

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan bagian integral dari identitas suatu bangsa. Bagi Indonesia, yang memiliki latar belakang kebudayaan dan peradaban yang sangat kaya dan beragam, warisan sejarah tidak hanya menjadi simbol jati diri nasional, tetapi juga aset penting dalam pembangunan bangsa. Dari jejak kerajaan-kerajaan besar seperti Sriwijaya dan Majapahit, perjuangan kemerdekaan, hingga dinamika sosial politik modern, sejarah Indonesia membentang luas dalam ruang dan waktu yang penuh makna. Warisan sejarah tersebut tercermin dalam ribuan situs bersejarah, museum, bangunan kolonial, serta cerita rakyat yang tersebar di seluruh penjuru nusantara. Indonesia memiliki lebih dari 8.000 situs budaya dan warisan sejarah, termasuk candi, masjid, benteng, dan bangunan kolonial yang tersebar di seluruh nusantara (Kurniawan & Prabowo, 2023). Namun, berdasarkan Survei Sosial Budaya yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), hanya sekitar 20% generasi muda yang aktif mengunjungi situs sejarah atau museum dalam setahun terakhir (Badan Pusat Statistik, 2021). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi warisan budaya dan minat generasi muda terhadap sejarah nasional.

Namun, minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap sejarah Indonesia menunjukkan kecenderungan yang menurun. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penyampaian informasi sejarah yang monoton, kurangnya media interaktif, serta ketidaksesuaian metode edukasi sejarah dengan perkembangan zaman digital. Di sisi lain, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam menyampaikan nilai-nilai sejarah melalui media digital yang lebih menarik, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan pengguna masa kini. Selain tantangan rendahnya minat generasi muda terhadap situs sejarah, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital, termasuk aplikasi dan analisis data berbasis ulasan pengguna, dapat memberikan wawasan yang signifikan terhadap persepsi wisatawan. Salah

satu penelitian yang relevan dengan judul Analisis Sentimen Data Ulasan Google Maps Mengenai Pariwisata Keraton Kasepuhan Cirebon Menggunakan Metode Lexicon Based yang dilakukan oleh Penulis (Akbar dkk., 2024) menunjukkan bahwa penelitian tersebut berhasil mendapatkan informasi mengenai sudut pandang wisatawan terhadap pariwisata Keraton Kasepuhan Cirebon. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa sekitar 70% wisatawan memberikan respons positif terhadap objek wisata sejarah Keraton Kasepuhan Cirebon, sementara 20% bersifat netral dan 10% negatif. Hasil ini mengindikasikan bahwa wisata sejarah masih memiliki potensi daya tarik yang besar di mata wisatawan, khususnya jika dikemas secara menarik dan modern.

Pariwisata sejarah memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan jenis pariwisata lainnya seperti wisata alam, hiburan, atau belanja. Objek wisata sejarah tidak hanya menawarkan pengalaman rekreasi, tetapi juga memuat nilai edukatif, pelestarian budaya, dan penguatan identitas nasional. Keberadaan situs-situs sejarah seperti keraton, candi, museum, dan bangunan kolonial menuntut penyampaian informasi yang kontekstual agar pengunjung dapat memahami makna dan narasi historis yang terkandung di dalamnya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat banyak objek sejarah secara visual tampak kurang menarik, terutama bagi generasi muda yang cenderung lebih tertarik pada pengalaman wisata yang dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi. Selain itu, kurangnya informasi yang memadai turut memberikan dampak negatif terhadap kepopuleran dari objek pariwisata sejarah, ditambah lagi minimnya infrastruktur yang menunjang serta kurangnya jumlah dan minimnya kemampuan berbahasa internasional dari informan atau dalam hal ini pemandu wisata sebagai basis pengetahuan akan sejarah suatu kawasan yang seharusnya dapat menjadi nilai tambah historikal yang mampu mengundang banyak wisatawan. Padahal seharusnya objek pariwisata sejarah dapat menjadi ‘magnet’ tersendiri suatu daerah untuk didatangi para wisatawan. Menurut Wang dkk. (2013) suatu hal yang sangat berdampak di banyak industri, terutama di sektor pariwisata, untuk mengubah perilaku wisata di antaranya: pengambilan kebijakan, pencarian informasi, dan ditambahkan oleh

Buhalis (2003); Livi (2008) mentransformasikan prosedur bisnis tradisional dan mengubah nilai konektivitas.

Menanggapi meningkatnya penggunaan dan dampak teknologi dalam sektor pariwisata, Tussyadiah dan Zach (2012); Wang dkk. (2016) menyatakan bahwa sejumlah studi telah mulai mengeksplorasi perubahan yang telah diperkenalkan ke dalam semua aspek pengalaman wisata, misalnya penggunaan *idle time*, dokumentasi dan berbagi pengalaman. Sebagaimana diungkapkan Kim, dkk (2008) bahwa peningkatan penggunaan perangkat bergerak (*mobile devices*) dan Web 2.0 telah menciptakan peluang baru bagi organisasi pariwisata untuk terlibat, mengajak dan berinteraksi dengan wisatawan. Karakteristik unik dari teknologi bergerak (seluler), yaitu *ubiquity* (mudah ditemukan di mana saja), fleksibilitas, personalisasi dan diseminasi, menjadikannya alat yang bermanfaat dan menguntungkan bagi penyedia pariwisata maupun konsumen. Oleh karena itu, Neuhofer, dkk (2014); Tussyadiah (2014) menjelaskan organisasi pariwisata telah mulai mencari cara baru untuk meningkatkan pengalaman wisata dan menyediakan layanan bernilai tambah (Gracia-Crespo dkk., 2009), serta menciptakan pengalaman yang diperkaya dengan hal baru, berbeda dan unik (Leue dkk., 2014; Yovcheva dkk., 2013). Berkenaan dengan penjelasan tersebut, terdapat peluang untuk melakukan penelitian mengenai pemodelan sebuah aplikasi perangkat bergerak sebagai media untuk mengakselerasi digitalisasi model bisnis dengan mengusung konsep pariwisata digital melalui pemanfaatan teknologi realitas berimbuah untuk mendapatkan suatu pemodelan bisnis yang dapat membantu mengembangkan objek pariwisata sejarah yang kurang diminati namun memiliki suatu daya tarik tersendiri, sehingga memiliki nilai tambah.

Digitalisasi merupakan proses transformasi informasi dan aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara manual atau konvensional menjadi berbasis teknologi digital. Dalam konteks pariwisata sejarah, digitalisasi mencakup penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengubah cara penyajian dan pengelolaan informasi sejarah, sehingga dapat diakses dengan lebih mudah, interaktif, dan menarik. Proses ini memungkinkan pelestarian nilai-nilai sejarah tidak hanya melalui media tradisional seperti buku atau pameran statis, tetapi juga

melalui media digital seperti aplikasi perangkat bergerak yang mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR). Dengan digitalisasi, pengalaman wisata sejarah dapat menjadi lebih hidup dan personal, meningkatkan minat dan keterlibatan masyarakat, terutama generasi muda, dalam mengenal dan melestarikan warisan budaya bangsa (Buhalis & Amaranggana, 2015; Azuma, 1997).

Melalui pemanfaatan teknologi khususnya realitas berimbuah merupakan suatu cara atau terobosan yang ingin diwujudkan melalui penelitian ini untuk menjembatani kebutuhan pengelola dalam mempromosikan atau mengenalkan kawasan wisata sejarah serta meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan juga sebagai jawaban dari kebutuhan wisatawan akan informasi mengenai objek pariwisata sejarah yang dapat dikemas menjadi tidak monoton. Realitas berimbuah menurut Taqvi (2013: 11) “mewakili sistem yang memiliki tampilan langsung lingkungan fisik secara nyata dilengkapi dengan elemen-elemen yang dihasilkan komputer seperti suara, video, grafik dan lokasi data.” Dengan demikian, realitas berimbuah memfasilitasi integrasi tanpa batas antara dunia fisik dan virtual, meningkatkan persepsi pengguna tentang lingkungan dunia nyata mereka (Kesim dan Ozarslan, 2012). Berdasarkan karakteristik ini, menurut Cranmer (2017) realitas berimbuah diunggulkan karena kemampuannya untuk menciptakan konten yang lebih kaya dan lebih mendalam, dan meningkatkan interaksi dan persepsi kita dengan dunia di sekitar kita. Realitas berimbuah telah diakui menawarkan banyak manfaat bagi organisasi pariwisata, menciptakan peluang untuk berkembang dan menambah nilai bagi pengalaman wisatawan.

Berdasarkan dari beberapa hal yang telah diungkapkan terdapat suatu masalah yang sangat menarik mengenai digitalisasi model bisnis dengan konsep pariwisata digital ini, yakni bahwa objek pariwisata sejarah begitu menarik dan sangat layak untuk dikunjungi, namun dengan pemanfaatan sumber daya yang masih monoton membuat objek pariwisata sejarah mengalami kesulitan dalam proses berkembangnya. Oleh sebab itu, integrasi dengan teknologi merupakan salah satu upaya yang dapat ditawarkan, namun menurut Cranmer (2019) pemanfaatan realitas berimbuah secara teknis perlu dilakukan optimasi terhadap pengenalan pola khususnya saat menggunakan metode pelacakan berbasis penanda sebab pada

kondisi tertentu pengenalan pola membutuhkan waktu yang relatif kurang responsif. Untuk dapat mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah metode *corner detection* agar dapat mempercepat pengenalan sebuah pola dengan menggunakan algoritma FAST (Features from Accelerated Segment Test) dapat menawarkan optimalisasi pada implementasi teknologi realitas berimbu, sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih baik terhadap pengguna dalam menggunakan aplikasi berbasis realitas berimbu yang menggunakan metode pelacakan berbasis penanda.

Hal tersebut juga dapat menjadi media transisi model bisnis yang masih konvensional dalam menghadapi dunia digital yang serba teknologi, sebab kurangnya layanan yang dapat diberikan meliputi, aplikasi, infrastruktur, dan kebijakan sehingga kurangnya informasi yang harusnya tersampaikan kepada masyarakat luas serta berbagai masalah lain yang mencakup bidang-bidang tersebut. Karena itu, dalam penelitian ini akan dibuat suatu pemodelan sebuah aplikasi perangkat bergerak sebagai media digitalisasi model bisnis yang mengedepankan sinergi atau integrasi teknologi melalui realitas berimbu ke dalam pengelolaan kawasan pariwisata sejarah. Pemanfaatan teknologi realitas berimbu menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab berbagai pertanyaan dan permasalahan yang telah disebutkan, salah satunya sebagai daya tarik tersendiri bagi wisatawan dengan memungkinkan adanya media yang interaktif.

Mekanisme dan prosedur pengelolaan objek pariwisata sejarah bermediasikan teknologi memerlukan kajian interdisipliner di antaranya persiapan perumusan konten sebagai *output* dari aplikasi yang disediakan dengan mempertimbangkan manajemen pengelolaan, berbagai sumber informasi mengenai kawasan pariwisata sejarah, rencana pelayanan yang diberikan, konsep aplikasi, penyesuaian infrastruktur, dan mempertimbangkan kebijakan, kemudian *testing* dan *feedback* sebagai *input* pengembangan sehingga menghasilkan sebuah model yang ideal. Wirtz dkk. (2016) menyatakan bahwa model bisnis memiliki dampak yang signifikan pada keberhasilan manajemen dan persaingan bisnis dan menurut Johnson dkk. (2008) penggunaan model bisnis telah meningkat karena kemampuan model bisnis untuk mengamankan dan memperluas keunggulan kompetitif. Karena

itu, Magretta (2002) mengungkapkan bahwa model bisnis dianggap penting untuk kesuksesan sebuah organisasi usaha. Melalui berbagai referensi yang telah dikumpulkan, maka dapat dijadikan landasan dasar untuk meyakini bahwa penelitian ini dapat memberikan dampak positif terhadap berkembangnya objek pariwisata sejarah, khususnya pada lokasi penelitian di Keraton Kasepuhan Cirebon untuk mengembangkan model bisnis melalui aplikasi perangkat bergerak berbasis realitas berimbuah sebagai media digitalisasi untuk objek pariwisata sejarah.

Namun, meskipun potensinya besar, adopsi teknologi ini di kalangan pengguna masih belum merata dan keberhasilan implementasi teknologi tersebut tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan secara teknis saja, melainkan juga oleh sejauh mana teknologi tersebut dapat diterima dan digunakan oleh penggunanya. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi terhadap penerimaan pengguna mengenai aplikasi tersebut. Dalam hal ini, Technology Acceptance Model (TAM) dapat digunakan untuk menganalisis faktor-faktor seperti Persepsi Kemudahan dalam Penggunaan (Perceived Ease of Use) dan Persepsi Kebermanfaatan (Perceived Usefulness) yang mempengaruhi Minat Perilaku (Behavioral Intention), Perilaku terhadap Penggunaan (Attitude Toward Using), dan Penggunaan Sistem Sesungguhnya (Actual Use) serta perlu dipertimbangkan pengaruh dari sisi faktor eksternalnya, yakni Motivasi Wisatawan (Tourist Motivation). TAM memiliki keunggulan dalam kesederhanaannya, namun tetap memiliki kekuatan prediktif yang tinggi dan fleksibilitas untuk disesuaikan dengan berbagai konteks teknologi, termasuk dalam ranah pariwisata digital. Selain itu, dibandingkan dengan model evaluasi lainnya seperti Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), Diffusion of Innovation (DOI), maupun Information System Success Model (ISSM), TAM lebih terfokus pada analisis perilaku individu dalam mengadopsi teknologi, bukan pada adopsi secara organisasi maupun evaluasi aplikasi dari segi kualitas teknis. Dalam konteks aplikasi realitas berimbuah untuk pariwisata sejarah, fokus terhadap sikap dan intensi pengguna menjadi aspek krusial, karena keberhasilan digitalisasi pariwisata sangat bergantung pada pengalaman dan keterlibatan pengguna (Huang dkk., 2016). Oleh sebab itu, penggunaan TAM sebagai pendekatan evaluatif dalam penelitian ini dipandang

paling tepat, karena mampu memberikan kerangka analitis yang komprehensif, terfokus, dan terbukti secara empiris dalam mengukur tingkat penerimaan teknologi inovatif oleh penggunanya.

Selain itu, penting juga mengevaluasi bagaimana aplikasi ini dapat dijadikan dasar model bisnis berkelanjutan yang mendukung digitalisasi pariwisata sejarah, sehingga tidak hanya menjadi alat edukasi tetapi juga memiliki nilai ekonomi jangka panjang. Dalam penelitian ini akan diungkapkan secara langsung kebermanfaatan dari model bisnis berbasiskan realitas berimbuah dengan pemanfaatan aplikasi perangkat bergerak tersebut sebagai media digitalisasinya dengan dilakukannya evaluasi terhadap penerimaan wisatawan sebagai penggunanya. Dalam mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi pariwisata sejarah berbasis realitas berimbuah, diperlukan pendekatan analisis yang mampu menangani model konseptual yang kompleks dengan banyak konstruk laten. Pemilihan teknik Structural Equation Modeling - Partial Least Squares (SEM-PLS) dinilai lebih tepat dibandingkan dengan teknik analisis lainnya seperti regresi linier berganda, *path analysis*, maupun SEM berbasis kovarian (CB-SEM), karena memiliki keunggulan dalam menangani model yang kompleks, terdiri atas banyak konstruk laten dan indikator, baik reflektif maupun formatif. Teknik analisis SEM-PLS dipilih sebagai pendekatan yang paling sesuai dalam penelitian ini, karena SEM-PLS merupakan metode analisis multivariat berbasis komponen yang sangat cocok untuk penelitian eksplanatoris, khususnya dalam pengujian model teoritis seperti Technology Acceptance Model (TAM), yang melibatkan banyak konstruk laten dan indikator reflektif (Hair dkk., 2019). Kelebihan utama dari SEM-PLS adalah kemampuannya untuk bekerja dengan data yang tidak harus berdistribusi normal, ukuran sampel yang relatif kecil maupun dengan jumlah sampel yang besar tetap akan memberikan hasil yang akurat, serta model yang kompleks dengan banyak variabel independen dan dependen yang saling terkait. Pemilihan teknik ini didasarkan pada karakteristik penelitian yang bersifat eksploratif dan berfokus pada pengembangan model teoritis baru melalui perluasan kerangka Technology Acceptance Model

(TAM), yang dikombinasikan dengan variabel eksternal dan model bisnis berbasis realitas berimbuah dalam konteks pariwisata sejarah.

Teknik analisis ini juga lebih fleksibel dalam hal asumsi distribusi data, karena tidak mensyaratkan normalitas multivariat secara ketat. Hal tersebut sangat relevan dengan karakteristik data dalam penelitian ini yang diperoleh melalui survei dan cenderung tidak berdistribusi normal. Selain itu, SEM-PLS memiliki toleransi yang lebih tinggi terhadap ukuran sampel yang terbatas, sehingga tetap mampu menghasilkan estimasi parameter yang reliabel dan valid, meskipun jumlah responden tidak sebesar yang dibutuhkan oleh CB-SEM. Lebih jauh, SEM-PLS berorientasi pada prediksi dan penjelasan varians antar konstruk, sehingga sangat sesuai untuk menjawab tujuan penelitian ini, yaitu mengevaluasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan aplikasi perangkat bergerak berbasis realitas berimbuah dalam digitalisasi pariwisata sejarah.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk dari latar belakang penelitian yang telah diungkapkan, maka dapat diketahui beberapa permasalahan penelitian yang teridentifikasi sebagai berikut.

1. Objek pariwisata sejarah identik dengan pengalaman berwisata yang monoton dan kurang bervariasi.
2. Sulit beradaptasi menghadapi tantangan dunia digital dalam meningkatkan daya tarik wisatawan dan nilai jual objek pariwisata sejarah.
3. Minimnya data dan evaluasi tentang efektivitas aplikasi AR sebagai media edukasi sejarah yang interaktif.
4. Belum diketahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi AR dalam konteks pariwisata sejarah.
5. Kurangnya pengembangan model bisnis yang berkelanjutan untuk aplikasi pariwisata berbasis realitas berimbuah.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan penelitian yang perlu diangkat, yaitu

diperlukan sebuah perancangan aplikasi perangkat bergerak sebagai media digitalisasi model bisnis yang dibutuhkan oleh objek wisata sejarah dalam menerapkan konsep pariwisata digital. Penerapan konsep tersebut didukung dengan memanfaatkan teknologi realitas berimbuah dengan algoritma Features from Accelerated Segment Test (FAST) dalam mengoptimalisasi proses pengenalan pola sebagai penanda sebagai media pendukung dalam aktivitas pariwisata sejarah untuk meningkatkan daya tarik terhadap objek wisata sejarah yang dikelola. Hal tersebut perlu diuji kebermanfaatannya pada tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi perangkat bergerak berbasis realitas berimbuah dalam konteks pariwisata sejarah, yang dianalisis melalui pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengidentifikasi keterkaitan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi dalam model TAM dengan penambahan faktor eksternal. Serta mengevaluasi sejauh mana efektivitasnya dalam menyampaikan informasi sejarah secara interaktif dan menarik. Akhirnya, penelitian ini berusaha mengungkapkan bagaimana aplikasi berbasis AR dapat mengintegrasikan teknologi, kebutuhan pengguna, dan nilai historis secara optimal untuk mendukung digitalisasi pariwisata sejarah secara menyeluruh.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Dengan model bisnis konvensional yang digunakan oleh Badan Pengelola Keraton Kasepuhan Cirebon dalam menjalankan bisnis objek pariwisata sejarah di era digital terdapat banyak hambatan untuk dapat berkembang, dimana segala aspek kehidupan manusia telah bersentuhan secara langsung dengan teknologi sebagai media pendukung yang dapat memberikan nilai tambah. Sebagai salah satu upaya dalam melestarikan kebudayaan ialah melalui objek pariwisata sejarah, oleh sebab itu perlu dibantu dalam pelaksanaan bisnisnya agar dapat bertahan dan berkembang pada era digital saat ini. Urgensi dari dilakukannya penelitian ini ialah pemanfaatan teknologi dalam bisnis pariwisata sejarah sudah menjadi suatu kewajiban demi mendukung keberlangsungan bisnisnya, sebab terjadi tren penurunan minat terhadap wisatawan untuk berkunjung pada objek pariwisata sejarah. Terdapat

kebutuhan yang mendesak untuk mengintegrasikan teknologi digital, khususnya aplikasi perangkat bergerak berbasis realitas berimbu, dalam pengembangan dan pelestarian pariwisata sejarah. Di tengah tren global menuju digitalisasi sektor pariwisata, situs-situs bersejarah menghadapi tantangan untuk tetap relevan dan menarik bagi generasi muda yang sangat akrab dengan teknologi. Melalui pendekatan Technology Acceptance Model (TAM), penelitian ini penting dilakukan guna memahami sejauh mana pengguna menerima dan merespons aplikasi berbasis AR sebagai media edukatif dan informatif. Selain itu, pemanfaatan aplikasi ini juga membuka peluang baru dalam mengembangkan model bisnis yang inovatif dan berkelanjutan di sektor pariwisata, khususnya dalam mendukung ekonomi kreatif. Kurangnya studi yang secara komprehensif mengevaluasi aspek teknologi dan model bisnis dalam konteks digitalisasi warisan sejarah menjadikan penelitian ini relevan dan signifikan, baik untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun penerapannya di lapangan.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk dapat membuat suatu media digitalisasi model bisnis dalam bidang pariwisata berbasis teknologi realitas berimbu dengan konsep pariwisata digital melalui pengembangan sebuah sistem informasi dan navigasi sebagai sarana penunjang kegiatan pariwisata. Adapun beberapa tujuan dari penelitian yang dilakukan ini ialah sebagai berikut.

1. Untuk mengevaluasi tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi perangkat bergerak berbasis realitas berimbu (AR) dalam konteks pariwisata sejarah menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM).
2. Untuk menilai efektivitas aplikasi AR sebagai media edukatif dan interaktif dalam menyampaikan informasi sejarah kepada pengguna.
3. Untuk mengkaji potensi pengembangan model bisnis yang berkelanjutan berbasis aplikasi AR dalam mendukung sektor pariwisata sejarah dan ekonomi kreatif.
4. Untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi dan dipengaruhi dari seluruh faktor dengan model TAM, mulai dari Persepsi Kemudahan dalam

Penggunaan (Perceived Ease of Use), Persepsi Kebermanfaatan (Perceived Usefulness), Minat Perilaku (Behavioral Intention), Perilaku terhadap Penggunaan (Attitude Toward Using) dan Penggunaan Sistem Sesungguhnya (Actual Use), serta menganalisis pengaruh faktor eksternal, yakni Motivasi Wisatawan (Tourist Motivation) dari aplikasi AR tersebut.

1.5 Kebaruan (*Novelty*)

Kontribusi dari penelitian ini dengan nilai kebaruannya sebagai bentuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dirinci menjadi beberapa poin berikut ini.

1. Penelitian ini mengintegrasikan pengembangan model bisnis berbasis realitas berimbuah dengan pengembangan aplikasi sebagai media digitalisasi pada sektor pariwisata sejarah, yang jarang dikaji bersamaan secara komprehensif dalam studi sistem informasi, serta pendekatan ini tidak hanya memfokuskan pada aspek teknologi, tetapi juga menilai keberlanjutan model bisnis realitas berimbuah sebagai bagian dari strategi pelestarian budaya.
2. Evaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi realitas berimbuah menggunakan model TAM yang diperluas dengan variabel eksternal, yaitu Motivasi Wisatawan (Tourist Motivation), sehingga tidak hanya menilai dari aspek teknis atau pengalaman pengguna (*user experience*) saja, sebab variabel tersebut belum banyak diadopsi dalam penelitian serupa khususnya pada konteks sejarah dan budaya, dimana variabel eksternal ini mencerminkan pendekatan psikososial dan kontekstual yang relevan dengan pengguna pada sektor pariwisata sejarah.
3. Penelitian ini juga mengimplementasikan algoritma FAST (Features from Accelerated Segment Test) untuk meningkatkan proses pengenalan pola (seperti QR Code) yang menjadi pemicu objek AR. Ini merupakan kontribusi teknis yang signifikan dalam sistem informasi karena memungkinkan performa aplikasi AR yang lebih cepat dan presisi pada perangkat bergerak.
4. Evaluasi dilakukan secara langsung pada lokasi objek wisata sejarah yang nyata, yaitu di Keraton Kasepuhan Cirebon, dengan wisatawannya sebagai

pengguna langsung yang mengalami pengalaman berwisata berbasis teknologi realitas berimbu, sehingga dapat memberikan validitas ekologis tinggi dan hasil evaluasi yang lebih aplikatif.

5. Aplikasi dirancang bukan hanya sebagai alat bantu navigasi atau informasi pasif, tetapi sebagai media pembelajaran sejarah interaktif, yang menyampaikan konten secara visual dalam bentuk 3 (tiga) dimensi, dimana hal tersebut menunjukkan kontribusi inovatif sistem informasi dalam pendidikan informal berbasis budaya.
6. Kontribusi langsung pada transformasi digital terhadap sektor pariwisata sejarah di era ekonomi kreatif. Penelitian ini tidak hanya menilai teknologi, tetapi juga menawarkan konsep model bisnis berbasis realitas berimbu dengan memanfaatkan aplikasi sebagai bagian dari solusi terhadap penurunan minat wisatawan sejarah. Hal ini menempatkan sistem informasi sebagai enabler utama dalam transformasi digital, khususnya sektor warisan budaya, dengan implikasi langsung terhadap kebijakan dan pengembangan ekonomi kreatif daerah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diberikan dari implementasi terhadap penelitian ini antara lain ialah.

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang penerimaan teknologi, khususnya dengan memperkaya Technology Acceptance Model (TAM) melalui penambahan faktor eksternal, yakni Motivasi Wisatawan (Tourist Motivation). Pendekatan ini memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi dalam konteks pariwisata sejarah berbasis realitas berimbu.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik untuk pengembangan model evaluasi serupa di sektor lain yang menggabungkan aspek teknologi, budaya, dan perilaku pengguna.

3. Menawarkan solusi digital bagi pengelolaan objek pariwisata sejarah yang mengalami stagnasi dalam jumlah kunjungan wisatawan, seperti yang terlihat pada kasus Keraton Kasepuhan Cirebon. Aplikasi AR yang dikembangkan dan dievaluasi melalui penelitian ini dapat menjadi alat bantu interaktif yang menjembatani kebutuhan informasi wisatawan dengan keterbatasan infrastruktur dan minimnya ketersediaan pemandu berkompetensi, sekaligus meningkatkan persepsi terhadap nilai edukatif dan kultural dari destinasi tersebut.
4. Memberikan kontribusi pada pengembangan model bisnis digital berbasis realitas berimbuah, yang dapat menjadi kerangka kerja bagi pelaku industri pariwisata dan pemerintah daerah dalam mengelola, mempromosikan, dan mengkomersialisasikan objek wisata sejarah secara lebih efisien dan berkelanjutan.
5. Hasil evaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi juga akan menjadi bahan pertimbangan strategis untuk merancang layanan yang lebih personal, responsif, dan sesuai dengan kebutuhan serta harapan pasar wisata modern, sehingga dapat membangun ekosistem pariwisata sejarah berbasis teknologi yang interaktif, inklusif, dan bernilai ekonomi.

1.7 Pembatasan Masalah

Ruang lingkup dari penelitian ini dibatasi berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan ialah sebagai berikut.

1. Perancangan aplikasi perangkat bergerak sebagai sarana pendukung kegiatan wisata dibuat pada *platform* Android.
2. Metode yang digunakan dalam teknologi realitas berimbuah sebagai pemicu untuk menampilkan objek 3 (tiga) dimensi yang telah diatur adalah *Location Based Services* dan *Marker Based Tracking*.
3. Pengenalan pola pada *Marker Based Tracking* dioptimasi dengan menggunakan algoritma Features from Accelerated Segment Test (FAST) sebagai pendeteksian sudut pada pengolahan citra digital.

4. Aplikasi perangkat bergerak dibuat dalam 2 (dua) bahasa, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris sebagai penunjang wisatawan mancanegara.
5. Evaluasi penerimaan pengguna terhadap aplikasi dilakukan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) yang dimodifikasi dengan menambahkan satu faktor eksternal, yaitu Motivasi Wisatawan (Tourist Motivation).
6. Meningkatkan kinerja model bisnis berbasis realitas berimbuah melalui pengembangan aplikasi perangkat bergerak sebagai pendamping digital.

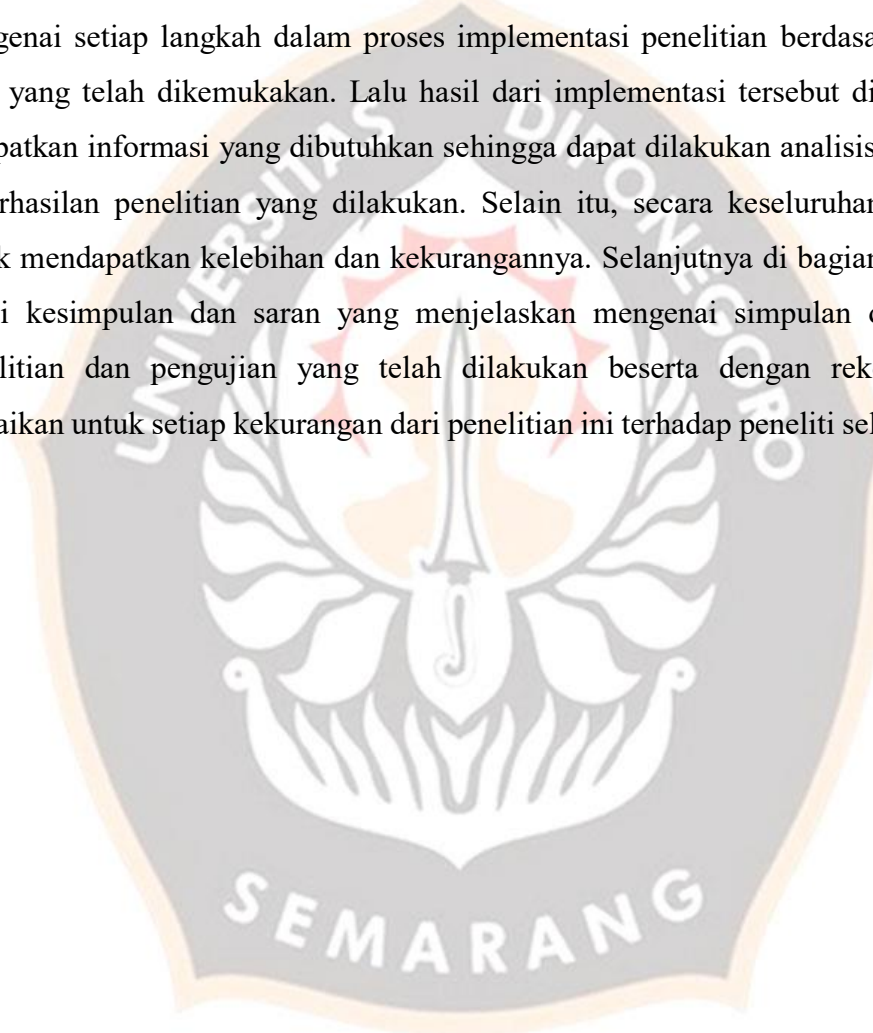
1.8 Sistematika Penulisan

Untuk dapat mempermudah dalam memahami secara utuh keseluruhan pembahasan dari penelitian ini, maka perlu dituliskan secara sistematis sesuai dengan sistematika penulisan berikut. Pada bagian pendahuluan terdapat latar belakang permasalahan yang dapat dikemukakan, yaitu mengapa penelitian ini perlu dilakukan beserta dengan alternatif solusi yang ditawarkan untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Kemudian diikuti dengan identifikasi dan perumusan masalah serta maksud dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini. Selanjutnya dijelaskan pula nilai kebaruan yang ditawarkan dari penelitian ini, sehingga penelitian ini memang layak untuk dilakukan beserta unsur kebermanfaatannya. Tentunya terdapat ruang lingkup penelitian yang menjelaskan mengenai batasan dari objek yang diteliti hingga menghasilkan sesuai dengan tujuan. Pada bagian ini juga terdapat rancangan aturan penulisan yang digunakan dalam menyelesaikan karya ilmiah yang dibuat.

Pada bagian kajian pustaka diuraikan mengenai literatur yang relevan untuk digunakan serta dikaji secara kritis untuk dapat mendukung penelitian ini, dimana terdapat penjelasan mengenai kesenjangan dari topik penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang selaras dengan penjelasan mengenai keaslian/orisinalitas dari penelitian ini. Kemudian bagian ini juga berisi tentang landasan teori yang digunakan di dalam penelitian ini yang ditulis secara lengkap. Pada bagian metodologi penelitian terdapat penjelasan mengenai waktu yang dibutuhkan dan tempat dilakukannya penelitian ini. Kemudian dijelaskan pula

prosedur dari penelitian ini yang berisi bagaimana penelitian ini dilakukan secara bertahap setiap langkahnya. Dan juga bagian ini berisi jadwal penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran dan acuan penelitian ini dilakukan agar tidak melebihi dari jangka waktu yang sudah ditetapkan sejak awal.

Sedangkan pada bagian hasil penelitian dan pembahasan berisi uraian mengenai setiap langkah dalam proses implementasi penelitian berdasarkan dari teori yang telah dikemukakan. Lalu hasil dari implementasi tersebut diuji untuk didapatkan informasi yang dibutuhkan sehingga dapat dilakukan analisis terhadap keberhasilan penelitian yang dilakukan. Selain itu, secara keseluruhan dibahas untuk mendapatkan kelebihan dan kekurangannya. Selanjutnya di bagian penutup berisi kesimpulan dan saran yang menjelaskan mengenai simpulan dari hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan beserta dengan rekomendasi perbaikan untuk setiap kekurangan dari penelitian ini terhadap peneliti selanjutnya.



SEKOLAH PASCASARJANA