

Efektivitas penggunaan *virtual tour* dalam meningkatkan pengalaman berkunjung di museum benteng vredeburg

Dwita Faisya Aryningtias¹⁾, Roswita Nickrisiana Matur²⁾, Risti Vadila³⁾, Hary Hermawan⁴⁾,
Fian Damasdino⁵⁾

Program Studi Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta^{1,2,3,4,5)}
Jl. Laksda Adisucipto No.km 6, Nologaten, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, DIY
Telp/Fax: (0274) - 489514. Website: www.ampta.ac.id Email: info@ampta.ac.id
Email: dwitaarjuan17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan virtual tour dalam meningkatkan pengalaman wisatawan di Museum Benteng Vredeburg, Yogyakarta. Virtual tour merupakan teknologi yang memungkinkan wisatawan untuk menjelajahi suatu destinasi secara digital melalui gambar 360 derajat, audio, serta narasi interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan regresi linier berganda untuk mengukur pengaruh virtual tour terhadap pengalaman wisatawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan virtual tour memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman wisatawan dengan nilai R Square sebesar 90,1%, yang berarti 90,1% variasi pengalaman wisatawan dapat dijelaskan oleh virtual tour. Elemen-elemen dalam virtual tour seperti kualitas gambar, audio, fitur hotspot, dan narasi informasi berperan dalam menciptakan pengalaman yang lebih imersif bagi wisatawan. Meskipun virtual tour memberikan manfaat seperti kemudahan akses, efisiensi waktu, dan informasi yang lebih mendalam, penelitian ini juga menemukan bahwa kurangnya sosialisasi dan keterbatasan akses digital menjadi tantangan dalam penerapannya. Oleh karena itu, disarankan agar pengelola museum meningkatkan promosi serta mengoptimalkan fitur interaktif agar pengalaman wisatawan semakin maksimal.

Kata kunci: Virtual Tour, Pengalaman Wisatawan, Benteng Vredeburg

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the use of virtual tours in improving the tourist experience at the Vredeburg Fort Museum, Yogyakarta. Virtual tours are technology that allows tourists to explore a destination digitally through 360-degree images, audio, and interactive narratives. The research method used is a quantitative method with a multiple linear regression approach to measure the influence of virtual tours on tourist experience. The results showed that the use of virtual tours had a significant influence on the tourist experience with an R Square value of 90.1%, which means that 90.1% of the variations in the tourist experience could be explained by virtual tours. Elements in the virtual tour such as image quality, audio, hotspot features, and information narration play a role in creating a more immersive experience for tourists. Although virtual tours provide benefits such as ease of access, time efficiency, and more in-depth information, the study also found that the lack of socialization and limited digital access are challenges in its implementation. Therefore, it is recommended that museum managers increase promotions and optimize interactive features so that the tourist experience is maximized.

Keywords: Virtual Tour, Tourist Experience, Vredeburg Fort

1. PENDAHULUAN

Kehadiran manusia sangat menguntungkan industri pariwisata. Pariwisata adalah interaksi antara orang-orang yang sedang melakukan perjalanan dan bertindak sebagai konsumen, yakni pelancong/ wisatawan, dan mereka yang bertindak sebagai produsen yakni penyedia produk jasa pariwisata. Oleh karena itu, dimensi manusia berperan sebagai penggerak keberlanjutan industri pariwisata suatu negara.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah daerah provinsi yang mempunyai keistimewaan untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan dalam kerangka NKRI. Keistimewaan DIY diperkuat dengan disahkannya Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2012 tentang Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta (Nashwa dan Sabdhono, 2023). Wisata edukasi yang terdapat di Yogyakarta tentunya juga bervariasi serta memiliki banyak cara untuk mengembangkan wisata edukasi. Pengembangan wisata edukasi merupakan upaya untuk menggabungkan pariwisata dengan pendidikan, memberikan pengalaman informatif bagi wisatawan (Wisnu et al., 2024).

Pada tahun 2025 ini, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) menempati posisi pertama kota yang paling banyak dikunjungi di Indonesia. Pemerintah terus melakukan inovasi serta promosi untuk mendukung perkembangan pariwisata Yogyakarta. Salah satu inovasinya yaitu dengan menggunakan teknologi. Semakin majunya teknologi saat ini, destinasi wisata banyak yang mulai menggunakan teknologi untuk menarik wisatawan berkunjung. Teknologi yang baru-baru ini digunakan yaitu *virtual tour*, dimana wisatawan dapat mengaksesnya melalui website destinasi dan dapat melihat keseluruhan destinasi atau bangunan serta apa saja yang terdapat di destinasi tersebut. Salah satu penelitian yang mendukung penggunaan teknologi *virtual tour* dalam pembelajaran adalah penelitian oleh Dickey dalam Aryani et al. (2024), yang menjelaskan tentang manfaat dari *virtual tour* yang digunakan pada pembelajaran geografi yang memungkinkan siswa menjelajahi peta interaktif yang menampilkan berbagai lokasi. Selain itu, Krug dan Schwan dalam Aryani et al. (2024) juga melakukan penelitian tentang museum seni dan galeri virtual yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi museum tanpa harus datang ke lokasi secara fisik. Penelitian Gospodyn dan Bialas dalam Aryani et al. (2024), mengenai pemanfaatan *virtual lab tour* yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi laboratorium dan melakukan eksperimen simulasi. Pada penelitian Smith dan Johnson dalam Aryani et al. (2024) menyoroti bahwa *virtual tour* memberikan peluang unik bagi siswa untuk menjelajahi lokasi atau konsep yang sulit diakses secara fisik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif.

Virtual tour adalah simulasi suatu lokasi yang sudah ada, yang terdiri serangkaian gambar, video, atau gambar 360 derajat. Realitas virtual dapat meningkatkan pengalaman wisatawan, dengan menyediakan cara yang lebih mendalam dan menarik untuk menjelajahi berbagai destinasi (Hosseini et al., 2024). *Virtual tour* dapat menggunakan elemen multimedia lain seperti efek suara, musik, narasi, dan teks. *Virtual tour* dapat diakses melalui berbagai platform. *Virtual tour* banyak digunakan kala pandemi covid-19 karena keterbatasan untuk berkunjung ke suatu destinasi, sehingga dibuatlah *virtual tour* sebagai alternatif untuk memudahkan wisatawan. Dibalik itu semua, *virtual tour* juga dapat menjadi teknologi pembelajaran bagi wisatawan. Adapun manfaat dari *virtual tour* yaitu; menghemat biaya dan waktu, jangkauan yang luas, target pelanggan lebih spesifik, membuat konten menjadi fokus perhatian audiens, dan informasi menjadi lebih menarik. *Virtual tour* 360 derajat menggunakan basis web dan mampu menjadikan solusi sebagai promosi suatu daerah tujuan wisata secara interaktif. *Virtual tour* 360 derajat dapat dilakukan kombinasi pada layanan dengan tujuan pemetaan lokasi yang memiliki potensi untuk mewujudkan kegiatan promosi yang inovatif, kreatif, dan komunikatif dengan biaya yang relatif murah (Widiastini et al., 2020). Tren penggunaan *virtual tour* dapat menambah wawasan wisatawan karena dilengkapi dengan audio, visual atau gambar, narasi informasi serta titik-titik yang dapat dijelajahi setiap sudut *virtual tour*. Museum Benteng Vredeburg memiliki *virtual tour* yang informatif yang disuguhkan dengan narasi informasi yang sesuai jika wisatawan datang langsung ke Museum Benteng Vredeburg.

Di Yogyakarta sudah banyak destinasi yang menyediakan *virtual tour*, salah satunya yaitu Museum Benteng Vredeburg yang terdapat di pusat kota. Benteng Vredeburg merupakan benteng yang ditinggalkan VOC. Benteng Vredeburg dibangun pada tahun 1760 ketika Indonesia masih dalam penjajahan Belanda. Tujuan dibangunnya benteng tersebut untuk mengawasi kegiatan yang ada di istana Yogyakarta. Benteng Vredeburg memiliki koleksi unggulan yaitu bangunannya yang merupakan cagar budaya serta bernuansa otentik dan nuansa kolonialisme. Museum Benteng Vredeburg mempunyai 7.500 lebih koleksi berbeda-beda dan dibagi menjadi beberapa penempatan, yaitu ruangan diorama dan ruangan storage khusus. Menurut Sulistya dalam Astuti et al., (2024), status Benteng Vredeburg diubah menjadi museum yang dikelola oleh pemerintah. Museum Benteng Vredeburg merupakan bangunan cagar budaya yang dijadikan museum bertujuan untuk mengenang dan sebagai media pembelajaran untuk generasi selanjutnya mengenai sejarah di Indonesia (Salsabila dan Abdurrahman, 2022). Koleksi dalam Benteng ini terdiri dari empat koleksi yaitu koleksi yang pertama koleksi bangunan yang terdiri dari selokan atau parit, tembok (benteng), jembatan, bangunan dalam benteng, pintu tengah, Monumen Serangan Umum 1 Maret 1949. Kedua yaitu koleksi Realia yang merupakan koleksi berupa benda bersejarah yang merupakan benda asli bukan replika digunakan dalam peristiwa bersejarah tersebut. Seperti; senjata, naskah, peralatan rumah tangga, pakaian, dan lain sebagainya (Salsabila dan Abdurrahman, 2022).

Menurut Soemanto dalam Sentana et al. (2023) daya tarik dalam obyek wisata menjadi modal utama dalam upaya peningkatan dan pengembangan. Adanya obyek dan daya tarik wisata merupakan hal terpenting dalam suatu kegiatan wisata dikarenakan faktor utama yang membuat pengunjung tertarik untuk berkunjung adalah potensi daya tarik yang dimiliki objek tersebut. Museum Benteng Vredeburg memiliki potensi yang tinggi sebagai daya tarik wisata dalam warisan budaya. Benteng Vredeburg telah mengalami transformasi menjadi sebuah museum yang berfungsi sebagai pusat edukasi dan pelestarian peninggalan sejarah. Melalui koleksi dan pameran yang dipajang di dalamnya, museum ini menghadirkan kisah-kisah menarik tentang perjalanan sejarah, budaya, dan perjuangan masyarakat Yogyakarta dan Indonesia pada umumnya (Octaviana et al., 2023). Tentunya wisatawan yang berkunjung ke Museum Benteng Vredeburg mempunyai pengalaman yang berbeda-beda setelah melakukan kunjungan. Pengalaman wisata memainkan peran penting dalam membentuk persepsi wisatawan terhadap destinasi yang mereka kunjungi (Dewi; Fajri; Kim dan Ritchie; Setiawan dalam Pramasha, 2024).

Pengalaman wisata yang positif dapat menciptakan keterikatan emosional pada wisatawan, sehingga dapat mendorong mereka untuk berbagi pengalaman. Pengalaman wisata yang berkesan dapat meningkatkan kepuasan berkunjung wisatawan di suatu destinasi. *Virtual tour* Museum Benteng Vredeburg dapat diakses melalui website yang telah tersedia dengan begitu dapat membantu mempermudah wisatawan yang berkunjung ke Benteng Vredeburg. Gustari (2024) memberikan pendapat bahwa pengalaman wisatawan diyakini menjadi salah satu penentu niatan untuk berkunjung kembali ke Museum Benteng Vredeburg. Museum Benteng Vredeburg telah mengembangkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung berupa *virtual tour*. Penggunaan teknologi ini dapat membantu wisatawan untuk lebih mengenal Museum Benteng Vredeburg. *Virtual tour* Museum Benteng Vredeburg memberikan penjelasan mengenai apa saja yang terdapat di dalamnya. Pemanfaatan teknologi ini tentunya tidak hanya memberikan dampak positif tentang edukasi melainkan juga memberikan dampak yang lainnya. Penggunaan *virtual tour* ini mudah diakses oleh wisatawan melalui google ataupun pemberitahuan oleh pihak museum. Namun, penggunaan *virtual tour* ini kurang dikenal oleh wisatawan. Terdapat wisatawan yang berkunjung ke museum tanpa mengakses *virtual tour* tersebut akan tetapi juga ada yang mengaksesnya. Dengan demikian, tentunya terdapat perbedaan terhadap pengalaman wisatawan dalam berkunjung melalui *virtual tour* atau kunjungan langsung.

Berdasarkan data sementara yang diperoleh, peneliti menemukan bahwa penggunaan *virtual tour* di Museum Benteng Vredeburg masih kurang digunakan oleh para wisatawan yang berkunjung ke sana. Namun hal ini menjadi berbanding terbalik karena wisatawan tetap melakukan kunjungan ke museum walaupun tidak menggunakan *virtual tour* ini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian atas masalah yang terjadi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Virtual Tour dalam Meningkatkan Pengalaman Berkunjung di Museum Benteng Vredeburg”**.

Peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan adanya daya tarik wisata yang menarik wisatawan, seperti arsitektur yang bergaya kolonial dengan dinding tebal berwarna putih serta adanya diorama yang menggambarkan perjuangan rakyat Indonesia dari masa penjajahan. Serta lokasi ini juga menggunakan teknologi untuk menarik wisatawan yaitu adanya *virtual tour* yang dapat memudahkan wisatawan saat berkunjung. Penelitian ini memiliki berbagai manfaat baik secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang bagaimana efektivitas *virtual tour* di Museum Benteng Vredeburg. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan acuan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian serupa. Manfaat praktis, penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak pengelola dalam membantu meningkatkan efektivitas penggunaan *virtual tour*.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang dimana metode ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat dan dapat diukur menggunakan survei dan kuesioner.

Langkah pertama peneliti menentukan subjek dan objek penelitian. Subjek penelitian ini adalah wisatawan yang pernah berkunjung ke Museum Benteng Vredeburg, Yogyakarta, yang pernah mencoba *virtual tour*. Objek yang diteliti dalam penelitian ini mengenai *virtual tour*.

Langkah kedua peneliti menentukan lokasi dan waktu penelitian. Lokasi penelitian ini berlokasi di jalan Margo Mulyo Nomor 6, Ngupasan, Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Karena lokasinya yang strategis, Benteng Vredeburg mudah diakses oleh wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta. Penelitian ini akan dilakukan mulai 20 Februari sampai 20 Maret 2025 yang terhitung kurang lebih satu bulan.

Langkah ketiga peneliti menentukan populasi dan sampel. Populasi menggambarkan sejumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas dalam sebuah penelitian (Darmawan, 2016), dimana populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian dalam sebuah penelitian (Suharyadi dan Purwanto, 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengalaman wisatawan dalam penggunaan *virtual tour* di Museum Benteng Vredeburg, sehingga populasi dalam penelitian ini adalah yang pernah dan belum pernah menggunakan *virtual tour* dalam enam bulan terakhir. Sampel merupakan bagian dari populasi (Suharyadi dan Purwanto, 2016). Sampel ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi dalam sebuah penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian, hipotesis penelitian yang dibuat, metode penelitian serta instrumen sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, sampel yang dapat diambil yaitu 100 responden yang pernah menggunakan *virtual tour* Museum Benteng Vredeburg. Sampel ini mewakili populasi wisatawan Museum Benteng Vredeburg dalam periode yang lebih luas. Penelitian ini menggunakan sampel non probabilitas. Sampel non probabilitas adalah sampel yang dipilih berdasar pada penilaian subjektif, tidak secara acak. Dengan sampel ini teknik yang diambil yaitu *purposive sampling*, dalam jurnal Rozi (2017) *purposive sampling* merupakan pengambilan informan berdasarkan pada responden yang sesuai dengan tujuan penelitian dengan kriteria alasan tertentu yang kuat untuk dipilih. Sampel dalam penelitian ini merupakan wisatawan yang sudah mengunjungi Museum Benteng Vredeburg. Kemudian, peneliti menggunakan rumus regresi linier berganda. Regresi linier berganda dimaksudkan untuk menguji pengaruh dua atau lebih variabel independen (*explanatory*) terhadap satu variabel dependen. Model ini mengasumsikan adanya hubungan satu garis lurus/linier antara variabel dependen dengan masing-masing prediktornya. Hubungan ini biasanya disampaikan dalam rumus.

Langkah keempat yaitu menentukan variabel. Variabel adalah suatu atribut atau sifat dari objek penelitian (individu atau kegiatan) yang memiliki variasi tertentu antara satu objek dengan objek lainnya (Janna, 2020). Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu: 1) Variabel independen (X), dalam buku Anshori dan Iswati (2019) memberikan pendapat bahwa variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel X dalam penelitian ini yaitu *virtual tour* (X); 2) Variabel Dependen (Y), dalam buku Anshori dan Iswati (2019) beliau juga memberi pengertian bahwa variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini untuk variabel dependen (terikat) yaitu pengalaman wisatawan yang mengunjungi Museum Benteng Vredeburg (Y).

Langkah terakhir yaitu menentukan definisi operasional. Definisi operasional merupakan suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel yang berisi indikator-indikator dalam melakukan pengukuran terhadap obyek yang diteliti. Dalam Mustafa et al., (2024), definisi operasional merupakan *outline* umum dari tulisan secara keseluruhan, yang akan menjadi dasar dalam upaya menjawab pertanyaan suatu penelitian dan mengumpulkan data.

Jumlah variabel yang ada di dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel, indikator yang akan digunakan akan dirincikan pada tabel, sebagai berikut: 1) *Virtual tour* (X), suatu teknologi dengan simulasi di suatu lokasi yang terdiri dari video, gambar, dan audio 360 derajat. *Virtual tour* ini juga dapat meningkatkan pengalaman wisatawan dengan cara yang lebih menarik dan mendalam untuk menjelajahi suatu lokasi atau destinasi. Indikator *virtual tour* yaitu, gambar, audio, hotspot, dan narasi informasi; 2) Pengalaman wisatawan (Y) Pengalaman wisatawan merupakan apa yang dialami oleh seseorang sebagai wisatawan, dimana hasil dari proses kegiatan wisata yaitu merencanakan kunjungan, aktivitas di destinasi sampai kembali lagi ke tempat asalnya. Pengalaman wisatawan juga

mencakup rangkaian peristiwa, aktivitas dan persepsi wisatawan. Wisatawan menciptakan pengalamannya dengan berinteraksi dengan berbagai elemen dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas di suatu destinasi. Indikator pengalaman wisatawan antara lain, pengalaman berbasis teknologi, kualitas virtual tour, dan kepuasan wisatawan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Benteng Vredeburg merupakan salah satu museum yang terdapat di Yogyakarta. Museum ini menyuguhkan berbagai sejarah dan koleksi. Pada tahun 1867, Yogyakarta dilanda gempa bumi yang sangat kuat, yang mengakibatkan rusaknya beberapa bangunan besar seperti Gedung Residen (dibangun tahun 1924), bangunan benteng yang awalnya disebut Rustenburg diubah namanya menjadi Vredeburg yang artinya Benteng Perdamaian. Nama ini menggambarkan hubungan yang baik antara kesultanan Yogyakarta dan pihak Belanda saat itu, dimana keduanya tidak saling menyerang. Museum Benteng Vredeburg ini berlokasi di jalan Margo Mulyo Nomor 6, Ngupasan, Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Benteng ini terletak di pusat kota, tepat di depan Gedung Agung (Istana Kepresidenan Yogyakarta) dan dekat dengan kawasan Malioboro.



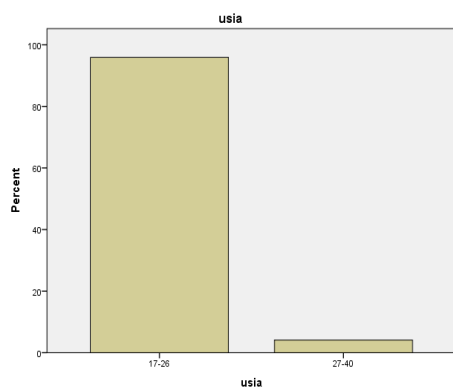
Gambar 1. Virtual Tour Benteng Vredeburg
Sumber: Website Museum Benteng Vredeburg, 2025

Virtual Tour pada Museum Benteng Vredeburg dimulai sebagai solusi untuk memperkenalkan museum kepada publik secara lebih luas, terutama saat pandemi Covid-19. Dengan memanfaatkan teknologi digital, museum ini memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk menjelajahi koleksi yang ada secara online. Tujuannya untuk mempermudah akses bagi masyarakat yang tidak bisa mengunjungi secara langsung.

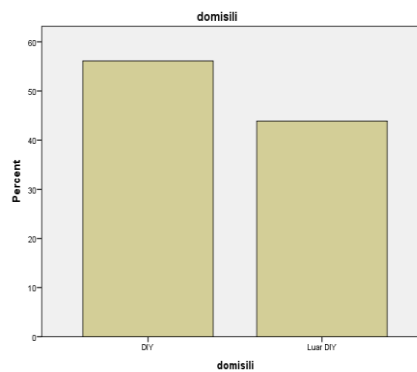
3.1 Hasil

3.1.1 Hasil Karakteristik Responden

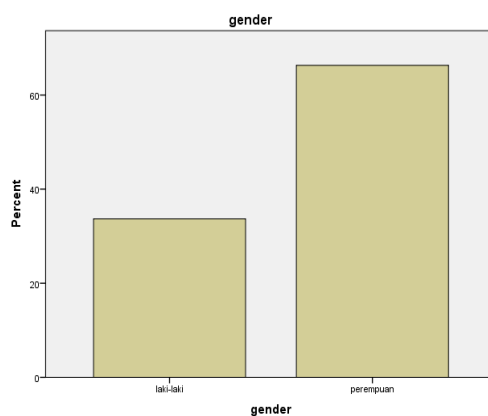
Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari 100 responden, karakteristik responden ditunjukkan dengan rentang usia wisatawan di Museum Benteng Vredeburg dengan mayoritas wisatawan berada dalam rentang usia 17-26 tahun (95,9%). Selain itu, wisatawan yang berkunjung merupakan wisatawan dari DIY maupun luar DIY dengan mayoritas wisatawan yang berkunjung yaitu dari DIY (56,1%). Kemudian, gender wisatawan yang dominan mengunjungi Museum Benteng Vredeburg yaitu perempuan (66,3%).



Gambar 2. Hasil Persentase Usia



Gambar 3. Hasil Persentase Domisili



Gambar 4. Hasil Persentase Gender

3.1.2 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Tabel 1. Hasil Uji *Model Summary*

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.949 ^a	.901	.900	2.418

a. Predictors: (Constant), Virtual tour (x)

b. Dependent Variable: Pengalaman (Y)

Tabel 2. Hasil dari Output Uji Regresi Linier Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-.826	1.256		-.658	.512
Virtual tour (x)	.742	.025	.949	29.444	.000

a. Dependent Variable: Pengalaman (Y)

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari uji regresi linier dengan uji t menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *virtual tour* dalam meningkatkan pengalaman wisatawan. Hal ini dapat dilihat dari nilai sig. prob $0,000 < 0,05$ atau nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel sehingga hasil tersebut positif atau signifikan. Nilai B *unstandardized* sebesar 0,742 menunjukkan bahwa *virtual tour* memiliki pengaruh positif terhadap pengalaman wisatawan. Hal ini berarti jika kualitas *virtual tour* naik akan meningkatkan pengalaman wisatawan sebesar 0,742.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan terhadap variabel pengalaman (Y), sedangkan konstanta dalam model ini tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Maka dari itu, hipotesis yang diterima yaitu hipotesis alternatif (H_A) dengan uraian penggunaan *virtual tour* secara signifikan meningkatkan pengalaman wisatawan di Museum Benteng Vredeburg.

Berdasarkan penelitian mengenai efektivitas penggunaan *virtual tour* dalam meningkatkan pengalaman wisatawan di Museum Benteng Vredeburg, menyatakan bahwa *virtual tour* yang dibuat oleh pengelola Museum Benteng Vredeburg mencakup audio, gambar, hotspot, serta narasi memberikan pengaruh yang positif terhadap pengalaman wisatawan. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Muti'ah et al. (2022) yang menyatakan bahwa Museum *Virtual Tour* Benteng Vredeburg terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Dalam teori mengenai *virtual tour* yang menerangkan tentang elemen yang terdapat pada *virtual tour* yaitu audio, gambar, hotspot, dan narasi menyatakan bahwa memberikan peningkatan terhadap pengalaman wisatawan setelah menggunakan *virtual tour*. Temuan ini juga merujuk bahwa *virtual tour* dapat mempengaruhi pengalaman wisatawan dikarenakan oleh pada indikator gambar terdapat kualitas gambar dalam *virtual tour* Museum Benteng Vredeburg yang sangat jelas dan menarik. Kualitas gambar yang terdapat di *virtual tour* tampak jelas dan tajam. Detail objek yang ditampilkan dapat memberikan pengalaman yang realistis. Pada indikator audio menunjukkan bahwa kualitas suara dalam *virtual tour* membantu memahami informasi sejarah dengan lebih baik dan disediakan dengan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Selain itu, fitur hotspot dalam *virtual tour* dapat membantu wisatawan mengeksplorasi berbagai bagian museum dengan lebih mudah. Fitur hotspot ini dapat dilihat pada setiap informasi yang terdapat pada *virtual tour*. Narasi informasi yang diberikan mengenai sejarah dan koleksi museum menarik dan lengkap. Wisatawan dapat melihat narasi informasi yang detail terkait sejarah dan koleksi di Museum Benteng Vredeburg. Pengalaman wisatawan terhadap *virtual tour* dengan menggunakan teknologi mudah digunakan. *Virtual tour* memberikan pengalaman baru bagi wisatawan yang sebelumnya belum mengetahui *virtual tour*.

Penelitian ini merekomendasikan kepada pengelola bahwa *virtual tour* dengan cara meningkatkan elemen gambar dapat memberikan pandangan yang menyeluruh. Selain itu implementasi audio yang mempunyai kualitas suara yang jernih dan jelas akan membuat wisatawan merasa lebih tertarik.

Peningkatan fitur hotspot dalam *virtual tour* akan lebih mempermudah wisatawan berpindah dari titik satu ke titik yang lainnya. Narasi informasi yang berisi tentang teks, gambar, ataupun video visual dapat memberikan informasi yang lebih mendalam. Dengan implementasi dari keseluruhan elemen tersebut maka akan membuat *virtual tour* Museum Benteng Vredeburg lebih menarik dan mendalam bagi wisatawan untuk menjelajahi setiap sudut yang ada di museum.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan *virtual tour* di Museum Benteng Vredeburg terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman para wisatawan. Dapat dijelaskan jika model regresi ini memiliki kemampuan prediksi yang sangat baik karena nilai R Square yang tinggi, sehingga variabel *virtual tour* memiliki pengaruh yang kuat terhadap pengalaman. Beberapa elemen penting yang mendukung adanya efektivitas *virtual tour*

dalam meningkatkan pengalaman pengunjung, seperti kualitas gambar yang jernih dan tajam memberikan pengalaman yang lebih baik bagi para pengunjung, audio yang memiliki suara yang jelas dan tersedia dalam beberapa bahasa yang dapat membantu pengunjung memahami sejarah museum lebih baik, fitur hotspot yang dapat membantu pengunjung menjelajahi berbagai bagian museum secara digital, dan juga memiliki narasi penyampaian informasi yang lengkap serta mudah dipahami para pengunjung tentang koleksi dan sejarah museum. Meskipun virtual tour mempunyai dampak positif, tentu saja masih ada beberapa tantangan dalam penerapannya, seperti kurangnya sosialisasi tentang adanya virtual tour kepada pengunjung dan juga keterbatasan akses bagi pengunjung yang tidak terbiasa dengan adanya teknologi digital. Oleh karena itu, pengelola museum disarankan untuk meningkatkan promosi virtual tour melalui berbagai *platform* digital dan mengoptimalkan fitur-fitur interaktif agar pengunjung semakin maksimal.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta, khususnya Program Studi Pariwisata, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pembimbing. Tak lupa, kami berterima kasih kepada pihak Museum Benteng Vredenburg yang telah memberikan izin dan akses untuk melakukan penelitian. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada tim UNUD atas kesempatan dan dukungan yang diberikan dalam mempublikasikan artikel ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan pariwisata dan dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, R., Khaira, U., A, M. R., Arsa, D., dan Saputra, E. (2024) 'Pendampingan Pemanfaatan *Virtual Tour* Museum Siginjei dalam Mendukung Pembelajaran Sejarah dan Budaya Jambi di SMA IT Ash Shiddiqi', *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2 (1): 151-156. Available at: <https://journal.ppmi.web.id/index.php/JPKI2/article/view/430>
- Astuti, R. L. D., Ainurohmah, D., Novia dan Qalban, A. A. (2024) '*Digital Information Era*: Strategi Pemasaran Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta melalui Pendekatan Komunikasi Pemasaran Terpadu', *Nivedana: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 5(2): 193-206. Available at: <https://doi.org/10.53565/nivedana.v5i2.1164>
- Gustari, S., Kusumah, A.H.G., dan Nurazizah, G.R. (2024) 'Pengaruh Pengalaman Wisatawan terhadap Niat Berkunjung Kembali ke Ciwangun Indah *Camp* dengan Mediator *Memories*', *Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 14 (1) 8-16. Available at: <https://ejournal.upi.edu/index.php/thejournal/article/view/76961>
- Janna, N.M. (2020) 'Variabel dan Skala Pengukuran Statistik'. Available at: <https://doi.org/10.31219/osf.io/8326r>
- Marnilin, F., Mutmainah, I., Yulia, I.A., dan Mahfudi, A.Z. (2023) 'Pengaruh *Perceived Value* terhadap Kepuasan Implementasi Program MBKM', *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 11(1):1-10. Available at: <https://jurnal.ibik.ac.id/index.php/jimkes/article/view/936>
- Mustafa, P.S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N.K., dan Lestariningsih, N.D. (2024) *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Insight Mediatama. Retrieved from <https://repository.insightmediatama.co.id/books/article/view/21>
- Muti'ah, D. A., Prasetyo, K., Prasetya, S. P., dan Nasution, N. (2022) 'Efektivitas Museum Virtual Tur Benteng Vredenburg terhadap Hasil Belajar IPS dan Persepsi Penggunaannya', *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(3):700-710. Available at: <https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/1043>

- Nashwa, W., dan Cahyo Sabdhono. (2023) 'Sumbu Filosofi Daerah Istimewa Yogyakarta: Potensi Lokal dalam Upaya Mewujudkan SDGS 2030'. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/376639998>
- Octaviana, S., Suhud, U., dan Sari, D.A.P. (2023) 'Anteseden Niat Turis untuk Berkunjung Ulang ke Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta: Bagaimana Peran *Destination Attraction?*', *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(5):294-302. Available at: <https://doi.org/10.55904/nautical.v2i5.896>
- Pramasha, R. R. (2024) 'Pengaruh Pengalaman Wisata terhadap Kepuasan dan *Word of Mouth* Wisatawan di Sentral Oleh-Oleh PU Bandar Lampung', *JAMANE: Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi*, 3 (2):1-4. Available at: <https://jamane.marospub.com/index.php/journal/article/view/81>
- Salsabila, J. A., dan Agus Abdurrahman. (2022) 'Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Kota Yogyakarta Berdasarkan Pendekatan *Boston Consulting Group* (BCG) Selama Masa Pandemi COVID-19', *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, 1(3):249-259. Available at: <https://journal.uui.ac.id/selma/article/view/25260>
- Sentana, N. N. K., Wahyuningsih, S., Sriwi, A., dan Indrapati, I. (2023) 'Pengembangan Potensi Agrowisata di Desa Sajang Kecamatan Sembalun Lombok Timur', *Journal of Responsible Tourism*, 2(3):557-572. Available at: <https://doi.org/10.47492/jrt.v2i3.2546>
- Suryadana, M. L. dan Vany Octaviany. (2015) *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Alfabeta: Bandung. Retrieved from: <https://jurnalpariwisata.iptrisakti.ac.id/index.php/JIP/article/view/1336/173>
- Widiastini, N. M. A., Prayudi, M. A. A., Rahmawati, P. I., dan Dantes, I. G. R. (2020) 'Pelatihan Pembuatan Virtual Tour bagi Kelompok Sadar Wisata Desa Sidatapa, Kabupaten Buleleng, Bali', *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2). Retrieved from: <https://doi.org/10.22146/bb.59518>
- Wisnu, H.W., Putri, E.D.H., dan Yulianto, A. (2024) 'Pelatihan Pembuatan Paket Wisata Edukasi Kajigelem Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul', *Hikmayo: Jurnal Pengabdian Masyarakat Amayo*, 3 (2):12-30. Available at: <https://jurnal.amayogyakarta.ac.id/index.php/HIKMAYO/article/view/22>