

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri pariwisata selama beberapa tahun belakangan ini menjadi sebuah industri primadona dari berbagai belahan dunia. Hal ini dikarenakan industri pariwisata mampu membantu meningkatkan pendapatan suatu negara terutama dalam pendapatan devisa negara. Indonesia memiliki jenis pariwisata yang beragam seperti wisata alam, wisata kuliner, hingga wisata sejarah dan budaya. Berdasarkan Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, Pariwisata merupakan kumpulan dari macam-macam kegiatan wisata yang didorong dengan berbagai jenis fasilitas dan layanan yang dipersiapkan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, serta pemerintah daerah.

Keberagaman nilai-nilai luhur serta tradisi yang masih dipegang teguh dan kearifan budaya yang terus dilestarikan menjadi salah satu ciri dari kekayaan negara Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang berada di Pulau Jawa. Keistimewaan Yogyakarta telah terkenal diseluruh Indonesia hingga manca negara dengan cerita-cerita menarik yang dilatarbelakangi oleh nilai budaya dan sejarah. Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata. Objek wisata yang beragam seperti wisata alam, wisata buatan, hingga sejarah dan budaya.

Museum berasal dari kata Latin yaitu *museion*, yang berarti kuil dipersembahkan kepada Sembilan dewi Muse yaitu anak-anak Dewa Zeus

yang memiliki tugas sebagai penghibur. Dalam perkembangannya museion beralih menjadi tempat kerja pada zaman Yunani Kuno, yang diantaranya pada zaman Phytagoras dan Plato. Pada zaman itu mereka menganggap museion (museum) sebagai tempat penyelidikan dan pendidikan ilmu filsafat serta menjadi ruang lingkup kesenian (Putra, 2019: 01). Sisa-sisa sejarah tersimpan sangat baik di dalam museum-museum di Kota Yogyakarta. Museum yang bercorak Jawa Hindu-Budha sangat kental ketika berkunjung ke museum-museum yang ada di Kota Yogyakarta. Salah satu museum yang menjadi tempat penyimpanan peninggalan prasejarah adalah Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia, museum dapat diartikan sebagai bangunan atau gedung yang digunakan sebagai tempat melindungi, serta merawat berbagai benda yang memiliki nilai tertentu, yaitu nilai historis, seni serta budaya (Salim,1991: 235).

Berdasarkan penjelasan di atas Penulis tertarik menjadikan Museum Sonobudoyo sebagai objek penelitian hal ini didorong dengan sejarah dan cerita, serta perkembangannya dalam dunia digitalisasi dengan judul dari museum ini dengan mengangkat judul **“Keefektifan Penerapan Konsep Digital sebagai Strategi Menarik Kunjungan Wisatawan Di Museum Sonobudoyo Yogyakarta”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis mendapat dorongan untuk membentuk beberapa rumusan masalah yang harus dikaji, antara lain sebagai berikut:

1. Apa pengaruh penerapan konsep digitalisasi di Museum Sonobudoyo untuk meningkatkan kunjungan wisatawan?
2. Bagaimana hasil penerapan strategi pemasaran secara digital di Museum Sonobudoyo Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh penerapan digital untuk menarik kunjungan wisatawan di Museum Sonobudoyo Yogyakarta.
2. Mengetahui keberhasilan penerapan strategi pengembangan dengan penerapan konsep digital di Museum Sonobudoyo Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulisan dari Artikel Ilmiah serta penelitian yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan memiliki manfaat yang dapat digunakan guna memperluas ilmu pariwisata bagi Penulis, dunia Akademis serta dapat menjadi pertimbangan oleh Pemerintah terkait. Berikut beberapa manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penulis mengharapkan dari penulisan Artikel Ilmiah ini dapat menjadi ilmu baru bagi wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia pariwisata khususnya pengelolaan sebuah Museum di Yogyakarta serta dapat menjadi acuan kerja dalam industri Pariwisata dan menjadi salah satu syarat untuk

memperoleh gelar sarjana Pariwisata (S.Par) di Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM) Yogyakarta.

2. Lembaga Pendidikan

Dari pihak Pendidikan, Penulis mengharapkan dapat menyumbang pikiran dari hasil tulisan Jurnal Artikel Ilmiah. Terkhusus sumbangan pikiran atau Artikel ilmiah ini pada bidang ilmu kepariwisataan yang berbasis pengembangan dan pengelolaan berbasis museum, sejarah dan budaya.

3. Bagi Pemerintah

Sebagai bahan masukan bagi Pemerintah daerah setempat terutama Pemerintah Kota, Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta, Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, serta Masyarakat luas.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Jenis dari penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang berfokus memahami dan memaknai suatu peristiwa tingkah laku manusia serta kehidupan sosial. Dalam penelitian kualitatif, proses dan makna (perspektif subyektif) lebih ditonjolkan, peneliti berinteraksi dengan fakta yang diteliti sehingga lebih bersifat subyektif, tidak bebas nilai dan cenderung bias (Sugiarto, 2019: 038).

F. Linieritas Penelitian

Penelitian ini dapat dikatakan memiliki ketirikatan atau masih dalam satu *circle* dunia pariwisata. Penulis mengambil tema *Destination* sebagai penulisan jurnal ilmiah *Domestic Case Studi* (DCS) dengan mengangkat judul “Daya

Tarik Wisata Hutan Pinus Rahong Dalam Adaptasi Kebiasaan Baru Di Pangalengan Jawa Barat”, mengambil tema *Culture* dalam penulisan laporan *Foreign Case Study* (FCS) dengan mengangkat judul “Tom Yum Sebagai Ikon Kuliner Dari Negara Thailand” dan dalam penulisan laporan penulisan Jurnal Artikel Ilmiah, Penulis mengangkat tema *Heritage and Culture* yang mengambil lokasi pada Museum Sonobudoyo Yogyakarta, dengan judul **“Keefektifan Penerapan Konsep Digital sebagai Strategi Menarik Kunjungan Wisatawan Di Museum Sonobudoyo Yogyakarta”**.