

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata di Indonesia menjadi salah satu sektor yang mengalami kenaikan peringkat pada tahun 2022. Dalam waktu kurang dari 18 bulan Indonesia berhasil menduduki urutan ke 32 dari sebelumnya yang menduduki urutan ke 44. Dan untuk pertama kalinya Indonesia yang bergabung pada organisasi *Travel and Tourism Competitiveness Index* (TTCI) 2021 mampu menduduki posisi diatas negara Vietnam, Malaysia dan juga Thailand. Sementara itu, sektor pariwisata Indonesia menduduki peringkat kedelapan di kawasan Asia-Pasifik. Kenaikan peringkat ini turut mempengaruhi citra pariwisata Indonesia di mata dunia. Hal ini dapat mendorong pemulihan ekonomi, pemulihan pariwisata, peluang bisnis dan kesempatan kerja yang lebih baik (*World Economic Forum 2022*).

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. Pariwisata merupakan salah satu sektor perekonomian nasional yang diharapkan dapat meningkatkan pendapatan melalui penerimaan devisa.

Tabel 1.1 Penerimaan Devisa Berdasarkan Sektor Lapangan Usaha (juta USD)

No	Jenis Lapangan Usaha	Tahun			
		2013	2014	2015	2016
1	Migas	32.633	30.318	18.57	13.105
2	Batu Bara	22.759	18.7	14.72	12.898
3	CPO	16.787	18.62	16.43	15.965
4	Pariwisata	10.054	11.166	12.225	13.57
5	Karet Olahan	6.706	6.259	3.564	3.242
6	Pakaian Jadi	6.216	7.450	6.41	6.229
7	Alat Listrik	5.104	7.021	4.51	4.561
8	Bahan Kimia	4.124	6.486	3.174	3.700
9	Kertas	3.723	5.379	3.546	4.032
10	Tekstil	1.948	3.853	1.927	1.848
11	Kayu Olahan	1.203	3.780	1.352	1.279
12	Perhiasan	202	3.914	3.319	4.119

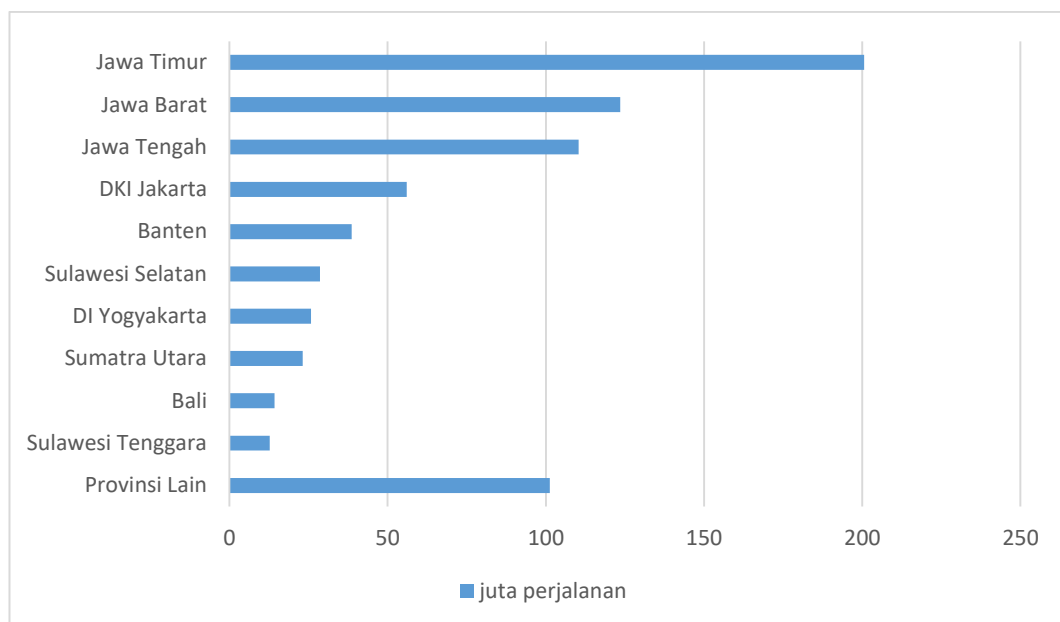
(Sumber: Badan Pusat Statistik dan Pusdatin Kemenpar Tahun 2018)

Berdasarkan Tabel 1.1 jumlah devisa yang diterima oleh Indonesia dari sektor pariwisata setiap tahunnya selalu mengalami peningkatan. Tahun 2016, sektor pariwisata menjadi salah satu penyumbang devisa terbesar kedua bagi Indonesia setelah kelapa sawit. Selain itu, peningkatan kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara ke Indonesia juga berdampak positif terhadap peningkatan perolehan devisa. Oleh karena itu, kontribusi perjalanan pariwisata Indonesia menjadi salah satu sumber devisa negara yang utama dibandingkan dengan sektor usaha yang lainnya.

Kontribusi industri pariwisata terhadap total GDP global adalah 10,4% dan meningkat pada tahun 2018 yakni sebesar 4%. 72% dari total kontribusi pariwisata terdiri dari *Domestics Spending* dan 27,30% berasal dari *Foreign Visitor Spending*. Berdasarkan informasi diatas, diketahui bahwa wisatawan domestik mempunyai peranan penting dalam rangka mendukung tingkat pertumbuhan kontribusi perjalanan di bidang pariwisata. Pada tahun 2018, jumlah

wisatawan domestik meningkat 12,37% dibandingkan tahun sebelumnya sebesar 303,44 juta perjalanan. Dari sisi pengeluaran, total pengeluaran wisatawan domestik pada tahun 2018 yakni sebesar 291,02 triliun dari total pengeluaran aktual tahun 2017 yakni sebesar Rp. 253,45 triliun. (*The United World Tourism Organization*).

Gambar 1.1 Grafik Jumlah Perjalanan Wisatawan Domestik Berdasarkan Provinsi Tujuan Terbanyak



(Sumber: Badan Pusat Statistik dan Pusdatin Kemenpar Tahun 2022)

Tabel 1.2 Jumlah perjalanan yang ditampilkan hanya untuk semester I Januari-Juni 2023

Provinsi	Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara Menurut Provinsi Asal (Perjalanan)		
	2021	2022	2023
Jawa Barat	97.358.4888	128.667.116	81.589.327
Jawa Tengah	134.782.286	103.991.668	60.390.014
Jawa Timur	158.616.085	198.913.399	115.912.549

(Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia 2023)

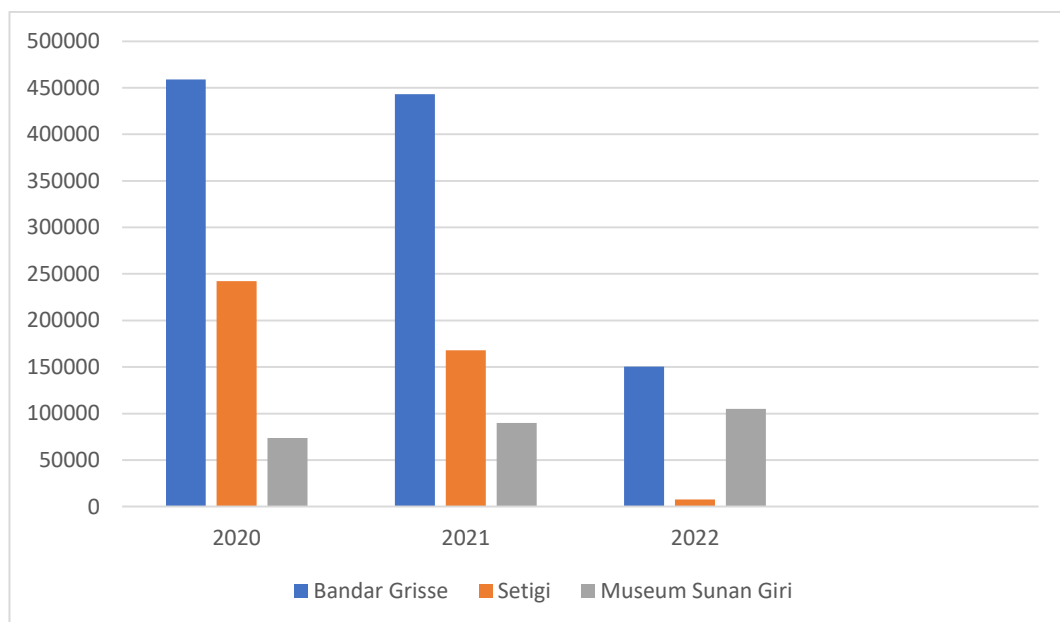
Berdasarkan Gambar 1.1 dan Tabel 1.2 Jawa Timur menjadi salah satu provinsi di Indonesia dengan jumlah wisatawan domestik terbanyak. Pada tahun 2015-2020, jumlah wisatawan domestik di Jawa Timur tumbuh rata-rata sebesar 13,40% per tahun. Dari total jumlah wisatawan domestik di Indonesia sebanyak 734,86 juta perjalanan, tercatat 200,55 juta perjalanan ke Provinsi Jawa Timur pada tahun 2022. Dari Gambar 1.1 dan Tabel 1.2 terlihat bahwa Provinsi Jawa Timur memiliki pilihan destinasi pariwisata yang sangat banyak dan beragam. Terdapat beberapa daerah dengan pilihan tempat wisata yang bisa menjadi pilihan wisatawan, salah satunya Kabupaten Gresik.

Kabupaten Gresik merupakan wilayah yang kaya akan sejarah dan keberagaman budaya. Terletak di pesisir utara Jawa, Kabupaten Gresik tidak hanya dikenal sebagai pusat Industri, tetapi juga sebagai tempat yang mencerminkan warisan akan sejarah. Selain itu, potensi ekonomi Gresik juga semakin berkembang, terutama dalam sektor industri dan pariwisata. Hal tersebut menjadikan Kabupaten Gresik sebagai pusat ekonomi. Kabupaten Gresik memiliki luas wilayah sekitar 1.194 km² dan mempunyai jumlah penduduk lebih dari 1,3 juta jiwa. Kabupaten Gresik juga memiliki daya tarik wisata yang beragam, seperti Wisata Industri, Wisata Sejarah, Wisata Alam, Wisata Religi, Wisata Kuliner dan Wisata Kota Tua Bandar Gresse.

Bandar Gresse sudah ada sejak tahun 1400 Masehi. Disebut Bandar karena letaknya dekat dengan pelabuhan yang dulunya merupakan pusat niaga pertama di Indonesia. Sementara itu, Gresse merujuk pada nama Gresik pada masa pemerintahan kolonial Belanda. Wisata kota tua Bandar Gresse sudah sejak lama

menjadi pilihan destinasi wisatawan untuk berlibur, namun baru diresmikan pada tanggal 18 Desember 2022 oleh Bupati Gresik yakni H. Fandi Ahmad Yani. Beliau mengungkapkan bahwa kawasan Bandar Grissee memiliki keunikan yang dapat dinikmati oleh wisatawan karena memiliki peradaban dari multi etnis yang terdiri dari etnis belanda, etnis cina, etnis arab dan juga pribumi (*Kompas.com*).

Gambar 1.2 Grafik data jumlah wisatawan objek wisata Bandar Grisse, Setigi, Museum Sunan Giri



(Sumber: Website Data Kunjungan Wisata Online, Disparbud Gresik dan Ketua Pokdarwis Bandar Grissee)

Berdasarkan Gambar 1.2 menunjukkan bahwa terjadi penurunan jumlah wisatawan pada objek wisata Bandar Grissee selama 3 tahun terakhir. Pada tahun 2020, kunjungan wisatawan baik nusantara maupun mancanegara sebanyak 458.883 orang. Di tahun 2021 jumlah wisatawan yang datang mengalami penurunan yakni diangka 443.231 wisatawan. Hingga pada tahun 2022 penurunan juga masih berlanjut secara drastis, setidaknya terdapat sekitar 150.309 wisatawan

yang datang berwisata ke kota tua Bandar Gresse. Berdasarkan informasi diatas, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Gresik melakukan inovasi untuk dapat meningkatkan niat berperilaku yakni melalui konsep *Virtual Reality Tourism*.

Virtual Reality Tourism merupakan suatu teknologi yang memungkinkan para wisatawan dapat melihat sebuah daya tarik wisata dalam bentuk gambar serta video sehingga nantinya wisatawan dapat membayangkan sebuah destinasi dengan baik (Waraney et al, 2017). *Virtual Reality Tourism* juga dapat dijadikan sebagai sebuah sarana yang dapat menciptakan serta merangsang imajinasi penggunanya. Dengan demikian, pengguna seakan-akan mendapatkan pengalaman dan merasakan situasi sebenarnya (Suhendar dan Fernando, 2016). Penggunaan *Virtual Reality Tourism* semakin berkembang karena teknologi tersebut menawarkan manfaat dalam bentuk perencanaan dan pengelolaan perjalanan, alat pemasaran, dan alat pendidikan pariwisata (Loureiro et al, 2020). Selain itu, *Virtual Reality Tourism* dapat menjadi sebuah simulasi dari suatu lokasi yang terdiri dari beberapa rentetan gambar. Selanjutnya rentetan gambar tersebut akan digabungkan menjadi satu (*stitch*) untuk dapat menghasilkan foto panorama 360 derajat. *Virtual Reality Tourism* sendiri biasanya juga digunakan untuk memberikan pengalaman pernah berada di suatu tempat hanya dengan melihat layar *device* (Daud et al, 2016). Berdasarkan akumulasi pengalaman tersebut, efektivitas *Virtual Reality Tourism* dalam menciptakan niat perilaku positif dapat diidentifikasi.

Wisatawan yang memiliki niat berperilaku untuk mendatangi suatu objek wisata menawarkan manfaat bagi penyedia jasa pariwisata (Y. C. Huang et al, 2016). Niat berperilaku mendatangi suatu objek wisata dapat diciptakan maupun dikembangkan melalui konten dan sistem yang digunakan dalam *Virtual Reality Tourism*. Selain itu, niat berperilaku merupakan indikasi bahwa teknologi yang digunakan dapat diterima (Wei et al, 2019). Berdasarkan latar belakang teoritis *Information System Success* model, niat berperilaku memainkan peran yang sangat penting sebagai alat untuk mengukur persepsi pengguna *Virtual Reality Tourism* terhadap cara-cara baru dalam hal mencari sebuah informasi terkait tujuan wisata (Lee et al, 2020). Di sisi lain, media yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai objek wisata dapat mempengaruhi perilaku wisatawan (Choi et al, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul **“PENGARUH KUALITAS KONTEN DAN KUALITAS SISTEM *VIRTUAL REALITY TOURISM* TERHADAP NIAT BERPERILAKU (Studi pada Objek Wisata Bandar Girissee Kabupaten Gresik)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian ini yakni antara lain:

- a. Apakah kualitas konten *Virtual Reality Tourism* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat berperilaku pada objek wisata Bandar Girissee?

- b. Apakah kualitas sistem *Virtual Reality Tourism* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat berperilaku pada objek wisata Bandar Grissee?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apakah kualitas konten *Virtual Reality Tourism* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat berperilaku pada objek wisata Bandar Grissee.
- b. Untuk mengetahui apakah kualitas sistem *Virtual Reality Tourism* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat berperilaku pada objek wisata Bandar Grissee.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini yakni antara lain:

- a. Bagi Peneliti

Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat menjadi media untuk mentransfer pengetahuan yang telah dipelajari dan diperoleh selama masa perkuliahan. Dan juga peneliti berharap dapat memperluas dan menambah wawasan.

- b. Bagi Objek Wisata Bandar Grissee

Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi pengelola objek wisata Bandar Grissee, sehingga

dapat digunakan untuk menentukan strategi dalam rangka meningkatkan niat berperilaku.

c. Bagi Universitas

Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman dalam penciptaan pengetahuan baru khususnya dalam lingkup Universitas Trunojoyo Madura.

d. Bagi Pihak Lain

Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti topik serupa atau memperdalam bidang *Virtual Reality Tourism* di bidang pariwisata.