

**PENGALAMAN PENGUNJUNG GENERASI Z
ATAS LAYANAN PENERAPAN TEKNOLOGI
DIGITAL DI MUSEUM GEDUNG JUANG 45
BEKASI**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Lucky Rohadi Nurohman

1403618039

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022

ABSTRAK

LUCKY ROHADI NUROHMAN, Pengalaman Pengunjung Generasi Z Atas Layanan Penerapan Teknologi Digital Di Museum Gedung Juang 45 Bekasi. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman pengunjung generasi Z atas layanan penerapan teknologi digital di Museum Gedung Juang 45 Bekasi. Adapun konsep pengalaman pengunjung yang digunakan adalah *Memorable Tourism Experiences* menurut Kim, Ritchie, dan McCormick yang meliputi *Hedonism, Novelty, Local Culture, Refreshment, Meaningfulness, Involvement*, dan *Knowledge*.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik survei melalui penyebaran kuesioner yang dilengkapi dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung generasi Z yang berkunjung ke Museum Gedung Juang 45 Bekasi. Adapun jumlah responden sebanyak 60 orang yang diperoleh dengan menggunakan teknik *incidental sampling*. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi relatif atau persentase yang diperoleh dari penyebaran kuesioner.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengunjung generasi Z merasakan pengalaman wisata yang berkesan dan tak terlupakan atas layanan penerapan teknologi digital di Museum Gedung Juang 45 Bekasi. Hal ini didukung dengan data variabel pengalaman pengunjung yang memperoleh persentase sebesar 89.29%. Adapun dimensi pengalaman pengunjung yang tertinggi, yakni sebagai berikut. *Pertama, Hedonism* dengan persentase sebesar 93.02%. *Kedua, Local Culture* dengan persentase sebesar 92.50%. *Ketiga, Knowledge* dengan persentase sebesar 89.48%. *Keempat, Novelty* dengan persentase sebesar 88.96%. *Kelima, Meaningfulness* dengan persentase sebesar 88.75%. *Keenam, Involvement* dengan persentase sebesar 87.08%. *Ketujuh, Refreshment* dengan persentase sebesar 86.25%.

Kata kunci: Pengalaman Pengunjung Museum, *Memorable Tourism Experiences*, Generasi Z, Teknologi Digital Museum.

ABSTRACT

LUCKY ROHADI NUROHMAN, Experience of Generation Z Visitors on Digital Technology Application Services at the Gedung Juang 45 Bekasi Museum. Undergraduate Thesis. Jakarta: Study Program of History Education, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2022.

This study aims to describe the experiences of Generation Z visitors on the application of digital technology at the Gedung Juang 45 Bekasi Museum. The concept of visitor experience used is Memorable Tourism Experiences according to Kim, Ritchie, and McCormick which includes Hedonism, Novelty, Local Culture, Refreshment, Meaningfulness, Involvement, and Knowledge.

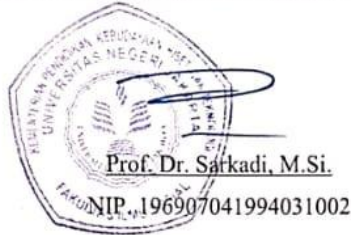
This study uses a descriptive method with survey techniques through the distribution of questionnaires equipped with interviews, observations, and documentation. The population in this study were Generation Z visitors who visited the Gedung Juang 45 Bekasi Museum. The number of respondents as many as 60 people obtained by using incidental sampling technique. The presentation of the data in this study was carried out in the form of a relative frequency distribution table or percentage obtained from distributing questionnaires.

Based on the results of the study, it shows that generation Z visitors feel a memorable and unforgettable tourist experience for the application of digital technology services at the Gedung Juang 45 Bekasi Museum. This is supported by the visitor experience variable data which obtained a percentage of 89.29%. The dimensions of the highest visitor experience are as follows. *First*, Hedonism with a percentage of 93.02%. *Second*, Local Culture with a percentage of 92.50%. *Third*, Knowledge with a percentage of 89.48%. *Fourth*, Novelty with a percentage of 88.96%. *Fifth*, Meaningfulness with a percentage of 88.75%. *Sixth*, Involvement with a percentage of 87.08%. *Seventh*, Refreshment with a percentage of 86.25%.





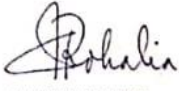
Keywords: Museum Visitor Experience, Memorable Tourism Experiences, Generation Z, Museum Digital Technology.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Kurniawati, M.Si.</u> NIP. 197708202005012002 Ketua Penguji		22-08-2022
2.	<u>Dr. Djunaidi, M.Hum.</u> NIP. 196511281991031003 Penguji Ahli		19-08-2022
3.	<u>Dr. Umasih, M.Hum.</u> NIP. 196101211990032001 Sekretaris Penguji		20-08-2022
4.	<u>Dr. M. Fakhruddin, M.Si.</u> NIP. 196505081990031005 Pembimbing I		23-08-2022
5.	<u>Dr. Corry Iriani Rochalina, M.Pd.</u> NIP. 195712271983032001 Pembimbing II		24-08-2022

Tanggal Lulus: 10 Agustus 2022

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lucky Rohadi Nurohman

No. Registrasi : 1403618039

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengalaman Pengunjung Generasi Z Atas Layanan Penerapan Teknologi Digital Di Museum Gedung Juang 45 Bekasi”** dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini telah saya cantumkan dan nyatakan dengan sebenar-benarnya.

Bekasi, 17 Agustus 2022



Lucky Rohadi Nurohman



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lucky Rohadi Nurohman
NIM : 1403618039
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/Pendidikan Sejarah
Alamat email : luckyrohadi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengalaman Pengunjung Generasi Z Atas Layanan Penerapan Teknologi Digital Di Museum Gedung Juang 45 Bekasi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 17 Agustus 2022

Penulis

(Lucky Rohadi Nurohman)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah sekian banyak kesabaran (yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit.” – Ali bin Abi Thalib

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua Orang Tuaku Bapak Nugroho dan Ibu Eni yang telah merawat dan membesarkan ku dengan penuh kasih sayang. Tak lupa juga adikku Lusiana yang aku banggakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kemampuan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terwujud. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah pada Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Adapun judul skripsi ini, yaitu “*Pengalaman Pengunjung Generasi Z Atas Layanan Penerapan Teknologi Digital Di Museum Gedung Juang 45 Bekasi*”.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Humaidi, M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. M. Fakhruddin, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan doa, motivasi, bimbingan, bantuan, dan saran kepada peneliti.
3. Ibu Dr. Corry Iriani Rochalina, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan doa, motivasi, bimbingan, bantuan, dan saran kepada peneliti.
4. Ibu Dr. Kurniawati, M.Si., selaku Ketua Penguji, Bapak Dr. Djunaidi, M.Hum., selaku Penguji Ahli, dan Ibu Dr. Umasih, M.Hum., selaku Sekretaris Penguji, terima kasih atas saran dan masukan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Para Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu-ilmu bermanfaatnya kepada peneliti selama masa perkuliahan.
6. Bapak Ponijan, S.Pd., M.M., dan Bapak Zaenal dari Dinas Kesatuan Bangsa dan Politik (Kesbangpol) Kabupaten Bekasi yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.

7. Bapak Henri Lincoln, S.T., M.M., Bapak Nomir Ismail, dan Bapak Kresna Karlingga, S.Hum., dari Dinas Kebudayaan, Pemuda, dan Olahraga (Disbudpora) Kabupaten Bekasi yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
8. Ka Lintang, Ka Sekar, Ka Jesika, Ka Wiki, dan seluruh staf Museum Gedung Juang 45 Bekasi yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian serta membantu selama proses penelitian.
9. Bapak dan Ibu Guru SMPN 3 Cikarang Timur yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian dan juga terima kasih kepada siswa SMPN 3 Cikarang Timur yang telah membantu selama proses penelitian.
10. Bapak dan Ibu Guru SMPN 2 Sukawangi yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian dan juga terima kasih kepada siswa SMPN 2 Sukawangi yang telah membantu selama proses penelitian.
11. Seluruh pengunjung generasi Z Museum Gedung Juang 45 Bekasi yang telah bersedia menjadi responden penelitian.
12. Orang Tuaku, Bapak Drs. Nugroho Waluyo, M.M., dan Ibu Eni Rohaeni, S.Pd., yang telah memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dan semangat selama proses perkuliahan hingga skripsi ini selesai. Tak lupa, Adikku Lusiana terima kasih atas dukungannya.
13. Seluruh teman-teman kelas A Prodi Pendidikan Sejarah 2018 yang telah memberikan semangat, dukungan, bantuan, dan kenangan masa-masa perkuliahan yang indah.

Kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan peneliti dalam penulisan skripsi ini yang belum disebutkan namanya dan tidak dapat disebutkan satu-persatu, peneliti mengucapkan terima kasih banyak. Semoga Allah SWT melimpahkan karunia-Nya. Aamiin.

Bekasi, 22 Juli 2022

Lucky Rohadi Nurohman

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	6
C. Perumusan Masalah	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Pengalaman Pengunjung	9
2. Generasi Z.....	13
3. Museum.....	16

4. Pengunjung Museum.....	24
5. Museum dan Layanan Digital	27
B. Penelitian yang Relevan	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Metode Penelitian.....	34
D. Subjek Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	44
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	44
a) Lokasi Penelitian.....	44
b) Sejarah Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	45
c) Struktur Organisasi Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	47
d) Sarana dan Prasarana Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	48
e) Teknologi Digital di Museum Gedung Juang 45 Bekasi	49
2. Deskripsi Karakteristik Responden.....	61
a) Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	61
b) Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	62
c) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	62
d) Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	63
e) Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	64
f) Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Kunjungan.....	65
g) Karakteristik Responden Berdasarkan Alat Transportasi Untuk Mengunjungi Museum Gedung Juang 45 Bekasi	66
h) Karakteristik Responden Berdasarkan Teknologi Digital Yang Dicoba	67

3. Deskripsi Data Kuesioner	71
a) Dimensi <i>Hedonism</i> (Kesenangan).....	71
b) Dimensi <i>Novelty</i> (Kebaruan).....	72
c) Dimensi <i>Local Culture</i> (Budaya Lokal).....	73
d) Dimensi <i>Refreshment</i> (Kesegaran).....	74
e) Dimensi <i>Meaningfulness</i> (Kebermaknaan).....	75
f) Dimensi <i>Involvement</i> (Keterlibatan)	76
g) Dimensi <i>Knowledge</i> (Pengetahuan)	77
h) Rekapitulasi Variabel Pengalaman Pengunjung	78
B. Pembahasan Hasil Penelitian	79
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	84
B. Keterbatasan Penelitian.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
RIWAYAT HIDUP.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Jadwal Penelitian.....	33
Tabel 2	Kisi-Kisi Kuesioner.....	38
Tabel 3	Skala Likert.....	39
Tabel 4	Daftar Pertanyaan Wawancara.....	40
Tabel 5	Kriteria Persentase	43
Tabel 6	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	61
Tabel 7	Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili	62
Tabel 8	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	62
Tabel 9	Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	63
Tabel 10	Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	64
Tabel 11	Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Kunjungan.....	65
Tabel 12	Karakteristik Responden Berdasarkan Alat Transportasi Untuk Mengunjungi Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	66
Tabel 13	Karakteristik Responden Berdasarkan Teknologi Digital Yang Dicoba.....	67
Tabel 14	Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Dimensi <i>Hedonism</i> (Kesenangan)	71
Tabel 15	Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Dimensi <i>Novelty</i> (Kebaruan).....	72
Tabel 16	Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Dimensi <i>Local Culture</i> (Budaya Lokal).....	73

Tabel 17 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Dimensi <i>Refreshment</i> (Kesegaran).....	74
Tabel 18 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Dimensi <i>Meaningfulness</i> (Kebermaknaan).....	75
Tabel 19 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Dimensi <i>Involvement</i> (Keterlibatan)	76
Tabel 20 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Dimensi <i>Knowledge</i> (Pengetahuan).....	77
Tabel 21 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden Variabel Pengalaman Pengunjung.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Komposisi Penduduk Indonesia Menurut Generasi Tahun 2020.....	15
Gambar 2	Komposisi Penduduk Kota Bekasi Menurut Generasi Tahun 2020....	15
Gambar 3	Pergeseran Fungsi Museum	19
Gambar 4	Pergeseran Komunikasi Museum.....	19
Gambar 5	Museum Gedung Juang 45 Bekasi	44
Gambar 6	Peta Lokasi Museum Gedung Juang 45 Bekasi	45
Gambar 7	Struktur Organisasi Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	48
Gambar 8	<i>Augmented Reality</i> Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	52
Gambar 9	<i>Augmented Reality</i> Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	52
Gambar 10	<i>Virtual Tour</i>	53
Gambar 11	<i>Photobooth</i>	54
Gambar 12	<i>Interactive Table Hall of Fame</i> Kepala Daerah Kabupaten Bekasi	54
Gambar 13	<i>Interactive Table</i> Masa Prasejarah Bekasi	55
Gambar 14	<i>Interactive Table</i> Bekasi Di Bawah Kekuasaan VOC 1602-1799	55
Gambar 15	<i>Interactive Digital Book</i> Masa Kerajaan Tarumanegara.....	56
Gambar 16	<i>Interactive Digital Book</i> Bekasi Di Bawah Kekuasaan Pemerintahan Hindia Belanda (Gerakan Sosial Di Tambun).....	56
Gambar 17	<i>Interactive Digital Book</i> Masa Pergerakan Nasional 1908-1945.....	57
Gambar 18	<i>Interactive Digital Book</i> Perkembangan Daerah Bekasi.....	57
Gambar 19	<i>Interactive Digital Book</i> Rintisan Awal Pembentukan Kabupaten Bekasi.....	58

Gambar 20 <i>Interactive Digital Book</i> Sosial Budaya Bekasi	58
Gambar 21 <i>Interactive Wall</i> Deskripsi dan Sejarah Gedung Juang 45 Tambun....	59
Gambar 22 <i>Animation Wall</i> Entong Tolo.....	59
Gambar 23 <i>Theater Room</i>	60
Gambar 24 <i>Immersive Room</i>	61



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Histogram Karakteristik Responden Berdasarkan Teknologi Digital Yang Dicoba.....	68
----------	---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian (Kuesioner)	95
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian (Wawancara).....	96
Lampiran 3	Pedoman Instrumen Penelitian (Kuesioner)	98
Lampiran 4	Pedoman Instrumen Penelitian (Wawancara).....	105
Lampiran 5	Hasil Instrumen Penelitian (Kuesioner)	108
Lampiran 6	Hasil Instrumen Penelitian (Wawancara).....	109
Lampiran 7	Dokumen Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	115
Lampiran 8	Dokumentasi Museum Gedung Juang 45 Bekasi.....	116
Lampiran 9	Surat Permohonan Izin Penelitian	123
Lampiran 10	Surat Keterangan Penelitian	125
Lampiran 11	Jadwal Penelitian	127
Lampiran 12	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	128
Lampiran 13	Format Saran dan Perbaikan Skripsi	134