

ABSTRAK

Muhammad Rouf Purnama. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Kualitas Konten dan Kualitas Sistem *Virtual Reality Tourism* Terhadap Niat Berperilaku (Studi pada Objek Wisata Bandar Grisee Kabupaten Gresik).” Dibawah bimbingan Triana Setiyarini, S.E., M.M.

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang penting bagi roda perekonomian di Indonesia. Selain menjadi mesin perekonomian, industri pariwisata dinilai dapat mengurangi angka pengangguran. Pariwisata menjadi salah satu kunci perekonomian nasional yang diharapkan mampu meningkatkan pendapatan melalui penerimaan devisa. Data menunjukkan bahwa jumlah perjalanan wisatawan domestik berdasarkan jumlah provinsi terbanyak yaitu Jawa Timur.

Salah satu objek pariwisata yang memiliki indikator *something to see*, *something to do*, *something to buy* adalah destinasi wisata Bandar Grisee di Kabupaten Gresik. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Gresik melakukan inovasi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan yaitu melalui konsep *Virtual Reality Tourism*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kualitas konten dan kualitas sistem berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat berperilaku.

Populasi penelitian ini adalah pengunjung *Virtual Reality Tourism* Bandar Grisee (Kabupaten Gresik) dan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 97 responden dengan penggunaan metode *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni melalui kuesioner. Analisis data dalam penelitian ini yakni menggunakan analisis regresi linier berganda dengan menggunakan IBM SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kualitas konten dan variabel kualitas sistem berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat perilaku.

Kata Kunci: Kualitas Konten, Kualitas Sistem, Niat Berperilaku

ABSTRACT

Muhammad Rouf Purnama. This research is entitled "The Influence of Content Quality and Quality of Virtual Reality Tourism System on Behavioral Intention (Study on Bandar Grisee Tourism Object, Gresik Regency)." Under the guidance of Triana Setiyarini, S.E., M.M.

Tourism is one of the important sectors for the economy in Indonesia. In addition to being an economic engine, the tourism industry is considered to be able to reduce the unemployment rate. Tourism is one of the keys to the national economy which is expected to be able to increase income through foreign exchange receipts. Data shows that the number of domestic tourist trips based on the number of provinces is the highest, namely East Java.

One of the tourism objects that has something to see, something to do, something to buy indicators is the Bandar Grisee tourist destination in Gresik Regency. The Gresik Regency Tourism and Creative Economy, Culture, Youth and Sports Office innovates to increase tourist visits, namely through the concept of Virtual Reality Tourism. This study aims to find out how content quality and system quality have a positive and significant effect on behavioral intentions.

The population of this study is visitors to Virtual Reality Tourism Bandar Grisee (Gresik Regency) and the number of samples used in this study is 97 respondents using the purposive sampling method. The data collection method used is through questionnaires. The data analysis in this study is using multiple linear regression analysis using IBM SPSS 25. The results showed that the content quality variable and the system quality variable had a positive and significant effect on behavioral intentions.

Keywords: Content Quality, System Quality, Behavioral Intention