

BAB I

Latar Belakang

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pariwisata merupakan tindakan bepergian untuk tujuan rekreasi, relaksasi, atau bisnis, biasanya ke lokasi yang menyajikan atraksi alam, budaya, sejarah, atau gastronomi. Fenomena ini mencakup kunjungan ke situs domestik dan internasional dan merupakan sektor ekonomi vital di banyak negara, yang secara signifikan berkontribusi terhadap pendapatan daerah, penciptaan lapangan kerja, dan peningkatan budaya dan lingkungan lokal. Semarang, ibu kota Provinsi Jawa Tengah di Indonesia, merupakan contoh daerah dengan potensi pariwisata yang kaya dan beragam. Kota ini menawarkan berbagai atraksi yang mencakup unsur sejarah, budaya, dan alam. Khususnya, salah satu tujuan wisata terkemuka di Semarang adalah Kampung Pecinan. Kampung pecinan merupakan wisata religi yang didalamnya banyak mengandung budaya, kuliner, etnis, dan kepercayaan keagamaan didalamnya (Siti Febe Purnomo, 2021).

Kampung Pecinan Semarang telah berdiri sejak zaman kolonial Belanda yang diawali dengan kedatangan orang tionghoa untuk berdagang melalui jalur laut yang semakin tahun jumlahnya semakin banyak ditambah lagi dengan saat itu Belanda memperluas wilayah kekuasaan dari *VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie)* sampai wilayah semarang menjadi salah satu pusat perdagangan bagi penjelajah eropa (Sudarwani, 2023). Kampung Pecinan Semarang semakin berkembang dengan hadirnya bangunan kelenteng yang merupakan tempat untuk beribadah orang tionghoa dengan kepercayaan budha dan konghucu serta mulai hadir beberapa tempat usaha masyarakat tionghoa seperti toko, dan rumah makan. Pada era setelah kemerdekaan Kampung Pecinan Semarang masih menjadi salah satu pusat dalam melakukan aktivitas ekonomi dengan tetap mempertahankan identitas dari budaya yang ada didalamnya meskipun kegiatan sosial dan politik telah berubah (Sudarwani, 2023).

Pada era sekarang Kampung Pecinan Semarang tetap mempertahankan tradisi dan bangunan bersejarahnya yaitu salah satunya adalah kelenteng yang digunakan sebagai tempat untuk beribadah bagi masyarakat tionghoa hingga saat ini, selain itu kelenteng di kampung pecinan juga biasa digunakan sebagai wisata religi bagi masyarakat dari semua kalangan beragama yang ingin berkunjung ke dalamnya. Kampung Pecinan Semarang memiliki 6 kelenteng di setiap Kawasan yang diantaranya yaitu *Kelenteng See Hoo Kiong*, *Kelenteng Hwie Wie Kiong*, *Kelenteng Tong Pek Bio*, *Kelenteng Ling Hok Bio*, *Kelenteng Sinar Samudera*, dan *Kelenteng Siu Hok Bio* (Sudarwani, 2023). Masyarakat dari kota semarang atau bahkan dari luar kota sering berkunjung ke kampung pecinan bahkan melakukan tur di tiap kelentengnya untuk berwisata religi dan berwisata budaya yang ada di Kampung Pecinan Semarang. Kelenteng Kampung Pecinan Semarang telah ada sejak zaman kolonial Belanda dan hingga sekarang bangunan tersebut masih berdiri kokoh dengan nuansa budaya tionghoa yang tidak hilang meskipun kawasan didalamnya juga ikut mengalami proses modernisasi (Soetomo, 2020). Belakangan ini kunjungan masyarakat ke dalam kelenteng di Kampung Pecinan Semarang cenderung sepi, sementara kunjungan pada kampung pecinan cenderung hanya ramai pada saat perayaan Tahun Baru Imlek dan Cap Go Meh (G. L. Wungo dkk., 2022), sumber berita kompass mengatakan bahwa kampung pecinan semarang sebetulnya memiliki daya tarik yang bagus dalam kekayaan Sejarah dan budaya (<https://www.kompasiana.com/tobiasmartin8580/646ca8d04addee523d613292/jejak-sejarah-dan-kekayaan-budaya-di-kawasan-pecinan-semarang>). Selain pada saat perayaan Tahun Baru Imlek dan Cap Go Meh, kunjungan ke kampung pecinan cenderung sepi padahal di era modern seperti sekarang sudah banyak media yang digunakan sebagai sarana memberikan dan mendapatkan informasi salah satunya untuk media promosi di sektor pariwisata namun hal tersebut masih belum membantu Kampung Pecinan Semarang dalam menarik minat masyarakat sekitar dan masyarakat dari luar kota untuk berkunjung ke 6 kelenteng yang ada di Kampung Pecinan Semarang, peneliti menawarkan *virtual tour* yang diharapkan dapat menarik minat kembali masyarakat sekitar atau bahkan masyarakat luar dalam melakukan kunjungan ke 6 kelenteng yang ada di kampung pecinan kota

semarang (Soetomo, 2020).

Pada masa digital seperti sekarang ini, banyak sekali teknologi yang mulai berkembang dengan pesat salah satunya yaitu teknologi *Virtual tour* ini yang belakangan ini mulai populer di kehidupan masyarakat (Chang dkk., 2023). *Virtual tour* mulai populer berkat teknologi yang dapat menampilkan gambar beserta video secara *virtual* yang biasanya digunakan untuk mempromosikan sebuah tempat wisata, tempat ibadah dan bangunan, teknologi ini juga mulai berkembang cukup pesat di masa pandemi *Covid-19* beberapa tahun lalu yang mengharuskan seluruh masyarakat yang ada di Indonesia harus melakukan kegiatan secara daring (Pahlevi dkk., 2021). Sebagaimana telah diketahui bahwa *Virtual tour* merupakan sebuah teknologi berupa ilustrasi yang dapat menampilkan visualisasi dunia nyata kedalam komputer yang disimulasikan untuk keperluan dalam penyampaian informasi yang ada disitu kepada pengguna (Nautiyal & Polus, 2022). *Virtual tour* memiliki beberapa elemen multimedia didalamnya yaitu seperti gambar panorama, teks, audio, grafik, animasi dan video. Dengan adanya beberapa elemen ini *Virtual tour* bisa menjadi lebih lengkap dan bervariasi dan lebih menarik (Osman et al., 2020).

Virtual tour merupakan sebuah tempat atau lingkungan yang dapat dilihat serta dijelajahi oleh pengguna dengan mendapatkan sebuah pengalaman dalam bentuk visual (Yang, Ting Lai, Ivan Ka Wai Fan, Zhao Bin Mo, 2021). *Virtual tour* dapat memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berkunjung ke tempat realistik secara *virtual* tanpa mereka harus datang langsung ke tempat yang dituju, *Virtual tour* dapat memberikan penggambaran dunia nyata kedalam visual berkat hadirnya teknologi grafika komputer, teknik fotografi 360 derajat, dan realitas *virtual* (Wu & Lai, 2021). *Virtual tour* dapat digunakan di berbagai konteks salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan dimana tujuannya untuk memungkinkan pengguna dapat melihat dan berjelajah ke sebuah tempat didalam lingkungan tersebut tanpa harus datang langsung kesana. *Virtual tour* memberikan pengalaman visual yang nyata pada suatu tempat yang dilihat berkat tampilan dari gambar panorama 360 derajat yang sangat mendekati dunia nyata (Biswas dkk., 2022). Selain menampilkan gambar visual beberapa *Virtual tour* juga menyertakan animasi dan suara sehingga pengguna bisa merasakan suasana dan lingkungan yang sesuai dengan yang mereka

jelajahi. Selain itu *Virtual tour* juga dapat dijelajah melalui perangkat komputer, dan *smartphone*, tergantung pada tingkat penggunaan dan tingkat pengalaman yang diinginkan pengguna (Itani & Hollebeek, 2021).

Pengembangan *Virtual tour* berbasis *website* di kampung pecinan kota semarang dibuat untuk merepresentasikan 6 Kelenteng yang ada di Kampung Pecinan di Kota Semarang dalam tur *virtual* dengan pandangan objek 360 derajat dengan tujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui lokasi 6 Kelenteng yang ada di Kampung Pecinan (Sudarwani, 2023). *Virtual tour* memiliki kelebihan dalam memberikan informasi dimana aplikasi ini dapat mengajak pengguna untuk berkunjung hanya dengan melalui perangkat komputer dan *smartphone* dimana pengguna dapat melakukan tur pada kelenteng hingga masuk ke bagian dalam kelenteng sehingga informasi yang diperoleh pengguna menjadi lebih banyak, dibandingkan dengan melihat gambar yang ada di dalam brosur, melihat gambar dan video yang ada di dalam sosial media yang mana dalam memberikan informasinya masih parsial tentunya *virtual tour* bisa memberikan informasi yang lebih lengkap dan lebih detail yang tentunya bisa diakses dimanapun dan kapanpun (Kyrilitsias, Christos Christofi, Maria Michael-Grigoriou, Despina Banakou, Domna Ioannou, 2020). Pada pengujiannya peneliti memilih analisis *system usability scale (SUS)* karena metode tersebut memiliki cara yang mudah dan cepat dalam melakukan evaluasi pada penelitian dan tentunya *SUS* memiliki hasil yang mendekati akurat, dalam pengukuran ini peneliti menggunakan *system usability scale (SUS)* dimana pengguna akan memberikan penilaian tentang aplikasi *virtual tour* berdasarkan dengan persepsi dan interaksi pengguna terhadap *virtual tour* telah dicoba hingga mereka memperoleh pengalaman yang hasilnya akan berpengaruh pada kepuasan pada evaluasinya, hasil evaluasi dari pengguna selain digunakan untuk mengukur kepuasan dari pengguna yaitu digunakan juga untuk mengukur dampak yang dihasilkan dari adanya *virtual tour* di 6 kelenteng di kampung pecinan kota semarang, apakah dapat membantu pengguna dalam mengetahui 6 kelenteng yang ada di kampung pecinan semarang, selain itu pengguna juga dapat memberikan kritik dan saran mengenai kekurangan pada aplikasi *virtual tour* ini sehingga nantinya dapat dilakukan perubahan pada aplikasi

virtual tour – nya.

Analisis *usability* dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan target 80 orang dengan domisili di Semarang. Peneliti memilih orang dengan domisili di Semarang dikarenakan mereka sudah cukup familiar dengan 6 Kelenteng sebagai tempat ibadah yang ada di Kampung Pecinan. Analisis *Usability* merupakan sebuah evaluasi yang digunakan untuk menilai kepuasan pengguna *Virtual tour* pada bangunan di 6 Kelenteng Kampung Pecinan di Semarang serta hasilnya digunakan untuk mengukur dampak yang dihasilkan dengan adanya aplikasi ini, dengan adanya aplikasi *virtual tour* di 6 kelenteng kampung pecinan kota Semarang diharapkan bisa membantu menarik minat masyarakat untuk berkunjung kedalamnya berkat adanya media informasi yang lebih detail.

Peneliti membagi *virtual tour* menjadi 2 aplikasi yaitu *virtual tour* pada aplikasi awal dan *virtual tour* pada aplikasi akhir. *Virtual tour* pada aplikasi awal dibuat untuk digunakan sebagai media pengenalan kelenteng di kampung pecinan Semarang secara informatif dan interaktif dimana terdapat fitur menu deskripsi yang digunakan untuk memberikan informasi singkat mengenai deskripsi dan sejarah singkat di kampung pecinan Semarang. Pengguna juga disediakan menu cepat jika ingin langsung menuju ke 6 kelenteng yang ada di kampung pecinan kota Semarang tanpa harus melewati rute jalannya terlebih dahulu, cakupan dari *virtual tour* pada aplikasi awal juga sangat detail hingga pengguna bisa diajak untuk masuk ke dalamnya untuk mengetahui isi yang ada di dalam bangunan kelenteng tersebut tanpa harus datang secara langsung ke kampung pecinan Semarang. Dengan memiliki banyak fitur yang disematkan pada *virtual tour* pada aplikasi awal hal tersebut tidak membuat pengguna merasa cukup karena berdasarkan hasil dari 80 responden pada aplikasi awal, ternyata masih terdapat banyak komplain mengenai *virtual tour* pada aplikasi awal dikarenakan mereka masih kebingungan dalam menggunakan tombol yang disediakan di dalam aplikasi. Kemudian peneliti membuat *virtual tour* dengan nama aplikasi akhir yang telah dilakukan *update* pada tampilan awalnya yang diharapkan dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi *virtual tour* pada 6 kelenteng di kampung pecinan kota Semarang, fitur baru yang terdapat pada aplikasi akhir yaitu sebelum memasuki aplikasi pengguna akan

diarahkan menuju ke *website* interaktif sederhana yang sederhana yang berisi informasi dan sejarah singkat dari kampung pecinan kota semarang dimana pengguna juga diberikan kesempatan untuk menggunakan *guide* aplikasi yang berupa *manual book* dan video tutorial sebelum menggunakan *virtual tour* pada aplikasi akhir. Tujuan dilakukan *update* yaitu untuk memberikan Langkah – Langkah kepada pengguna sebelum menggunakan aplikasi *virtual tour* pada 6 kelenteng di kampung pecinan kota semarang supaya pengguna tidak merasa bingung pada saat menggunakan aplikasi *virtual tour* tersebut.

Maka dari itu *virtual tour* berbasis *website* pada aplikasi awal dan aplikasi akhir digunakan untuk memudahkan dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentang bangunan 6 kelenteng yang ada di kampung pecinan kota semarang karena *virtual tour* dapat memberikan jangkauan informasi yang lebih detail. *System usability scale (SUS)* digunakan sebagai analisis untuk evaluasi terhadap kepuasan pengguna yang telah mencoba menggunakan *virtual tour* baik pada aplikasi awal dan pada aplikasi akhir. Kemudian hasil dari kepuasan pengguna digunakan untuk mengukur dampak dari adanya *virtual tour* pada 6 kelenteng di kampung pecinan kota semarang.

1.2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kepuasan pengguna dari aplikasi awal dan aplikasi akhir yang menampilkan 6 kelenteng di kampung pecinan kota semarang dengan menggunakan *system usability scale*. Kemudian dilakukan perbandingan pada berdasarkan hasil dari penghitungan menggunakan *system usability scale* untuk mengetahui kepuasan dari pengguna pada aplikasi awal dan aplikasi akhir terhadap perbedaan dan fitur yang terdapat pada kedua aplikasi tersebut. Selain itu hasil dari perbandingan skor *system usability scale* dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar dampak yang diperoleh pengguna dengan hadirnya aplikasi akhir dengan fitur yang lebih *update* seperti penambahan fitur *guide* untuk pengguna sebelum menggunakan aplikasi *virtual tour* pada 6 kelenteng di kampung pecinan semarang.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitiannya yaitu :

1. Membantu masyarakat luar tentang 6 Kelenteng sebagai tempat ibadah yang ada di Kampung Pecinan di Semarang supaya lebih dikenal orang melalui aplikasi *Virtual tour* nya.
2. Diharapkan penelitian tentang *virtual tour* pada 6 kelenteng kampung pecinan semarang ini dapat menjadi pengetahuan baru dalam menggunakan *virtual tour* pada penelitian yang akan datang.



SEKOLAH PASCASARJANA