



INTISARI

Yogyakarta yang dikenal sebagai kota budaya dan pendidikan, memiliki lebih dari 45 museum yang menjadi daya tarik wisata. Salah satu museum yang terkenal adalah Museum Sonobudoyo. Meskipun demikian, jumlah pengunjungnya masih kurang dibandingkan dengan destinasi budaya lainnya di Yogyakarta. Hal ini terjadi meskipun Museum Sonobudoyo telah mengembangkan Wahana Interaktif yang memanfaatkan teknologi dalam penyajian koleksi dan alur cerita. Salah satu kemungkinan penyebab stagnasi pengunjung ke Wahana Interaktif adalah kepuasan wisatawan saat berinteraksi dengan wahana tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor kepuasan wisatawan domestik terhadap Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo. Penelitian ini mengaplikasikan teori kepuasan wisatawan dari Kotler dkk(2008) dengan dua variabel, yakni pendidikan dan hiburan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebar kepada 100 wisatawan domestik Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo. Dengan metode deskriptif kualitatif, didapatkan hasil bahwa 48% wisatawan merasa sangat puas dan 41% wisatawan merasa puas dengan atraksi yang disajikan di Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo.

Kata kunci: Wahana Interaktif, Kepuasan Wisatawan, Museum Sonobudoyo, Wisatawan Domestik



ABSTRACT

Yogyakarta, known as a city of culture and education, has more than 45 museums that are tourist attractions. One of well-known museums is the Sonobudoyo Museum. However, the number of visitors is still low compared to other cultural destinations in Yogyakarta. This is even though the Sonobudoyo Museum has developed Interactive Attraction that utilize technology in presenting collections and narratives. One possible reason for the stagnation in visitor numbers to the Interactive Attraction could be tourist satisfaction when interacting with the exhibit. This study aims to identify the factors that influence domestic tourists' satisfaction with the Interactive Attraction at the Sonobudoyo Museum. The study applies the tourist satisfaction theory by Kotler et al. (2008) with two variables, namely education and entertainment. Data was collected through questionnaires distributed to 100 domestic tourists visiting the Interactive Attraction at the Sonobudoyo Museum. Using a descriptive qualitative method, the results show that 48% of tourists are very satisfied, and 41% are satisfied with the attractions presented at the Interactive Attraction at the Sonobudoyo Museum.

Keywords: Interactive Attractions, Tourist Satisfaction, Sonobudoyo Museum, Domestic Tourist