UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Eksplorasi Pengalaman Wisatawan Domestik Pasca-Digitalisasi Museum Wahanarata Yogyakarta
Nadia Alifia Galuh Rahmasari, Yulita Kusuma Sari, S.T., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS ii
HALAMAN JUDUL iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT v
PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR ISTILAH xii
DAFTAR SINGKATAN xvi
INTISARI xvii
ABSTRACT xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 9
1.3 Tujuan Penelitian 10
1.4 Manfaat Penelitian 10
1.4.1 Manfaat Teoritis 10
1.4.2 Manfaat Praktis 10
1.5 Tinjauan Pustaka 11
1.6 Landasan Teori 18
1.6.1 Pariwisata Digital dan Transformasi Museum 18
1.6.2 Konsep Pengalaman Wisata (Tourism Experience) 19
1.6.3 Konsep ‘Makna’ dalam Pengalaman Wisata 21
1.6.4 Memorable Tourism Experience (MTE) 23
1.7 Metode Penelitian 32
1.7.1 Lokasi dan Batasan Penelitian 33
1.7.2 Metode Pengumpulan Data 35
1.7.3 Metode Analisis Data 38

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Eksplorasi Pengalaman Wisatawan Domestik Pasca-Digitalisasi Museum Wahanarata Yogyakarta
Nadia Alifia Galuh Rahmasari, Yulita Kusuma Sari, S.T., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

1.7.4 Sistematika Penulisan 40
BAB II GAMBARAN UMUM 42
2.1 Perkembangan Teknologi Digital di Indonesia 42
2.2 Profil dan Sejarah Museum Kagungan Dalem Wahanarata 43
2.3 Lokasi dan Aksesibilitas Museum 45
2.4 Fasilitas dan Kondisi Fisik Museum 47
2.5 Profil Kunjungan Wisatawan Museum Wahanarata 48
2.6 Koleksi Kereta Kuda Museum 50
2.7 Teknologi Digital dan Wahana Interaktif 53
2.8 Pengelolaan dan Sumber Daya Manusia 60
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN 62
3.1 Gambaran Umum Pengunjung 62
3.2 Pemaknaan Pengalaman Wisatawan Domestik Pasca-Digitalisasi 65
3.2.1 Museum yang Melampaui Ekspektasi Wisatawan 65
3.2.2 Perpaduan Antara Ruang Hiburan dan Edukasi 66
3.2.3 Wahana Digital sebagai Jembatan Emosional pada Nilai Sejarah 69
3.2.4 Ikon Fisik Kereta Kuda Kanjeng Nyai Jimat di Museum Wahanarata 71
3.2.5 Dorongan Niat Kunjungan Kembali dan Berbagi Cerita Pengalaman 73
3.2.6 Digitalisasi Tidak Untuk Semua Orang 75
3.3 Dimensi Memorable Tourism Experience (MTE) yang Terbentuk 78
3.3.1 Keterlibatan (Involvement) 79
3.3.2 Kebaruan (Novelty) 83
3.3.3 Hedonisme 85
3.3.4 Pengetahuan (Knowledge) 87
3.3.5 Penyegaran (Refreshment) 89
3.3.6 Kebermakaan (Meaningfulness) 91
BAB IV PENUTUP 93
4.1 Kesimpulan 93
4.1.1 Konfirmasi Empiris dan Kontribusi Teoritis 95
4.2 Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 99
LAMPIRAN 102