



Analisis Penerapan *Augmented Virtual Reality* Terhadap Minat Berkunjung ke Museum Nasional Indonesia

Nathanael Yoshua Putra¹, Rendy Sarudin²

^{1,2}Universitas Bunda Mulia, Indonesia

E-mail: s19210153@student.ubm.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-05-13 Revised: 2025-06-23 Published: 2025-07-11 Keywords: <i>Augmented Virtual Reality;</i> <i>AIDA;</i> <i>Technology;</i> <i>Visit Intention;</i> <i>National Museum.</i>	This study aims to examine the application of augmented and virtual reality technology at the National Museum of Indonesia using the AIDA model (Attention, Interest, Desire, Action) to determine its influence on tourists' visit intention. The research employs a quantitative method, with data collected through questionnaires and observation. The analysis is conducted using the Statistical Program for Social Science (SPSS) version 25. The data was gathered from a sample of 100 respondents representing visitors to the National Museum of Indonesia. The findings indicate that the interactivity dimension of the augmented reality variable and the attention dimension of the visit intention variable have the most significant impact in attracting tourist interest compared to other dimensions. Based on the results of the coefficient of determination test, the R square value is 0.499, indicating that augmented reality technology has a positive, although moderate, influence on tourists' visit intention, accounting for 49.9% of the variation. Overall, the implementation of technologies such as augmented reality has a positive impact on increasing tourist interest. However, there is a need to raise public awareness regarding the adoption of such technologies so that immersive technologies like augmented and virtual reality applied by the National Museum can become more widely known and have a stronger influence on tourist interest.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-05-13 Direvisi: 2025-06-23 Dipublikasi: 2025-07-11 Kata kunci: <i>Augmented Virtual Reality;</i> <i>AIDA;</i> <i>Teknologi;</i> <i>Minat Berkunjung;</i> <i>Museum Nasional.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan teknologi augmented virtual reality di destinasi wisata Museum Nasional Indonesia dengan menggunakan model AIDA yang mencakup (Attention, Interest, Desire, Action) untuk mengetahui pengaruhnya terhadap minat berkunjung wisatawan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket) dan observasi dan menggunakan Statistical Program for Social Science (SPSS) versi 25 sebagai sarana untuk pengujian data. Data yang diperoleh berasal dari 100 sampel responden yang mencakup populasi berupa pengunjung Museum Nasional Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi interaktif pada variabel augmented reality dan dimensi attention pada variabel minat berkunjung memiliki dampak pengaruh yang paling besar dibandingkan dimensi lainnya dalam menarik minat berkunjung wisatawan. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R square sebesar 0,499 yang berarti teknologi augmented reality memiliki pengaruh yang positif walaupun tidak tinggi terhadap minat berkunjung ke museum sebesar 49,9%. Secara keseluruhan, penerapan teknologi seperti augmented reality memang memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan minat berkunjung akan tetapi diperlukan peningkatan kesadaran kepada masyarakat atas adopsi teknologi agar teknologi imersif seperti augmented & virtual reality yang telah diterapkan Museum Nasional dapat lebih diketahui dan semakin berpengaruh terhadap minat berkunjung wisatawan.

I. PENDAHULUAN

Budaya dapat didefinisikan sebagai hasil dari interaksi sosial yang dipengaruhi oleh faktor sejarah, ideologi serta perkembangan teknologi (Hanafi & Rifani, 2022). Kebudayaan tersebut merupakan salah satu hal yang dijadikan sebagai daya tarik wisata di Indonesia. Budaya dapat ditemukan dalam berbagai bentuk seperti patung, busana, senjata, artefak dan sebagainya. Kebudayaan yang dimaksud tersebut disimpan

dan dilestarikan dalam museum. Menurut (Etges & Dean, 2022) pada *International Council of Museums* (ICOM) dalam definisi museum yang direvisi pada tahun 2022, museum didefinisikan sebagai lembaga yang ada untuk melayani masyarakat dan perkembangannya dalam mengumpulkan dan meneliti serta berperan aktif dan bertanggung jawab dalam melestarikan kebudayaan baik berbentuk maupun tidak berbentuk dengan tujuan edukasi dan juga

rekreasi. Oleh karena itu, museum juga dianggap sebagai salah satu destinasi wisata yang dimiliki dan dibanggakan oleh Indonesia. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, terdapat 304 museum yang terdaftar secara resmi pada tahun 2024 (Rosetta, 2024). Menurut Denty & Aline, 2020 dalam (Prasetyo et al., 2021) di Indonesia terdapat 439 museum yang tersebar di seluruh provinsi.

Perkembangan teknologi telah mengubah cara hidup masyarakat dalam hal komunikasi, transportasi, hiburan, pendidikan dan sebagainya. Salah satu faktor penting dari perkembangan teknologi adalah dengan munculnya era sosial 5.0. Beberapa teknologi yang sedang berkembang pada era sosial 5.0 antara lain adalah *Internet of Things* (IoT), *Artificial Intelligence*, Robotika, *3D Printing* dan *Augmented Reality* (AR). Menurut Herman, 2019 dalam (Sulaeman et al., n.d.), *augmented reality* didefinisikan sebagai perangkat yang mampu menciptakan pengalaman lebih kaya dan interaktif terhadap pengunjung, melalui penambahan gambar, suara atau informasi ke dalam pandangan dunia nyata menggunakan elemen tiga dimensi. Sedangkan *virtual reality* adalah lingkungan tiga dimensi yang mampu disimulasikan oleh komputer (Hendrayana et al., 2022). Melalui penggunaan teknologi ini, pengunjung bahkan dapat mendapatkan pengalaman berkunjung ke museum tanpa meninggalkan rumah atau tempat tinggal. Teknologi *augmented reality* juga telah diterapkan dan digunakan pada beberapa koleksi sejarah dan ruang pameran pada Museum Nasional Indonesia, seperti Ruang ImersifA yang menggunakan teknologi imersif untuk menampilkan proyeksi animasi digital yang seolah tampak nyata.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, memberikan pengertian bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung dengan fasilitas yang disediakan oleh pengelola destinasi, masyarakat, pemerintah ataupun pemerintah daerah. Pariwisata memiliki keterkaitan yang erat dengan suatu destinasi atau objek wisata yang dimana akan dikunjungi oleh wisatawan untuk melaksanakan kegiatan wisata tersebut. Minat merupakan dorongan atau motivasi seseorang dalam atau untuk melakukan sesuatu tindakan, Tampubolon et al., 2021, dalam (A. Ardiansyah, 2022).

Menurut Bahadad et al., 2024 dalam (Maharani et al., 2024) Penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) dalam pariwisata telah

terbukti dapat menciptakan lingkungan interaktif yang menghasilkan pengalaman lebih kaya dan berkesan bagi wisatawan. Karenanya, mayoritas destinasi wisata pada era sekarang telah berbondong-bondong memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memberikan dimensi tambahan terhadap pengalaman wisatawan. Destinasi wisata seperti museum perlu menerapkan konsep dan teknologi baru seperti *augmented reality*, *virtual reality* dan *artificial intelligence* dalam jenis layanan, fasilitas atau daya tariknya agar dapat mengikuti perkembangan era yang berkembang pesat. Tanpa adanya keunikan tersendiri dan pengaplikasian konsep teknologi tersebut, destinasi wisata seperti museum akan semakin tenggelam dan nilai sejarah serta kebudayaan kita akan terlupakan seiring berjalannya waktu. Penggunaan teknologi dan penyajian koleksi secara interaktif dengan koleksi sejarah memberikan dampak positif terhadap minat kunjungan ke museum, hal tersebut dikarenakan teknologi imersif tersebut mampu dijadikan sebagai media promosi interaktif yang bertujuan mengkomunikasikan sekaligus mempromosikan untuk menarik minat wisatawan (Palangiang & Sofiani, 2021).

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan secara kuantitatif. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah pengunjung Museum Nasional Indonesia yang mengetahui adanya penerapan teknologi *augmented reality*. Dalam penelitian ini, objek penelitian yang diteliti adalah destinasi wisata Museum Nasional Indonesia dengan berfokus pada variabel *augmented reality* (X) dan variabel minat berkunjung (Y). Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dan melalui observasi. Penelitian ini menggunakan sampel yang mencakup dan mewakili sebagian dari total populasi yang ada. Dengan menggunakan rumus slovin didapatkan jumlah responden sebanyak 100 responden. Berikut tabel penilaian yang digunakan untuk pengambilan data menggunakan skala likert:

Tabel 1. Skala Likert

Pernyataan	Singkatan	Penilaian
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Cukup Setuju	CS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2022)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas digunakan sebagai pengujian untuk melihat apakah instrumen yang dirancang oleh peneliti dapat digunakan dan terbukti validitasnya. Menurut (Sinambela, 2021) validitas menjadi syarat dalam penelitian kuantitatif agar dapat dibuktikan dengan kejujuran, pendalaman, cakupan data yang diperoleh, pendekatan partisipan, memperpanjang triangulasi dan kenetralan atau objektivitas peneliti.

Menurut Sugiyono, 2019 dalam (Sanaky, 2021) suatu data dapat dinyatakan valid dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total, bila korelasi r diatas 0,05 maka dapat diberikan kesimpulan bahwa butir instrumen tersebut dinyatakan valid. Dapat disimpulkan bahwa dengan signifikansi 0,05, jika korelasi r hitung $> r$ tabel maka instrumen penelitian dinyatakan valid, namun sebaliknya jika r hitung $< r$ tabel maka instrumen atau data dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui pengolahan data melalui SPSS yang dilakukan oleh peneliti, Seluruh pernyataan dan data pada variabel *Augmented Reality* (X) dan Minat Berkunjung (Y) dinyatakan valid karena hasil r hitung $> r$ tabel, yang dimana r tabel yang digunakan bernilai 0.1654.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Menurut definisi Sugiyono, 2012 dalam (Prambudi & Imantoro, 2021) menyatakan bahwa Uji Reliabilitas adalah alat uji yang konsisten apabila pengukuran dilakukan secara berulang – ulang dan mendapatkan hasil yang relatif sama. Menurut Suryabrata, 2004 dalam (Sanaky, 2021) menunjukkan bahwa reliabilitas menjadi hasil pengukuran yang dapat dipercaya dengan hasil pengukuran harus didapatkan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi serta kemantapan.

Tabel 2. Uji Reliabilitas X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
.805	15

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil uji diatas, variabel X atau *Augmented Reality* (X) dinyatakan reliabel atau sangat reliabel dikarenakan angka *cronbach alpha* menunjukkan 0.805 yang berarti lebih dari atau >0.70 .

Tabel 3. Uji Reliabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
.864	20

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil uji diatas, variabel Y atau Minat Berkunjung (Y) dinyatakan reliabel atau sangat reliabel dikarenakan angka *cronbach alpha* menunjukkan 0.864 yang berarti lebih dari atau >0.70 .

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Ghozali, 2016 dalam (Arisandi, 2022) memiliki tujuan untuk melakukan pengujian apakah dalam model regresi, residual memiliki distribusi normal dan model regresi yang baik memiliki distribusi data yang normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.34098143
Most Extreme Differences	Absolute	.062
	Positive	.043
	Negative	-.062
Test Statistic		.062
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov diatas, hasil data dapat dikatakan berdistribusi normal dikarenakan nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka 0.200, sehingga lebih besar dari 0.05. Berdasarkan (Sintia et al., 2022) hasil uji dikatakan normal apabila nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0.05 atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0.05 .

4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari

residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya, menurut Ghozali, 2018 dalam (Arisandi, 2022). Jika *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya tetap maka dapat disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas.

Tabel 5. Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1 (Constant)	13.399	5.216		2.569	.013
X	-.125	.078	-.159	-1.599	.113

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil pengujian heterokedastisitas diatas, berdasarkan uji glejser hasil menunjukan nilai Sig berada diangka 0.113 yang berarti lebih besar dari 0.05 atau $0.113 > 0.05$. Menurut Ghozali, 2018 dalam (Galih et al., 2022) apabila nilai Sig variabel independen $> 0,05$ maka tidak terjadi heterokedastisitas, model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas.

5. Hasil Uji T (Parsial)

Berdasarkan pendapat Sugiyono, 2016 dalam (Hadi, 2021) Uji T atau T-test adalah statistik parametrik yang digunakan dalam melakukan pengujian hipotesis komparatif rata – rata dua sampel dengan bentuk data interval ataupun rasio. Dasar pengambilan atau kriteria dari Uji T atau Parsial adalah Jika $\text{sig} < 0,05$ maka berarti terdapat hubungan atau berpengaruh signifikan sedangkan jika $\text{sig} > 0,05$ maka berarti tidak terdapat hubungan atau tidak berpengaruh signifikan.

Tabel 6. Uji T & Uji Regresi Linear

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
1 (Constant)	29.634	6.133		4.835	.000
X	.909	.092	.706	9.876	.000

a. Dependent Variable: ABS_RES

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil uji diatas, maka dapat diberikan kesimpulan bahwa nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, nilai t hitung $> t$ tabel, yang dimana nilai t tabel yang digunakan adalah 1.660, sehingga nilainya adalah $9.876 > 1.660$. Yang berarti berdasarkan kedua kesimpulan diatas, maka dapat dikatakan variabel X Augmented Reality berpengaruh positif

dan signifikan terhadap variabel Y Minat Berkunjung. Sehingga semakin tinggi pengaplikasian Augmented Reality maka akan semakin meningkat juga minat berkunjung ke Museum Nasional.

6. Hasil Uji Analisis Deskriptif

Tabel 7. Mean Score Interpretation

Mean Score	Interpretation
1.00 – 1.80	Very Low
1.81 – 2.60	Low
2.61 – 3.20	Medium
3.21 – 4.20	High
4.21 – 5.00	Very High

Sumber: Moidunny (2009) dalam Berutu (2022)

Berdasarkan tabel penilaian diatas, didapatkan uji analisis deskriptif pada masing – masing dimensi variabel (X) dan (Y).

Tabel 8. Dimensi Variabel X

Dimensi	Nilai	Hasil Interval
Interaktif	4,62	Very High
Real – Time	4,252	Very High
Menampilkan objek secara 3 dimensi	4,396	Very High

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil Uji Deskriptif Mean terhadap dimensi variabel X (Augmented Reality), terlihat dimensi yang memiliki rata-rata atau pengaruh paling tinggi adalah dimensi Interaktif dengan skor 4.62 dan dimensi X dengan skor terendah adalah dimensi *Real-Time* dengan skor 4.252.

Tabel 9. Dimensi Variabel Y

Dimensi	Nilai	Hasil Interval
Attention	4,536	Very High
Interest	4,478	Very High
Desire	4,498	Very High
Action	4,484	Very High

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil Uji Deskriptif Mean terhadap dimensi variabel Y (Minat Berkunjung), terlihat dimensi yang memiliki rata-rata atau pengaruh paling tinggi adalah dimensi *Attention* dengan skor 4.536 dan dimensi Y dengan skor terendah adalah dimensi *Interest* dengan skor 4.478.

7. Hasil Uji Regresi Linear

Uji Analisis Regresi Linear Sederhana adalah hubungan antara satu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) secara linear atau garis lurus. Analisis ini menguji hubungan antara variabel X dan Y, dan mengukur pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Kholifah, 2021). Hasil Uji Regresi Linear dapat dilihat pada Gambar 5. Berdasarkan hasil data yang ditampilkan, Maka diperoleh nilai (a) *constant* sebesar 29.654 dan nilai koefisien arah regresi (bX) sebesar 0.909.
$$Y' = 29.654(a) + 0.909(X)$$

Model persamaan regresi tersebut bermakna nilai *Constant* (a) = 29.654 yang berarti apabila nilai Augmented Reality (X) tetap maka nilai Minat Berkunjung (Y) adalah 29.654. Koefisien arah regresi/ bX = 0.909 yang berarti setiap kenaikan 1% nilai Augmented Reality (X) maka akan mempengaruhi atau meningkatkan nilai Minat Berkunjung (Y) sebesar 0.909.

8. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Tabel 10. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.706 ^a	.499	.494	5.56140
a. Predictors: (Constant), X				

Sumber: Data Olahan SPSS Peneliti 2025

Berdasarkan hasil uji diatas, nilai *R Square* berada diangka 0.499, yang berarti variabel X/Augmented Reality memiliki pengaruh sebesar 49.9% terhadap variabel Y/Minat Berkunjung, sedangkan sisanya 50.1% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Menurut Ghazali, 2018 dalam (Jusmansyah, 2020) mengatakan bahwa nilai *R Square* (R^2) yang kecil memiliki artian bahwa kemampuan variabel independen (X) dalam mengemukakan variabel dependen (Y) masih terbatas, tetapi bukan berarti model tidak berguna. Menurut Ghazali dan Latan, 2015 dalam (Syahfitri & Tryana, 2024) nilai *R Square* (R^2) dapat dikategorikan menjadi diatas 0.75 adalah tinggi, diantara 0.75 dan 0.50 adalah sedang dan dibawah 0.50 dianggap rendah, sehingga jika nilai yang didapat berada dibawah 0.50 (50%)

masih dapat diterima sebagai rendah atau moderat

B. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Karakteristik responden atau data demografis pada penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, domisili, pendidikan terakhir, pekerjaan dan penghasilan bulanan dalam memutuskan untuk mengunjungi destinasi wisata Museum Nasional Indonesia.

2. Hasil Pengujian Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik ini bertujuan untuk mencari hubungan antara variabel penelitian baik secara parsial ataupun secara simultan. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, untuk melakukan Uji Hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana, maka perlu dipenuhi terlebih dahulu Uji Normalitas dan Uji Heterokedastisitas.

Hasil uji menggunakan program SPSS versi 25, hasil penelitian diketahui bahwa: (1) *Augmented Reality* memiliki pengaruh positif dan berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Minat Berkunjung ke Museum Nasional Indonesia. (2) Hasil regresi linear sederhana menunjukkan nilai $Y = 29.654 + 0.909$. (3) Hasil *R square* pada Koefisien Determinasi memiliki nilai sebesar 0,499, yang menunjukkan bahwa *Augmented Reality* memiliki pengaruh sebesar 49,9% terhadap Minat Berkunjung, yang dimana 50,1% lainnya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dengan melihat hasil penelitian yang telah diteliti dan dibahas, maka dapat ditarik simpulan, berdasarkan hasil Uji Analisis Deskriptif atau *Mean Score* untuk mengetahui nilai rata - rata dari masing - masing dimensi pada variabel Augmented Reality (X), didapatkan hasil nilai rata - rata tertinggi pada dimensi Interaktif dengan nilai/skor 4.62 yang dikategorikan sebagai *very high*/sangat tinggi. Sedangkan hasil nilai rata - rata terendah pada dimensi *Real-Time* dengan nilai/skor 4.252 yang masih termasuk kategori *very high*/sangat tinggi. Sedangkan, pada variabel Minat Berkunjung (Y), didapatkan hasil nilai rata - rata tertinggi pada dimensi *Attention*/Perhatian dengan nilai/skor 4.536 yang dikategorikan sebagai

very high/sangat tinggi. Sedangkan hasil nilai rata - rata terendah pada dimensi *Interest/Ketertarikan* dengan nilai/skor 4.478 yang masih termasuk kategori *very high*/sangat tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* yang dilakukan Museum Nasional sudah baik dan dapat menarik Minat Berkunjung wisatawan atau pengunjung museum.

Berdasarkan data hasil Uji Validitas yang dilakukan oleh peneliti dalam SPSS, seluruh pernyataan pada kedua variabel menunjukkan signifikansi atau Sig. (2-tailed) < 0.05 dan nilai r hitung atau Pearson Correlation yang lebih besar/tinggi dibandingkan r tabelnya yaitu 0.1654. Berdasarkan data hasil Uji Reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti dalam SPSS, hasil uji menunjukkan nilai cronbach alpha sebesar 0.805 pada variabel X dan 0.864 pada variabel Y, yang dimana keduanya berada diatas atau lebih besar dari 0,70 (> 0.70). Yang berarti seluruh data yang digunakan pada penelitian telah dinyatakan valid dan reliabel.

Pada hasil Uji Heteroskedastisitas dengan menggunakan Uji Glejser menunjukkan nilai signifikansi atau Sig. sebesar $0.113 > 0.05$, yang berarti model regresi tidak mengalami heterokedastisitas atau model regresi mengalami homokedastisitas. Pada hasil Uji Normalitas dengan Uji Kolmogorov - Smirnov hasil data didapatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.200 > 0.05$, yang berarti data yang digunakan berdistribusi secara normal.

Pada hasil Uji T atau Parsial, berdasarkan hasil data yang diolah oleh peneliti didapatkan kesimpulan bahwa nilai signifikansi atau Sig. yang diperoleh adalah $0.000 < 0.05$, yang berarti lebih kecil dari 0.05 dan nilai t hitung $> t$ tabel, yang dimana nilai t tabel yang digunakan adalah 1.660 sehingga nilai yang diperoleh adalah $9.876 > 1.660$. Yang berarti berdasarkan kedua kesimpulan diatas, maka dapat dikatakan variabel (X) *Augmented Reality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel (Y) Minat Berkunjung atau penerapan teknologi *Augmented Reality* di Museum Nasional memiliki pengaruh yang positif terhadap Minat Berkunjung wisatawan.

Pada Uji Analisis Regresi Linear Sederhana, berdasarkan hasil data *output* yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa nilai *Constant* atau nilai variabel Y adalah 29.654, yang berarti nilai dari Minat Berkunjung (Y) adalah 29.654. Nilai koefisien arah regresi untuk variabel X adalah 0.909, yang menunjukkan

bahwa *Augmented Reality* memberikan peran atau dampak yang positif setiap kenaikan 1% pada Minat Berkunjung (Y).

Berdasarkan Uji Koefisien Determinasi, nilai *R Square* berada diangka 0.499, yang berarti variabel X/*Augmented Reality* memiliki pengaruh sebesar 49.9% terhadap variabel Y/Minat Berkunjung, sedangkan sisanya 50.1% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* yang diterapkan di Museum Nasional mempengaruhi Minat Berkunjung wisatawan sebesar 49,9%.

B. Saran

Perlu adanya peningkatan upaya untuk memberikan *awareness* kepada masyarakat terhadap teknologi yang diterapkan di museum, terutama pada salah satu atraksi seperti Ruang ImersifA yang pembelian tiketnya hanya dapat didapatkan melalui *platform* secara *online* dan tidak dapat dibeli secara langsung (*on the spot*), yang dimana cukup banyak wisatawan yang datang tanpa melakukan *research* dan mencari informasi terlebih dahulu, sehingga tidak mengetahui atau tidak dapat mengunjungi salah satu atraksi dengan penerapan teknologi imersif tersebut. meningkatkan variasi konten yang disajikan secara digital atau secara imersif pada Ruang ImersifA, agar pengunjung dapat merasakan pengalaman yang baru, unik dan berbeda setiap kali berkunjung ke Museum Nasional Indonesia dan bukan *one time experience* atau pengalaman dan kegiatan yang hanya dilakukan satu kali. Disarankan untuk menyediakan fasilitas seperti *headset/earphone* untuk pengunjung museum atau Ruang ImersifA agar pengunjung dapat merasakan pengalaman yang lebih nyata dan menikmati atraksi tanpa terganggu polusi suara baik dari pengunjung lain maupun secara teknis. Mengoptimalkan situs web agar semakin mudah mempromosikan dan menyampaikan informasi penting yang ingin disampaikan kepada calon pengunjung. Memperbanyak program publik atau bentuk kegiatan sosial seperti pameran, teater, *workshop*, seminar dan program lainnya yang atraktif dan edukatif.

DAFTAR RUJUKAN

Ardiansyah, A. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap kepuasaan belajar peserta didik

- dengan media pembelajaran online sebagai variabel moderating. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1169–1176.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2080>
- Arisandi, B. (2022). Pengaruh Sektor Pariwisata terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Sumbawa. *Journal of Finance and Business Digital*, 1(3), 171–182.
- Berutu, F. (2022). Pengaruh Promosi Melalui Media Sosial Instagram Terhadap Minat Beli Tamu Di Hotel Sunlake Jakarta. *Jurnal Hospitality Dan Pariwisata*, 8(2).
<http://dx.doi.org/10.30813/jhp.v8i2.3805>
- Celina, F., & Sarudin, R. (2023). Analisis Pengaruh Daya Tarik Wisata Terhadap Minat Berkunjung Wisatawan Di Petak Sembilan Jakarta Barat. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(4), 2345–2355.
<https://doi.org/10.55681/jige.v4i4.1295>
- Etges, A., & Dean, D. (2022). The International Council of Museums and the Controversy about a New Museum Definition—A Conversation with Luran Bonilla-Merchav, Bruno Brulon Soares, Lonnie G. Bunch III, Bernice Murphy, and Michèle Rivet. *International Public History*, 5(1), 19–27.
<https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/iph-2022-2039/html>
- Galih, F. D., Susanto, B., & Farida, F. (2022). Pengaruh Corporate Social Responsibility dan Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan yang Memperoleh Sustainability Reporting Award (Studi Empiris pada Perusahaan Manufaktur yang terdaftar di ASRRAT dan SRA Tahun 2015–2020). *UMMagelang Conference Series*, 885–905.
<https://journal.unimma.ac.id/index.php/conference/article/view/7501/3619>
- Hadi, A. N. (2021). PENGARUH PENGAWASAN INTERNAL, QUALITY OF WORK DAN KOMITMEN KARYAWAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN. *Sasanti: Journal Of Economics and Business*, 2(2), 119–129.
- Hanafi, I. B., & Rifani, D. N. (2022). Pengaruh Budaya Organisasi terhadap Komitmen Organisasional pada Pegawai Lapas Narkotika Kelas IIA Tanjungpinang. *Jurnal Ecoment Global*, 7(1).
<https://doi.org/10.35908/jeg.v7i1.2395>
- Hendrayana, D., Rahmah, N. A., Ariatama, A., & Tobing, S. H. R. L. (2022). Studi literatur: Pemanfaatan virtual reality sebagai media pembelajaran dan uji kompetensi untuk industri perfilman. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(2), 71–78.
<https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i2.158>
- Kholifah, N. (2021). Pengaruh Penerapan Sharia Compliance Terhadap Kepuasan Nasabah Pada Bank Muamalat Parepare. IAIN Parepare.
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2490>
- Maharani, A. D., Islami, M. E. N., & Hermawan, H. (2024). Augmented Reality dan Pengalaman Wisata. *Jurnal Kajian Pariwisata*, 6(1), 64–74.
<https://doi.org/10.51977/jiip.v6i1.1654>
- Palagiang, C. L., & Sofiani, S. (2021). Augmented dan Virtual Reality sebagai Media Promosi Interaktif Museum Perumusan Naskah Proklamasi. *Destinesia: Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata*, 3(1), 12–20.
<https://doi.org/10.31334/jd.v3i1.1801.g869>
- Prambudi, J., & Imantoro, J. (2021). Pengaruh kualitas produk dan harga produk terhadap keputusan pembelian produk pada UKM Maleo Lampung Timur. *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI*, 1(3), 687–704.
- Prasetyo, D., Manik, T. S., & Riyanti, D. (2021). Pemanfaatan museum sebagai objek wisata edukasi. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 1–11.
<http://dx.doi.org/10.47256/kji.v15i1.20>
- Rosetta, A. O. (2024). 304 Museum, Jendela Menuju Kekayaan Sejarah dan Budaya Indonesia. Media Indonesia.
<https://mediaindonesia.com/humaniora/708537/304-museum-jendela-menuju-kekayaan-sejarah-dan-budaya-indonesia#:~:text=Total Museum di Seluruh Indonesia,nomor pendaftaran nasional secara resmi.>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis faktor-faktor keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
<https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

- Sinambela, E. A. (2021). Motivasi kerja dan dukungan organisasi serta pengaruhnya terhadap komitmen organisasi. *Jurnal Baruna Horizon*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.52310/jbhorizon.v4i1.55>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat konsistensi uji distribusi normalitas pada kasus tingkat pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Statistika*, 2. <https://jurnal.fmipa.unmul.ac.id/index.php/SNMSA/article/view/844/399>
- Sulaeman, A. N. F., Sukrawan, Y., & Ramdhani, R. (n.d.). PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA MATERI STRUKTUR KRISTAL. *ATIKANOTO: Journal of Automotive Engineering Education*, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/atikanoto/article/view/75030/28886>
- Syahfitri, D. I., & Tryana, A. L. (2024). Pengaruh Overconfidence, Toleransi Risiko, dan Perilaku Keuangan Terhadap Keputusan Berinvestasi di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Ilmiah Raflesia Akuntansi*, 10(2), 911–922. <https://doi.org/10.53494/jira.v10i2.664>