by accessing Museum Kepresidenan RI Balai Kirti virtual tour already gives tourists all indicator in educational, entertainment, escapist and esthetic experience although it needs some improvements. Furthermore, the researcher recommends that by enhancing some features – virtual tour guide character, collection description, games, virtual photos, tourist virtual character, maps, added more collections, and some signpost– can be considered for improving the virtual tour at Museum Kepresidenan RI Balai Kirti.

Keywords: *Tourist Experience, Virtual Tour, Museum Virtual Tour*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penelitian berjudul "Pengalaman Wisatawan pada *Virtual Tour* Museum Kepresidenan RI Balai Kirti" yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan nilai akademik proyek akhir sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Diploma IV dari Program Studi Manajemen Pengaturan Perjalanan, Jurusan Perjalanan, Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung ini dapat diselesaikan.

Peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang baik secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini. Secara khusus peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Faisal, MM.Par., CHE., selaku Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung;
2. Bapak Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc., selaku Kepala Bagian Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan;
3. Ibu Endang Komesty S., SS., MM.Par., CHE., selaku Ketua Jurusan Perjalanan;
4. Bapak Wisnu Prahadianto, SE., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Manajemen Pengaturan Perjalanan sekaligus dosen pembimbing 1 atas bantuan dan bimbingannya;
5. Bapak Dr. Herlan Suherlan, MM. selaku dosen pembimbing 2 atas bantuan dan bimbingannya;

6. Bapak Judin Wahjudin, S.S.,M.Hum. , Ibu Enik dan Ibu Indar selaku pihak Museum Kepresidenan RI Balai Kirti atas bantuan izin penelitian dan bantuan informasi yang diberikan.
7. Rekan-rekan MPP 2016, yang sudah sama-sama melewati suka maupun duka selama empat tahun perkuliahan. Senang berbagi kenangan dengan kalian.
8. Sahabat-sahabat terdekat, yang turut banyak membantu selama proses penelitian.

Peneliti menyadari bahwa penulisan penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, maka peneliti sangat terbuka terhadap kritik maupun saran dari pembaca untuk dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi. Besar harapan nantinya penelitian ini akan berguna baik bagi peneliti maupun pembaca.

Bandung, Juli 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	
HALAMAN MOTTO	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
PERNYATAAN MAHASISWA	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
B. Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	28
B. Objek Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	29

D.	Metode Pengumpulan Data.....	31
E.	Definisi Operasional Variabel	33
F.	Analisis Data.....	36
G.	Jadwal Penelitian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Penelitian.....	41
B.	Pembahasan	49
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		
A.	Simpulan.....	66
B.	Rekomendasi.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		74
LAMPIRAN.....		80

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 1 <i>SAMPLE SIZE FOR FACTOR ANALYSIS</i>	30
TABEL 2 BOBOT PENILAIAN KUESIONER.....	33
TABEL 3 MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL	35
TABEL 4 HASIL UJI VALIDITAS	38
TABEL 5 HASIL UJI RELIABILITAS	39
TABEL 6 JADWAL PENELITIAN	40
TABEL 7 HASIL PENILAIAN <i>EDUCATIONAL EXPERIENCE</i>	41
TABEL 8 HASIL PENILAIAN <i>ENTERTAINMENT EXPERIENCE</i>	43
TABEL 9 HASIL PENILAIAN <i>ESCAPIST EXPERIENCE</i>	45
TABEL 10 HASIL PENILAIAN <i>ESTHETIC EXPERIENCE</i>	47
TABEL 11 PENENTUAN NILAI MAKSIMUM DAN MINIMUM GARIS KONTINUM	49
TABEL 12 PERHITUNGAN BOBOT FREKUENSI PENILAIAN <i>EDUCATIONAL EXPERIENCE</i>	51
TABEL 13 PERHITUNGAN BOBOT FREKUENSI PENILAIAN <i>ENTERTAINMENT EXPERIENCE</i>	56
TABEL 14 PERHITUNGAN BOBOT FREKUENSI PENILAIAN <i>ESCSAPIST</i> <i>EXPERIENCE</i>	58
TABEL 15 PERHITUNGAN BOBOT FREKUENSI PENILAIAN <i>ESCSAPIST</i> <i>EXPERIENCE</i>	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 1 TAMPILAN VIRTUAL TOUR MUSEUM KEPRESIDENAN RI BALAI KIRTI.....	6
GAMBAR 2 PROMOSI <i>VIRTUAL TOUR</i> MELALUI MEDIA SOSIAL	7
GAMBAR 3 EMPAT DIMENSI PENGALAMAN	14
GAMBAR 4 KERANGKA PEMIKIRAN	27
GAMBAR 5 PERHITUNGAN SKALA RENTANG PENILAIAN	50
GAMBAR 6 RENTANG PENILAIAN <i>EDUCATIONAL EXPERIENCE</i>	52
GAMBAR 7 RENTANG PENILAIAN <i>ENTERTAINMENT EXPERIENCE</i>	56
GAMBAR 8 RENTANG PENILAIAN <i>ESCAPIST EXPERIENCE</i>	59
GAMBAR 9 RENTANG PENILAIAN <i>ESTHETIC EXPERIENCE</i>	63
GAMBAR 10 REKOMENDASI KARAKTER PEMANDU VIRTUAL	68
GAMBAR 11 REKOMENDASI KETERANGAN KOLEKSI	69
GAMBAR 12 REKOMENDASI FITUR PERMAINAN	70
GAMBAR 13 REKOMENDASI FITUR FOTO DENGAN <i>VIRTUAL BACKGROUND</i>	71
GAMBAR 14 REKOMENDASI KARAKTER VIRTUAL WISATAWAN.....	72
GAMBAR 15 REKOMENDASI FITUR PETA.....	72
GAMBAR 16 REKOMENDASI PENUNJUK ARAH	73

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KUESIONER	80
LAMPIRAN 2 BUKTI PENYEBARAN KUESIONER	84
LAMPIRAN 3 FITUR PADA <i>VIRTUAL TOUR</i> MUSEUM KEPRESIDENAN RI BALAI KIRTI.....	85
LAMPIRAN 4 REKAPITULASI HASIL PENILAIAN RESPONDEN	88
LAMPIRAN 5 Matriks Uji Validitas dan Reliabilitas.....	96
LAMPIRAN 6 BUKTI BIMBINGAN	100
LAMPIRAN 7 SURAT IZIN PENELITIAN	104
LAMPIRAN 8 PERNYATAAN MELAKSANAKAN PENELITIAN... ..	105
LAMPIRAN 9 HASIL TURN IT IN	106
LAMPIRAN 10 BIODATA PENELITI	107

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M., & Iswati, S. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Edisi 1*. Airlangga University Press.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baus, O., & Bouchard, S. (2014). Moving from Virtual Reality Exposure-Based Therapy to Augmented Reality Exposure-Based Therapy: A Review. *Frontiers in Human Neuroscience*.
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Christianto, A. K. (2013). Aplikasi Dimensi Experience Economy (Education, Esthetics, Entertainment, Escapism) Dalam Industri Restoran: Studi Kasus Pada Restoran Comedy Kopi Surabaya. *urnal Hospitality dan Manajemen Jasa*.
- Cilasun, A. (2012). VIRTUAL MUSEUM and REVIEW OF VIRTUAL MUSEUMS IN TURKEY. *5T A New Affair: Design History and Digital Design Museum*.
- Dio, Safriadi, N., & Sukamto, A. S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*.
- Ebejer, J. (2014). Meaning of place and the tourist experience. *Tourism Research Symposium*.
- Elands, B., & Lengkeek, J. (2000). *Understanding and Meeting the Challenges of Consumer/Tourist Experience Research*. Leiden: Backhuys Publishers.
- Eze, F. U., & Onyesolu, M. O. (2011). Understanding Virtual Reality Technology: Advances and Applications. *Adv. Comput. Sci. Eng.*

- Falk, J., & Dierking, L. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge.
- Guerra, J. P., Pinto, M. M., & Beato, C. (2015, March). Virtual Reality - Shows a New Vision for Tourism and Heritage. *European Scientific Journal*.
- Guttentag, D. (2010). Virtual Reality: Applications and Implications for Tourism. *Tourism Management*.
- Hamidi, A. S., & Bahruddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harison, A., Liliana, & Nathania, A. (2016). Pembuatan Website Museum Virtual Majapahit. *Jurnal Infra*.
- Hasan, M. (2001). *Pokok-pokok Materi Statistik I (Statistik Deskriptif)*. Bumi Aksara.
- Hudson, S., & Ritchie, J. B. (2009). Understanding and Meeting the Challenges of Consumer/Tourist Experience Research. *INTERNATIONAL JOURNAL OF TOURISM RESEARCH*.
- Izzo, F. (2017). Museum customer experience and virtual reality: H. BOSCH exhibition case study. *Modern Economy* 8.4 .
- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan*.
- Jennings, G., Lee, Y.-S., & Ayling, A. (2009). Quality Tourism Experiences: Reviews, Reflections, Research Agendas. *Journal of Hospitality Marketing & Management*.
- Jung, T., Dieck, M. T., Lee, H., & Chung, N. (2016). Effects of Virtual Reality and Augmented Reality on Visitor Experiences in Museum. *Information and Communication Technologies in Tourism 2016*. Cham: Springer.

- Jurowski, C. (2009). An examination of the four realms of tourism experience theory. *International CHRIE Conference-Refereed Track*.
- Kulakoğlu-Dilek, N., Kızılırmak, İ., & Dilek, S. E. (2018). Virtual Reality or Just Reality? A SWOT Analysis of the Tourism Industry. *Journal of Tourismology*.
- Lindsay, A. (2013). # VirtualTourist: Embracing Our Audience through Public History Web Experience. *The Public Historian*.
- Mehmetoglu, M., & Engen, M. (2011). Pine and Gilmore's Concept of Experience Economy and Its Dimensions: An Empirical Examination in Tourism. *Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism*.
- Mulyadi, M. (2012). Riset Desain dalam Penelitian. *JURNAL STUDI KOMUNIKASI DAN MEDIA Vol. 16 No. 1*.
- Mura, P., Tavakoli, R., & Sharif, S. (2017). 'Authentic but not too much': exploring perceptions of authenticity of virtual tourism. *Information Technology & Tourism*.
- Najafipour, A., Heidari, M., & Foroozanfar, M. (2014). Describing the virtual reality and virtual tourist community (applications and implications for tourism industry). *Kuwait Chapter of the Arabian Journal of Business and Management Review*.
- Osman, A., Wahab, N. A., & Ismail, M. H. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360 ° Virtual Tour for Tourist Destinations. *Journal of Information Technology Impact*.
- Osman, A., Wahab, N. A., & Ismail, M. H. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360° Virtual Tour for Tourist Destinations. *JITI Journal of Information Technology Impact*.
- Pasolong, H. (2012). *Metode Penelitian Administrasi publik*. Bandung: Alfabeta.

- Pine, B., & Gilmore, J. (1998). *Welcome to The Experience Economy*. Harvard Business Review.
- Pine, B., & Gilmore, J. (2011). *The experience economy*. Boston, Massachusetts: Harvard Business Press.
- Pine, J., & Gilmore, J. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business Press.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Radder, L., & Han, X. (2015). An examination of the museum experience based on Pine and Gilmore's experience economy realms. *Journal of Applied Business Research (JABR) 31, no. 2*.
- Roth, W.-M., & Jornet, A. (2014). Towards a Theory of Experience. *Science Education*.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sedarmayanti, & Hidayat, S. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju.
- Setiawan, N., Muhandi, H., & Safiradi, N. (2019). Implementasi Virtual Tour pada Cagar Budaya Istana Kadriah Menggunakan Voice Guidance. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi vol. 7*.
- Sharpley, R., & Stone, P. (2011). *Tourist Experience: Contemporary Perspectives*. Routledge.
- Siddiqui, K. (2013). Heuristics for Sample Size Determination in Multivariate Statistical Techniques. *World Applied Sciences Journal*.
- Siyoto, S., & Sodik, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundbo, J., & Sørensen, F. (2013). introduction to the experience economy. In *Handbook on the experience economy*. Edward Elgar Publishing.
- Syani, M., & Rahman, F. (2019). Virtual Tour Interaktif Panorama 360° Berbasis Web di Politeknik TEDC Bandung Studi Kasus Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal TEDC*.
- Umafagur, F., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2016). Implementasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi Daerah (Studi Kasus: Kota Manado). *urnal Teknik Informatika 9.1*.
- Vyas, D., & van der veer, G. (2005). Experience as ‘Meaning’: Creating, Communicating & Maintaining in Real-Spaces. *Proceedings of the Tenth IFIP TC13 International Conference on Human-Computer Interaction*, (pp. 1-4).
- Widodo, A., & Andawaningtyas, K. (2017). *Pengantar Statistika*. Malang: UB Press.
- William, A., & Hobson, J. (1995). Virtual reality: A new horizon for the tourism industry. *Journal of Vacation Marketing*.
- Worang, S., Prasida, T. S., Wenas, M. B., & Tanaamah, A. (2014). Perancangan Prototype Virtual Museum Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika* .
- World Economic Forum. (2017). Digital Transformation Initiative: Aviation, Travel and Tourism Industry. *World Economic Forum*. Geneva, Switzerland.

Yusuf. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Sumber lain :

KEMENPAREKRAF. (2019, Februari 27). *CEO MESSAGE*. Diakses dari <http://www.kemendikbud.go.id/index.php/post/ceo-message-62-tourism-40-adalah-millennial-tourism>

Lonelyplanet. (2019, Oktober 2018). *Articles*. Diakses dari lonelyplanet.com: <https://www.lonelyplanet.com/articles/top-travel-trends-for-2019>

KEMENDIKBUD. (2020, Maret 16). *Berita*. Diakses dari [kebudayaan.kemdikbud.go.id:https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/museum-dibawah-direktorat-jenderal-kebudayaan-ditutup- sementara-14-hari-kedepan-16-s-d-29-maret-2020/](https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/museum-dibawah-direktorat-jenderal-kebudayaan-ditutup- sementara-14-hari-kedepan-16-s-d-29-maret-2020/)