

**PENGARUH PERSEPSI DAN SIKAP PENGGUNAAN
PADA *VIRTUAL TOUR* TERHADAP MINAT
BERKUNJUNG MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY*
ACCEPTANCE MODEL
(Studi pada Situs Surabaya Virtual Tourism)
SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata-1
Program Studi Destinasi Pariwisata
Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung



Disusun oleh :

Annisa Dwi Febrianty

201721739

**PROGRAM STUDI S(1) – STUDI DESTINASI PARIWISATA
JURUSAN KEPARIWISATAAN
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA NHI BANDUNG**

2021

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI

**“ PENGARUH PERSEPSI DAN SIKAP PENGGUNAAN PADA *VIRTUAL
TOUR* TERHADAP MINAT BERKUNJUNG MENGGUNAKAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL
(Studi pada Situs Surabaya Virtual Tourism)”**

Nama : Annisa Dwi Febrianty
NIM : 201721739
Program Studi : Studi Destinasi Pariwisata (SDP)
Jurusan : Kepariwisataan

Dosen Pembimbing I,



Dr. Beta Budisetyorini, M.Sc

NIP: 19721192002122001

Dosen Pembimbing II,



Sugeng Hermanto, S.Sos., MM.Par

NIP: 19581212 199303 1 001

Bandung, Oktober 2021

Mengetahui,

Kepala Bagian Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan,

Andar Danova L. Goeltom, S.Sos., M.Sc

NIP.19710506 199803 1 00

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : Annisa Dwi Febrianty
Tempat, Tanggal Lahir : Bandung, 27 Februari 1999
NIM : 201721739
Program Studi : Studi Destinasi Pariwisata
Jurusan : Kepariwisataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang berjudul: PENGARUH PERSEPSI DAN SIKAP PENGGUNAAN PADA *VIRTUAL TOUR* TERHADAP MINAT BERKUNJUNG MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (STUDI PADA SITUS SURABAYA VIRTUAL TOURISM) ini adalah 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 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 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, 19 Oktober 2021
Yang membuat pernyataan,



ANNISA DWI FEBRIANTY
201721739

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan lindungan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Persepsi dan Sikap Penggunaan pada *Virtual Tour* Terhadap Minat Berkunjung Menggunakan *Technology Acceptance Model* (Studi pada Situs Surabaya Virtual Tourism)”.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan baik secara moril maupun materil serta memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1. Bapak Dr. Andar Danova L. Goeltom, S. Sos., M.Sc. selaku Plt. Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung.
2. Bapak R. Wisnu Rahtomo, S. Sos., MM. selaku Ketua Jurusan Kepariwisataaan.
3. Ibu Endah Trihayuningtyas, S.Sos., MM.Par. selaku Ketua Program Studi Destinasi Pariwisata.
4. Ibu Dr. Beta Budisetyorini, M.Sc selaku Dosen Pembimbing I.
5. Bapak Sugeng Hermanto, S.Sos., MM.Par selaku Dosen Pembimbing II.
6. Kedua orang tua dan kakak penulis yang senantiasa memberi dukungan dan semangat kepada penulis.
7. Pihak Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember.
8. Teman-teman Program Studi SDP angkatan 2017 yang sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi.
9. Pihak-pihak lain yang tidak bisa semua penulis sebutkan yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan masukan dan saran yang bersifat membangun.

Bandung, Oktober 2021

Penulis

ABSTRAK

Pada era digitalisasi saat ini, telah banyak bermunculan inovasi teknologi baru termasuk teknologi *virtual reality* (VR) yang memungkinkan penggunanya mengalami dan terlibat langsung di dalam aktivitas dunia virtual. Teknologi ini telah digunakan pada berbagai bidang termasuk pariwisata. Dalam industri pariwisata sendiri, teknologi *virtual reality* digunakan sebagai media komunikasi untuk mempromosikan produk pariwisata dengan menawarkan pengalaman kepada calon wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi secara virtual sebelum mereka melakukan kunjungan langsung yang kemudian sering disebut juga sebagai kegiatan *virtual tour*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari variabel persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi kesenangan terhadap sikap penggunaan dan minat berkunjung secara langsung setelah menggunakan teknologi *virtual tour* pada Situs Surabaya Virtual Tourism berdasarkan konsep *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini menggunakan *convenience sampling* dengan jumlah responden sebanyak 165 responden yang pernah melakukan kegiatan *virtual tour* pada situs Surabaya Virtual Tourism. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis jalur. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap sikap penggunaan *virtual tour*. Kemudian persepsi manfaat dan persepsi kesenangan berpengaruh terhadap minat berkunjung sedangkan persepsi kemudahan serta sikap penggunaan terbukti tidak berpengaruh terhadap minat berkunjung secara langsung.

Kata Kunci : *Technology Acceptance Model* (TAM); Minat Berkunjung; *Virtual Tour*

ABSTRACT

In the current era of digitalization, a lot of technological innovations have emerged, including virtual reality (VR) technology that allows users to experience and involved in virtual world activities. This technology has been used in various fields including tourism. In tourism industry, virtual reality is used as a communication media to promote tourism products by offering experiences to potential tourists to visit a destination virtually before they make a direct visit. This study aims to analyze the effect of perceived usefulness, perceived ease of use, perceived enjoyment to attitude to use and behavioral intention to visit after using virtual tour technology on the Surabaya Virtual Tourism Site based on the concept of Technology Acceptance Model (TAM). This study use convenience sampling with total 165 respondents who have done virtual tours activities on the Surabaya Virtual Tourism site. The data were analyzed by path analysis. The results found that perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived enjoyment had an effect on attitudes towards using virtual tours. Perceived usefulness and perceived enjoyment also has an effect on behavioral intention to visit, while perceived ease of use and attitude toward use is proven to have no effect on behavioral intention to visit.

Keyword : *Technology Acceptance Model (TAM); Behavioral Intention to Visit; Virtual Tour*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Keterbatasan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. <i>Technology Acceptance Model</i>	10
2. <i>Virtual Reality</i> dalam Pariwisata	15
B. Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Pemikiran	20
D. Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Desain Penelitian	22
B. Objek Penelitian.....	22
C. Populasi dan Sampel.....	23
D. Metode Pengumpulan Data	24
E. Uji Validitas dan Reliabilitas	26
F. Definisi Operasional Variabel.....	28

G. Analisis Data.....	30
H. Jadwal Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
1. Gambaran Umum Situs "Surabaya Virtual Tourism"	39
2. Gambaran Umum Museum	46
3. Hasil Olahan Kuesioner	50
4. Hasil Analisis Data	61
B. Pembahasan Penelitian	74
1. Pengaruh Persepsi Manfaat (PU) Terhadap Sikap Penggunaan (ATU)	74
2. Pengaruh Persepsi Kemudahan (PEU) Terhadap Sikap Penggunaan (ATU).....	75
3. Pengaruh Persepsi Kesenangan (PE) Terhadap Sikap Penggunaan (ATU).....	75
4. Pengaruh Persepsi Manfaat (PU) Terhadap Minat Berkunjung (BIV)	76
5. Pengaruh Sikap Penggunaan (ATU) Terhadap Minat Berkunjung (BIV)	77
6. Pengaruh Persepsi Kemudahan (PEU) Terhadap Minat Berkunjung (BIV)	78
7. Pengaruh Persepsi Kesenangan (PE) Terhadap Minat Berkunjung (BIV)	79
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	80
A. Simpulan.....	80
B. Implikasi	83
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Penelitian Terdahulu	17
Tabel 2	Hasil Uji Validitas	26
Tabel 3	Hasil Uji Reliabilitas.....	28
Tabel 4	Matriks Operasionalisasi Variabel.....	29
Tabel 5	Jadwal Penelitian	37
Tabel 6	Apakah Responden Pernah Mengunjungi Situs Surabaya Virtual Tourism	50
Tabel 7	Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 8	Hasil Uji Multikoleniaritas	62
Tabel 9	Hasil Uji Heteroskedastisitas	63
Tabel 10	Hasil Koefisien Determinasi Persamaan Struktural 1.....	65
Tabel 11	Hasil Uji-F Statistik pada Persamaan Strukturan 1.....	65
Tabel 12	Hasil Uji-t Statistik pada Persamaan Strukturan 1.....	66
Tabel 13	Hasil Koefisien Determinasi Persamaan Struktural 2.....	69
Tabel 14	Hasil Uji-F Statistik pada Persamaan Struktural 2	69
Tabel 15	Hasil Uji-t Statistik pada Persamaan Struktural 2.....	70
Tabel 16	Ringkasan Hasil Analisis	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 2	Model Diagram Jalur	34
Gambar 3	Tampilan Halaman Utama Situs	40
Gambar 4	Lanjutan Tampilan Halaman Utama Situs	41
Gambar 5	Lanjutan Tampilan Halaman Utama Situs	42
Gambar 6	Lanjutan Tampilan Halaman Utama Situs	43
Gambar 7	Tampilan Tur Virtual	44
Gambar 8	Tampilan Tur Virtual	44
Gambar 9	Tampilan Fitur <i>Photo Info</i> , <i>Video Info</i> dan <i>Text Info</i>	45
Gambar 10	Museum Sepuluh Nopember Surabaya.....	47
Gambar 11	Koleksi Diorama Museum Sepuluh Nopember Surabaya	48
Gambar 12	Tampak Depan Museum Pendidikan Surabaya	48
Gambar 13	<i>Display</i> Koleksi Museum Pendidikan Surabaya.....	49
Gambar 14	Ruang Diorama Kelas di Museum Pendidikan Surabaya	50
Gambar 15	Model Diagram Jalur Persamaan Struktural 1	64
Gambar 16	Model Diagram Jalur Persamaan Struktural 2	68
Gambar 17	Model Hasil Analisis Jalur	73

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	51
Grafik 2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	51
Grafik 3	Karakteristik Responden Berdasarkan Daerah Asal.....	52
Grafik 4	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	52
Grafik 5	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	53
Grafik 6	Tanggapan Responden Terkait Presepsi Manfaat Melakukan Tur Virtual	54
Grafik 7	Tanggapan Responden Terkait Persepsi Kemudahan Melakukan Tur Virtual	55
Grafik 8	Tanggapan Responden Terkait Persepsi Kesenangan Melakukan Tur Virtual	56
Grafik 9	Tanggapan Responden Terkait Sikap Penggunaan Terhadap Tur Virtual	58
Grafik 10	Tanggapan Responden Terkait Minat Berkunjung Langsung Setelah Melakukan Tur Virtual	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	91
Lampiran 2 Hasil Kuesioner	96
Lampiran 3 <i>Method Sucessive Interval</i>	99
Lampiran 4 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas.....	102
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	106
Lampiran 6 Hasil Turnitin	107
Lampiran 7 Biodata Peneliti	108

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. (2014). *Penerapan Sistem Terintegrasi Panduan Pariwisata Berbasis Mobile Untuk Pelaku Pariwisata Di Kabupaten Buleleng Dengan Model Tam*. JST (Jurnal Sains Dan Teknologi), 3(1).
- Bianca, S., Natalia, & Pradipta, I. A. (2019). *Analysis User Acceptance of Wonderful Indonesia Application Using Technology Acceptance Model (case study: Indonesian Ministry of Tourism)*. In Proceedings of International Conference on Information Management and Technology, ICIMTech 2019 (pp. 234–238). Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc.
- Beck, J., Rainoldi, M., & Egger, R. (2019). *Virtual reality in tourism: a state-of-the-art review*. Tourism Review. Emerald Group Publishing Ltd.
- Chen, Yu Chen., Shang, Rong An., & Li, Ming Jin. (2013). *The effects of perceived relevance of travel blogs' content on the behavioral intention to visit a tourist destination*. Computers in Human Behavior, 30, 787–799.
- Chung, N., Han, H., & Joun, Y. (2015). *Tourists' intention to visit a destination: The role of augmented reality (AR) application for a heritage site*. Computers in Human Behavior, 50, 588–599.
- Davis, F.D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly. Vol 13 No 5.
- Devi, N. L. N. S., & Suartana, I. W. (2014). *Analisis Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Di Nusa Dua Beach Hotel & Spa*. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana, 6(1), 167–184.
- Ekasaputri, Nindy & Aruan, Danie T H. (2018). *The Effect of Virtual Reality Behavioral Intention to Visit a Tourist Destination*. The 4rd International Conference on Management Sciences 2018 (ICoMS 2018).
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Grimalt, I. F. (2017). *A model of acceptance of virtual reality by tourists in the selection of destinations*, Universitat De Les Illes Balears, 1–26.
- Hahn, S. Sabena; Yoon, Ji-Hwan; Kim, Joung-Man (2014). *Extending the Technology Acceptance Model to Examine the Intention to Use Tourism*

Application on Smartphone. 호텔경영학연구 제23권 제3호(통권 제 79호)

- Hair, Joseph F., et.al. 2010. *Multivariate Data Analysis, 7th Edition*. New York: Prentice Hall International, Inc.
- Huang, Y. C., Chang, L. L., Yu, C. P., & Chen, J. (2019). *Examining an extended technology acceptance model with experience construct on hotel consumers' adoption of mobile applications*. *Journal of Hospitality Marketing and Management*, 28(8), 957–980.
- Kemenparekraf. (2020, Agustus 24). *Siaran Pers : Kemenparekraf Dorong Pramuwisata Bangkitkan Pariwisata Lewat Tur Virtual Interaktif*. Diakses pada 9 Februari 2021 dari <https://www.kemenparekraf.go.id/berita/Siaran-Pers-%3A-Kemenparekraf-Dorong-Pramuwisata-Bangkitkan-Pariwisata-Lewat-Tur-Virtual-Interaktif>.
- Kim, M. J., & Hall, C. M. (2019). *A hedonic motivation model in virtual reality tourism: Comparing visitors and non-visitors*. *International Journal of Information Management*, 46, 236–249.
- Kuncoro, Mudrajad. 2007. *Metode Kuantitatif Teori dan Aplikasi untuk Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta : UPP STIM YKPN
- Maharidho, Tito W., Haryono A Tri., Wahyono E Hadi. (2017). *Pengaruh Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Corporate Credibility dan Behavioral Intention pada Aplikasi Streaming Musik Spotify (Studi kasus pada pengguna Spotify di Semarang)*.
- Marasco, A., Buonincontri, P., van Niekerk, M., Orłowski, M., & Okumus, F. (2018). *Exploring the role of next-generation virtual technologies in destination marketing*. *Journal of Destination Marketing and Management*, 9, 138–148.
- Mathew, V., & Soliman, M. (2021). *Does digital content marketing affect tourism consumer behavior? An extension of technology acceptance model*. *Journal of Consumer Behaviour*, 20(1), 61–75.
- Matikiti, R., Mpinganjira, M., & Roberts-Lombard, M. (2018). *Application of the Technology Acceptance Model and the Technology–Organisation–Environment Model to examine social media marketing use in the South African tourism industry*. *SA Journal of Information Management*, 20(1).
- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Nunkoo, R., Juwaheer, T. D., & Rambhunjun, T. (2013). *Applying the Extended Technology Acceptance Model to Understand Online Purchase Behavior of Travelers*. Proceedings of 21st International Business Research Conference 10 - 11 June, 2013, Ryerson University (pp. 978–1).
- Obeidy, Waqas Khalid ., Arshad, Haslina., & Huang, Jiung Yao. (2017). *An acceptance model for smart glasses based tourism augmented reality*. AIP Conference Proceedings.
- Pan, L. X. (2016). *The application of virtual reality technology to digital tourism systems*. International Journal of Simulation: Systems, Science and Technology, 17(18), 2.1-2.5.
- Purwanto, Erwan dan Sulistyastuti, Dyah. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media
- Sahli, A. B., & Legohérel, P. (2016). *The tourism Web acceptance model: A study of intention to book tourism products online*. Journal of Vacation Marketing, 22(2), 179–194.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi dan Purwanto. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Syaodih, Nana. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Theocharidis, A. I., Argyropoulou, M., Karavasilis, G., Vrana, V., & Kehris, E. (2020). *An approach towards investigating factors affecting intention to book a hotel room through social media*. Sustainability (Switzerland), 12(21), 1–20.
- Tussyadiah, I. P., Wang, D., Jung, T. H., & tom Dieck, M. C. (2018). *Virtual reality, presence, and attitude change: Empirical evidence from tourism*. Tourism Management, 66, 140–154.
- Yuniar, Nanien. (2020). *Kememparekraf dukung inovasi tur virtual untuk promosikan pariwisata*. Diakses tanggal 10 Februari 2021 dari <https://www.antaraneews.com/berita/1772101/kememparekraf-dukung-inovasi-tur-virtual-untuk-promosikan-pariwisata>.