



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
DAFTAR SINGKATAN.....	xx
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7



1.4.2	Manfaat Praktis.....	7
1.5	Tinjauan Pustaka	7
1.6	Landasan Teori	11
1.7	Metodologi Penelitian	16
1.7.1	Lokasi Penelitian.....	17
1.7.2	Populasi dan Sampel	17
1.7.2.1	Populasi.....	17
1.7.2.2	Sampel.....	17
1.7.3	Teknik Pengumpulan Data.....	18
1.7.3.1	Observasi.....	19
1.7.3.2	Kuesioner	19
1.7.3.3	Studi Pustaka.....	20
1.7.3.4	Wawancara.....	21
1.7.3.5	Teknik Analisis Data.....	21
1.8	Sistematika Penulisan	22
BAB II GAMBARAN UMUM MUSEUM SONOBUDOYO UNIT I		23
2.1	Profil Museum Sonobudoyo	23
2.1.1	Aksesibilitas	23
2.1.2	Struktur Organisasi	24
2.2	Koleksi Museum Sonobudoyo	25
2.2.1	Koleksi Gedung Thomas Karsten	25
2.2.2	Koleksi Gedung Hasta Brata.....	25
2.2.2.1	Perjalanan dan Transportasi	25



2.2.2.2	Seni Pertunjukan dan Wayang: Boneka yang Menghidupkan Dunia.....	26
2.2.2.3	Senjata dan Tosan Aji	26
2.2.2.4	Daur Hidup dan Wastra Busana.....	26
2.2.2.5	Wahana Interaktif.....	26
2.2.2.5.1	Cerita Rakyat Ajisaka	28
2.2.2.5.2	Lorong Waktu	29
2.2.2.5.3	Jemparingan	31
2.2.2.5.4	Kapal Kinetik	32
2.2.2.5.5	Sumbu Filosofi	34
2.2.2.5.6	Tembang Dolanan	35

BAB III KEPUASAN WISATAWAN DOMESTIK TERHADAP WAHANA INTERAKTIF MUSEUM SONOBUDOYO37

3.1	Profil Wisatawan Domestik yang Pernah Berkunjung ke Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo.....	37
3.1.1	Jenis Kelamin	38
3.1.2	Usia	39
3.1.3	Asal Daerah.....	39
3.1.4	Pekerjaan	40
3.1.5	Tipe Kunjungan.....	41
3.1.6	Tujuan Berkunjung	42
3.1.7	Sumber Informasi Wisatawan	42
3.2	Kepuasan Wisatawan Domestik terhadap Wahana Interaktif Museum	



Sonobudoyo	44
3.2.1 Pengetahuan yang diperoleh Wisatawan Domestik di Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo.....	44
3.2.1.1 Cerita Rakyat Ajisaka Memberikan Pengetahuan Bagi Wisatawan Domestik Mengenai Sejarah Terciptanya Aksara Jawa.....	45
3.2.1.2 Lorong Waktu Memberikan Pengetahuan Bagi Wisatawan Domestik Mengenai Sejarah Kerajaan Mataram	46
3.2.1.3 Jemparingan Memberikan Pengetahuan Bagi Wisatawan Domestik Mengenai Senjata Tradisional Kerajaan Mataram	47
3.2.1.4 Kapal Kinetik Memberikan Pengetahuan Bagi Wisatawan Domestik Mengenai Budaya Bahari dan Jenis Kapal Khas Indonesia	48
3.2.1.5 Sumbu Filosofi Memberikan Pengetahuan Bagi Wisatawan Domestik Mengenai Makna dan Latar Belakang dari Sumbu Filosofi Jogja.....	49
3.2.1.6 Tembang Dolanan Memberikan Pengetahuan Bagi Wisatawan Domestik Mengenai Permainan Tradisional Jawa.....	50
3.2.2 Kepuasan terhadap materi yang disampaikan di Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	51
3.2.2.1 Cerita atau Materi dalam Cerita Rakyat Ajisaka mudah untuk dipahami wisatawan	51
3.2.2.2 Cerita atau Materi dalam Lorong Waktu mudah untuk dipahami wisatawan.....	52
3.2.2.3 Cerita atau materi dalam Jemparingan mudah untuk dipahami	53



3.2.2.4	Cerita atau Materi dalam Kapal Kinetik mudah untuk dipahami.....	54
3.2.2.5	Cerita atau materi dalam Sumbu Filosofi mudah untuk dipahami.....	55
3.2.2.6	Cerita atau materi dalam Tembang Dolanan mudah untuk dipahami.....	56
3.2.3	Kepuasan terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi di Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo.....	57
3.2.3.1	Kepuasan terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi di Cerita Rakyat Ajisaka	58
3.2.3.2	Kepuasan terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi di Lorong Waktu.....	59
3.2.3.3	Kepuasan terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi di Jemparingan	60
3.2.3.4	Kepuasan terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi di Kapal Kinetik.....	61
3.2.3.5	Kepuasan terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi di Sumbu Filosofi... ..	62
3.2.3.6	Kepuasan terhadap Kemudahan Penggunaan Teknologi di Tembang Dolanan	63
3.2.4	Kepuasan terhadap Keseruan Penggunaan Teknologi di Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo.....	64
3.2.4.1	Kepuasan terhadap Keseruan Penggunaan Teknologi di Cerita	



Rakyat Ajisaka	64
3.2.4.2 Kepuasan terhadap Keseruan Penggunaan Teknologi di Lorong Waktu.....	65
3.2.4.3 Kepuasan terhadap Keseruan Penggunaan Teknologi di Jemparingan	66
3.2.4.4 Kepuasan terhadap Keseruan Penggunaan Teknologi di Kapal Kinetik.....	67
3.2.4.5 Kepuasan terhadap Keseruan Penggunaan Teknologi di Sumbu Filosofi.....	68
3.2.4.6 Kepuasan terhadap Keseruan Penggunaan Teknologi di Tembang Dolanan.....	69
3.2.5 Kepuasan Emosional Wisatawan Domestik di Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo	70
3.2.5.1 Kepuasan Emosional Wisatawan Domestik di Cerita Rakyat Ajisaka.....	71
3.2.5.2 Kepuasan Emosional Wisatawan Domestik di Lorong Waktu ..	72
3.2.5.3 Kepuasan Emosional Wisatawan Domestik di Jemparingan	73
3.2.5.4 Kepuasan Emosional Wisatawan Domestik di Kapal Kinetik ...	74
3.2.5.5 Kepuasan Emosional Wisatawan Domestik di Sumbu Filosofi.	75
3.2.5.6 Kepuasan Emosional Wisatawan Domestik di Tembang Dolanan.....	76
3.3 Solusi untuk Mengatasi Ketidakpuasan Wisatawan terhadap Wahana Interaktif Museum Sonobudoyo.....	77



3.3.1	Penyajian informasi.....	78
3.3.2	Konsep interaktif.....	80
BAB IV PENUTUP		82
4.1	Kesimpulan	82
4.2	Saran.....	83
DAFTAR RUJUKAN.....		85
LAMPIRAN.....		87
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA TULIS.....		102