

**ANALISIS *VISITOR EXPERIENCE* FASILITAS DIGITAL
INTERAKTIF DI GALERI INDONESIA KAYA**

BENITO JUHANTYO WIBOWO

1714422056



**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Terapan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta**

**PROGRAM STUDI PEMASARAN DIGITAL
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM SARJANA TERAPAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

***ANALYSIS OF VISITOR EXPERIENCE TOWARD DIGITAL
INTERACTIVE FACILITIES AT GALERI INDONESIA KAYA***

BENITO JUHANTYO WIBOWO

1714422056



***An Undergraduate Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Applied Bachelor's Degree in Digital Marketing***

***DIGITAL MARKETING STUDY PROGRAM
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
APPLIED BACHELOR'S DEGREE PROGRAM
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA***

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Benito Juhantyo Wibowo
NIM : 1714422056
Program Studi : D4 Pemasaran Digital
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Analisis *Visitor Experience* Fasilitas Digital Interaktif Di Galeri Indonesia Kaya

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 2 April 2026
Yang menyatakan,



Benito Juhantyo Wibowo
NIM. 1714422056

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *visitor experience* pengunjung terhadap fasilitas digital interaktif di Galeri Indonesia Kaya berdasarkan dimensi *Entertainment*, *Education*, *Esthetics*, dan *Escapism*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian berjumlah 102 responden yang pernah berkunjung dan menggunakan fasilitas digital interaktif di Galeri Indonesia Kaya. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *visitor experience* pengunjung berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,93. Dimensi *Esthetics* memperoleh penilaian tertinggi, sedangkan dimensi *Entertainment* memperoleh penilaian terendah namun tetap berada pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa fasilitas digital interaktif di Galeri Indonesia Kaya mampu menciptakan pengalaman kunjungan yang positif, terutama melalui tampilan visual, desain ruang, suasana galeri, serta penyajian konten budaya secara interaktif.

Kata kunci: *Visitor Experience*, Fasilitas Digital Interaktif, *Experience Economy*, 4Es, Galeri Indonesia Kaya

ABSTRACT

This study aims to analyze visitors' experience toward interactive digital facilities at Galeri Indonesia Kaya based on the dimensions of Entertainment, Education, Esthetics, and Escapism. This research used a descriptive quantitative approach with a purposive sampling technique. The sample consisted of 102 respondents who had visited and used the interactive digital facilities at Galeri Indonesia Kaya. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using descriptive statistics with IBM SPSS Statistics. The results show that visitors' experience is categorized as high, with an overall mean score of 3.93. The Esthetics dimension obtained the highest score, while the Entertainment dimension obtained the lowest score but remained in the high category. These findings indicate that the interactive digital facilities at Galeri Indonesia Kaya are able to create a positive visitor experience, particularly through visual appearance, spatial design, gallery atmosphere, and interactive cultural content.

Keywords : *Visitor Experience, Fasilitas Digital Interaktif, Experience Economy, 4Es, Galeri Indonesia Kaya*

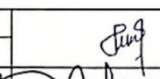
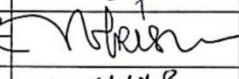
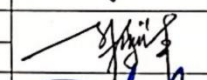
LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Benito Juhantyo Wibowo
NIM : 1714422056
Program Studi/Fakultas : D4 Pemasaran Digital
Judul Penelitian : Analisis Visitor Experience Fasilitas Digital Interaktif Di Galeri Indonesia Kaya

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus**
Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 24 Juni 2026.

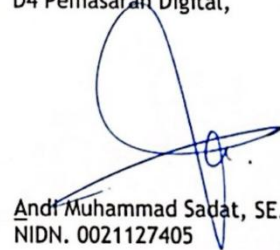
Tim Penguji,

Ketua	Dr. Sholikhah, M.M.	
	NIP. 196206231990032001	
Sekretaris	Nofriska Krissanya, S.E., M.B.A., CHRP	
	NIP. 199111022022032013	
Penguji Ahli	Sheyla Silvia Siregar, S.S., M.Si.	
	NIP. 198907202019032014	
Pembimbing 1	Agung Kresnamurti Rivai P, S.T., M.M.	
	NIP. 197404162006041001	
Pembimbing 2	Adnan Kasofi, S.Pd., MBA.	
	NIP. 199107022023211023	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis,


Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M.
NIDN. 0027067204

Koordinator Program Studi
D4 Pemasaran Digital,


Andri Muhammad Sadat, SE., M.Si., Ph.D.
NIDN. 0021127405

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Benito Juhantyo Wibowo
NIM : 1714422056
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis/
Alamat email : bjuhantyo@gmail.com

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

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

yang berjudul :

ANALISIS *VISITOR EXPERIENCE* FASILITAS DIGITAL INTERAKTIF DI GALERI INDONESIA KAYA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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.

Jakarta, 11 Agustus 2026

Penulis|

(Benito Juhantyo W.)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Visitor Experience Pengunjung terhadap Fasilitas Digital Interaktif di Galeri Indonesia Kaya”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada Program Studi D4 Pemasaran Digital, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

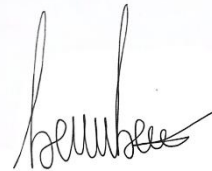
1. Prof Dr. Mohammad Rizan, SE, M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta.
2. Andi Muhammad Sadat, SE., M.Si., Ph.D selaku Koorprodi Pemasaran Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.
3. Agung Kresnamurti Rivai P., S.T., M.M., selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi. Terimakasih atas saran, masukan, bimbingan, dan dukungan bagi peneliti.
4. Adnan Kasofi, S.Pd., MBA., Selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi. Terimakasih atas saran, masukan, bimbingan, dan dukungan bagi peneliti.
5. Seluruh dosen Program Studi D4 Pemasaran Digital Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan.

6. Pihak Galeri Indonesia Kaya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Seluruh dosen Program Studi D4 Pemasaran Digital Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan.
9. Seluruh Teman-teman yang telah memberikan semangat, bantuan, serta menjadi teman berdiskusi selama proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa yang akan datang.

Jakarta, 6 Juli 2025

Yang membuat Pernyataan



Benito Juhantyo Wibowo

NIM.1714422056

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Pertanyaan penelitian	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Secara Teoritis.....	12
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Grand Theory	14
2.2 Teori Pendukung	17
2.2.1 <i>Visitor experience</i>	17
2.2.2 Galeri Indonesia Kaya sebagai Ruang Budaya Digital	20
2.3 Kerangka Konseptual dan Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	25
3.1.1 Waktu Penelitian	25
3.1.2 Tempat Penelitian.....	25
3.2 Desain Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel	27
3.3.1 Populasi	27

3.3.2 Sampel	27
3.4 Pengembangan Instrumen	29
3.4.1 Instrumen <i>Visitor Experience</i>	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Teknik Analisis Data	34
3.6.1 Uji Instrumen.....	34
3.6.2 Analisis Statistik Deskriptif.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
4.2 Deskripsi Karakteristik Responden.....	39
4.2.1 Jenis Kelamin	39
4.2.2 Usia.....	40
4.2.3 Pekerjaan	41
4.2.4 Domisili	43
4.3 Hasil Data Penelitian	44
4.3.1 Uji Instrumen.....	44
4.3.1.1 Uji Validitas	44
4.3.1.2 Uji Reliabilitas.....	45
4.3.2 Analisis Statistik Deskriptif.....	46
4.3.2.1 Analisis Statistik Deskriptif Dimensi	47
4.4 Pembahasan	54
4.4.1 Pengalaman Hiburan (<i>Entertainment</i>)	54
4.4.2 Pengalaman Edukasi (<i>Entertainment</i>)	54
4.4.3 Pengalaman Estetika (<i>Education</i>)	55
4.4.4 Pengalaman Eskapisme (<i>Esthetics</i>)	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Implikasi Temuan.....	62
5.2.1 Pengalaman Hiburan (<i>Entertainment</i>)	62
5.2.2 Pengalaman Edukasi (<i>Entertainment</i>)	54
5.3 Keterbatasan Penelitian	64

5.4 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
DAFTAR LAMPIRAN	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Teknologi Digital Interaktif pada Ruang Budaya	2
Gambar 1.2 Fasilitas Digital Interaktif di Galeri Indonesia Kaya	3
Gambar 1.3 Interaksi Pengunjung dengan Fasilitas Digital.....	4
Gambar 1.4 Variasi Ketertarikan Pengunjung	5
Gambar 1.5 Tingkat Kesenangan Pengunjung.....	6
Gambar 1.6 Tingkat Antusiasme Pengunjung	6
Gambar 1.7 Tingkat Pemahaman Pengunjung.....	7
Gambar 1.8 Pengalaman Pembelajaran Pengunjung	7
Gambar 1.9 Tingkat Ketertarikan Pengunjung	8
Gambar 1.10 Persepsi Pengunjung Terhadap Tampilan Visual.....	9
Gambar 1.11 Kesesuaian Tampilan Visual.....	9
Gambar 1.12 Persepsi Pengunjung Terhadap Nuansa Galeri	10
Gambar 1.13 Perbedaan Pengalaman Pengunjung	10
Gambar 1.14 Tingkat Keterlibatan Pengunjung.....	11
Gambar 1.15 Tingkat Penghayatan Pengunjung.....	11
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian	22

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 Pengembangan Instrumen Variabel <i>Visitor Experience</i>	31
Tabel 3.2 Skala Likert	33
Tabel 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	39
Tabel 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	40
Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan	42
Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Domisili	43
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Visitor Experience	45
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	46
Tabel 4.7 Analisis Statistik Dimensi <i>Entertainment</i>	47
Tabel 4.8 Analisis Statistik Dimensi <i>Education</i>	49
Tabel 4.9 Analisis Statistik Dimensi <i>Esthetics</i>	51
Tabel 4.10 Analisis Statistik Dimensi <i>Escapism</i>	52

