

ANALISIS PENGARUH *MUSEUM EXPERIENCE* TERHADAP *REVISIT INTENTION* DI MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK

Billy¹, Vishnuvardhana S. Soeprapto²
Universitas Bunda Mulia^{1,2}
billy19200046@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak warisan budaya di museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta pada kepuasan pengunjung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen rekreasi, sosialisasi, penghargaan, pengalaman estetika, pengalaman belajar, dan pengalaman yang berfokus pada masalah memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keinginan untuk berkunjung kembali lagi, dengan *Celebrative Experience* dan *Learning Experience* memiliki pengaruh paling kuat. Uji T menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai hitung $8,739 >$ tabel 1,98447, sehingga H_a diterima, menandakan adanya pengaruh antara *Museum Experience* terhadap *Revisit Intention*. Nilai *R Square* sebesar 0,438 berarti variabel *Museum Experience* mempengaruhi *Revisit Intention* sebesar 43,8%. Dengan keterbatasan jumlah sampel, waktu, dan fokus pada satu museum, penelitian ini tidak dapat mencapai. Hasil analisis statistik mengungkapkan bahwa sekitar 43,8% dari niat untuk kembali dipengaruhi oleh pengalaman bermuseum, dengan tingkat signifikansi yang tinggi. Simpulan penelitian ini bahwa pengalaman rekreasi, sosialisasi, pembelajaran, estetika, dan pengalaman berorientasi isu secara signifikan memengaruhi niat pengunjung untuk mengunjungi museum.

Kata Kunci: Kepuasan, Museum, Pengalaman Museum.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the impact of cultural heritage in the Jakarta Fine Arts and Ceramics Museum on visitor satisfaction. This study uses a quantitative approach. The results showed that the elements of recreation, socialization, appreciation, aesthetic experience, learning experience, and problem-focused experience have a significant influence on the desire to revisit, with Celebrative Experience and Learning Experience having the strongest influence. The T test showed a significance of $0.000 < 0.05$ and a calculated value of $8.739 >$ table 1.98447, so H_a was accepted, indicating an influence between Museum Experience and Revisit Intention. The R Square value of 0.438 means that the Museum Experience variable influences Revisit Intention by 43.8%. With the limited number of samples, time, and focus on one museum, this study could not achieve. The results of the statistical analysis revealed that around 43.8% of the intention to return was influenced by the museum experience, with a high level of significance. The conclusion of this study is that recreational, socializing, learning, aesthetic, and issue-oriented experiences significantly influence visitors' intentions to visit museums.

Keywords: Museum, Museum Experience, Satisfaction.

PENDAHULUAN

Perjalanan untuk bersenang-senang atau bersenang-senang dari satu tempat ke tempat lain disebut pariwisata. Pariwisata adalah perjalanan singkat seseorang atau sekelompok orang untuk rekreasi dan hiburan dari satu tempat ke tempat lain (Djunaid, 2021). Menurut Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata adalah istilah yang mengacu pada perjalanan singkat yang dilakukan oleh individu atau kumpulan orang dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk menikmati pengalaman tidak untuk menghasilkan uang atau memenuhi kebutuhan dasar mereka (Kusuma Wijaya & Eny Mariani, 2021). Menurut beberapa definisi, pariwisata adalah perjalanan rekreasi yang melibatkan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan rekreasi dan hiburan. Tujuan dari perjalanan ini bukanlah untuk menghasilkan uang atau memenuhi kebutuhan pokok, tetapi untuk menikmati pengalaman perjalanan. Pariwisata yang ada juga didasarkan pada fasilitas dan layanan yang disediakan oleh pihak yang terkait termasuk masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Provinsi DKI Jakarta yang berfungsi sebagai pusat pemerintahan Indonesia, merupakan salah satu tujuan pariwisata juga bagi para tamu atau turis yang ingin datang melihat Indonesia secara langsung. Kota Jakarta menawarkan berbagai jenis wisata, mulai dari budaya, sejarah, pendidikan, kuliner, hingga kebutuhan belanja, Jakarta memiliki beragam tempat bersejarah yang patut dikunjungi salah

satunya adalah museum. Menurut peraturan pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Museum tidak hanya digunakan untuk menyimpan artefak bersejarah agar dapat terjaga keasliannya akan tetapi juga sebuah media atau tempat untuk memperkaya budaya kita dan peradaban manusia. Museum juga memiliki peran sebagai sarana untuk melestarikan pengetahuan terdahulu agar dapat dipelajari dan dipahami oleh generasi yang akan datang, mengingatkan kita akan sejarah yang penting serta memperkenalkan keberagaman yang merupakan kekayaan bangsa kita sehingga generasi masa depan mengetahui dan menjaga budaya yang ada. Museum adalah tempat untuk menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan bukti fisik budaya manusia, alam, dan lingkungan. Tujuan museum adalah untuk melindungi dan melestarikan kekayaan budaya negara (Firmansyah, 2023).

Museum di DKI Jakarta ini ditutup pada tanggal 9 Oktober 2023 dan dibuka kembali pada tanggal 26 Desember 2023 untuk melakukan revitalisasi dengan tujuan meningkatkan kualitas museum dan melayani masyarakat dengan lebih baik sesuai dengan fungsinya. berdiri sejak tahun 1870, yang sebelumnya memiliki fungsi sebagai kantor pemerintahan di era Belanda, hingga menjadi kantor wali kota Jakarta ini memiliki kurang lebih 500 karya seni rupa meliputi: batik tulis, grafis, totem kayu, sketsa, sampai patung. Akan tetapi terdapat beberapa kekurangan yang masih ada walaupun sudah dilakukan revitalisasi seperti kurangnya informasi dari koleksi yang ada seperti tidak ada penjelasan mengenai cerita dan sejarah dari koleksi yang dipajang di museum,

kurangnya informasi dalam bahasa asing membuat para turis asing menjadi tidak mendapat pengalaman terbaik dari koleksi yang ada, penggunaan pendingin ruangan yang tidak merata membuat beberapa ruang koleksi menjadi kurang nyaman dan pemandu yang ada tidak terlalu membuat perubahan yang signifikan dari penyediaan informasi yang ada karena hanya ada 1 pemandu yang selalu siap.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pengaruh warisan budaya di museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta pada kepuasan pengunjung. Kepuasan seseorang saat mengunjungi sebuah museum dapat diukur dari pengalaman yang mereka miliki saat berkunjung, karena pengalaman ini menentukan apakah orang akan kembali ke museum tersebut. Nilai pengalaman yang dirasakan oleh pengunjung adalah kunci keberhasilan dan kegagalan museum (Felix et al., 2024). Wisatawan mencari kebahagiaan dari sebuah kegiatan yang di mana turis dapat berperan aktif pada sebuah pengalaman yang terdiri dari unsur edukasi, kegiatan berekreasi, memperoleh pengetahuan baru, melihat pameran, mencari tempat istirahat, serta membeli makanan dan suvenir (Mutmainah et al., 2022). Penilaian yang dilakukan tentang pengalaman perjalanan, hasilnya, dan kesenangan pengunjung secara keseluruhan, yang menentukan perilaku di waktu yang akan datang mengenai keputusan untuk kembali ke tujuan yang sama, serta keinginan untuk menyarankan pengalaman ini kepada orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif; proses pengumpulan dan analisis data menggunakan analisis deskriptif. Penelitian kuantitatif berasal dari

positivisme dan digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data. Hipotesis diuji melalui analisis data kuantitatif/statistik.

Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner, yang diberikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan. Angket yang disebarakan berisi informasi tentang tujuan penelitian, jaminan kerahasiaan data, data responden, pernyataan tentang variabel yang akan diteliti, dan diakhiri dengan permintaan kritik dan saran terhadap angket tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah Masyarakat Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi yang pernah datang ke Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. Penelitian ini mengukur jumlah orang dari masyarakat di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi yang pernah mengunjungi Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta dari Oktober 2022 hingga September 2023. Jumlah pengunjung ini dihitung dari Oktober 2022 hingga September 2023 yang berjumlah sebanyak 191.629 pengunjung.

Sampel dalam mengisi kuesioner adalah responden yang sudah berumur 18 tahun ke atas. Dalam penelitian ini, teknik purposive sampling digunakan untuk mengumpulkan sampel dari responden laki-laki atau perempuan berusia 18 tahun atau lebih yang telah mengunjungi Museum Seni Rupa dan Keramik setidaknya dua kali. Mereka juga harus menjadi warga kota Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi.

HASIL PENELITIAN
Analisis Data dan Interpretasi
Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengevaluasi validitas kuesioner yang

diberikan kepada responden untuk digunakan dalam penelitian. Kuesioner dianggap valid jika dapat mengungkapkan apa yang ingin diketahui peneliti dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Pengujian Validitas

No.	hitung	Tabel 5% (100)	Sig.	Kriteria
X1	0.518	0.195	< 0,05	Valid
X2	0.336	0.195	< 0,05	Valid
X3	0.335	0.195	< 0,05	Valid
X4	0.574	0.195	< 0,05	Valid
X5	0.359	0.195	< 0,05	Valid
X6	0.328	0.195	< 0,05	Valid
X7	0.474	0.195	< 0,05	Valid
X8	0.361	0.195	< 0,05	Valid
X9	0.243	0.195	< 0,05	Valid
X10	0.438	0.195	< 0,05	Valid
X11	0.451	0.195	< 0,05	Valid
X12	0.557	0.195	< 0,05	Valid
X13	0.341	0.195	< 0,05	Valid
X14	0.520	0.195	< 0,05	Valid
X15	0.306	0.195	< 0,05	Valid
X16	0.509	0.195	< 0,05	Valid
X17	0.427	0.195	< 0,05	Valid
X18	0.508	0.195	< 0,05	Valid
X19	0.433	0.195	< 0,05	Valid
X20	0.530	0.195	< 0,05	Valid
X21	0.573	0.195	< 0,05	Valid
Y1	0.730	0.195	< 0,05	Valid
Y2	0.698	0.195	< 0,05	Valid
Y3	0.714	0.195	< 0,05	Valid

(Sumber: Data Olahan, 2024)

Berdasarkan tabel 1 hasil pengujian validitas di atas dapat dilihat bahwa semua sebaran data dapat dianggap valid.

Uji Reliabilitas

Sebuah kuesioner yang menunjukkan konstruk atau variabel bergantung pada reliabilitasnya. Suatu kuesioner dikatakan reliabel ketika pernyataan responden konsisten dari waktu ke waktu dan pengisian kuesioner dilakukan tanpa acak. Oleh karena itu, masing-masing pernyataan harus mengukur angka yang sama.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.824	24

(Sumber: Data Olahan, 2024)

Tabel 2 menunjukkan hasil uji reliabilitas SPSS 25. Sebanyak 24 N dengan alpha 0,824.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang digunakan untuk model regresi bersifat normal. Dalam program SPSS 25, satu sampel uji *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk menguji data, dengan kriteria bahwa

terdistribusi normal lebih dari 0.05 dan 0.05.
tidak terdistribusi normal kurang dari

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		<i>Unstandardized Residual</i>	
		N	
Normal Parameters	Mean	0.0000000	
	Std. Deviation	0.95598112	
Most Extreme Diferences	Absolute	0.132	
	Positive	0.62	
	Negative	-0.132	
Test statistic		0.132	
Asymp. Sig. (2-Tailed)		0.000	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	0.053	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0.047
		Upper Bound	0.058
A. Distribusi tes Normal			
B. Dihitung dari data			
C. Koreksi Signifikansi Lilliefors			
D. Berdasarkan 10.000 tabel sampel dengan benih awal 2000000			

(Sumber: Data Olahan, 2024)

Dari tabel 3 hasil uji normalitas terlihat bahwa data kuesioner yang diteliti normal.

Uji Heteroskedastisitas

Peneliti menggunakan uji ini untuk menentukan apakah model regresi

mengalami ketidaksabaran varian dari residual atau pengamatan lain. Dalam penelitian ini, uji statistik *Spearman's Rho* digunakan. Jika Signifikansi (Sig) lebih dari 0.05, maka tidak ada masalah heteroskedastisitas.

Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Correlations				
			<i>Museum Experience</i>	<i>Revisit Intention</i>
<i>Spearman's rho</i>	<i>Museum Experience</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000	0.642
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.	0.000
		N	100	100
	<i>Revisit Intention</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	0.642	1.000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000	.
		N	100	100

** . Korelasi signifikan pada tingkat 0,01 (2-tailed)

(Sumber: Data Olahan, 2024)

Dari data tabel 4 hasil uji heteroskedastisitas di atas, diketahui nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, karena nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$.

Pengujian Hipotesis Analisis Regresi Linier Sederhana

Mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan linier, uji linieritas dilakukan dengan menggunakan uji

linieritas pada taraf signifikan 0.05 dalam perangkat lunak komputer SPSS 25. Jika dua variabel memiliki hubungan linier, nilai signifikansinya kurang dari

0.05, dan jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05, maka tidak ada hubungan antara dua variabel.

Tabel 5. Hasil Uji Linieritas

ANOVA ^a						
Model		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
1	<i>Regression</i>	70.514	1	70.514	76.378	0.000
	<i>Residual</i>	90.476	98	0.923		
	Total	160.990	99			
A. Variabel Terikat: Niat Berkunjung Kembali						
B. Prediktor: (Konstan), Pengalaman bermuseum						

(Sumber: Data Olahan,2024)

Berdasarkan tabel di atas, kita dapat menemukan bahwa variabel *Museum Experience* (X) memiliki pengaruh terhadap *Revisit Intention* (Y). Nilai F hitung adalah 76,378, dan tingkat signifikansi adalah $0,000 < 0,05$.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh model (*Museum Experience*) menjelaskan variabel dependen atau variabel terikat (*Revisit Intention*).

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	0.662 ^a	0.438	0.432	0.961
A. Prediktor: (Konstan), pengalaman bermuseum				

(Sumber: Data Olahan,2024)

Nilai variabel Pengalaman bermuseum sebesar 43.8% terhadap variabel *Revisit Intention*, nilai *R Square* adalah 0,438.

Uji Parsial (Uji t)

Uji Parsial memiliki syarat yaitu:
 (a). Ada pengaruh antara variabel Pengalaman bermuseum dan *Revisit intention* jika nilai sig kurang dari 0,05 atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .
 (b). Tidak ada hubungan antara variabel

Pengalaman bermuseum dan *Revisit Intention* jika nilai sig lebih besar dari 0,05 atau t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} .
 Tingkat kepercayaan 95%, $\alpha = 0,05$

Rumus :

$T_{tabel} = t(a/2 ; n-k-1)$

$T_{tabel} = t(0,05/2 ; 100-1-1)$

$T_{tabel} = t(0,025 ; 98)$

$T_{tabel} = 1,98447$

Keterangan:

N= Jumlah Sampel

K= Jumlah variabel

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji t

Model	Coefficients ^a				t	Sig.
	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta			
(Constant)	-0.564	1.214			-	0.643
1 Museum Experience	0.149	0.017	0.662		8.739	0.000

A. Variabel Terikat: Niat Berkunjung Kembali
(Sumber: Data Olahan, 2024)

Menurut data dari tabel 7 di atas, nilai Sig untuk menjelaskan pengaruh variabel X (Museum Experience) dan variabel Y (Revisit Intention).

PEMBAHASAN

Penggunaan analisis data dan interpretasi untuk menentukan kebenaran data yang digunakan, pengujian berupa uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, dan uji heteroskedastisitas. Hasil pengujian validitas dapat dianggap valid karena, seperti yang ditunjukkan oleh tabel 4.2, variabel X (*Museum Experience*) memiliki 21 pernyataan dan variabel Y (*Revisit Intention*) memiliki 3 pernyataan, masing-masing dengan nilai hitung yang lebih besar dari nilai standar. Sejalan dengan penelitian (Ni Wayan Yunita et al., 2024) dimana hasil dianggap valid karena $<0,05$. Pengujian realibilitas menentukan konsistensi setiap pernyataan. Data dianggap reliabel jika $\alpha > 0,70$, dan hasil peneliti senilai 0.824 menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel (Darmiah et al., 2023).

Pengujian normalitas untuk mengetahui apakah data normal atau tidak menggunakan uji normalitas (Permana & Ikasari, 2023), didapatkan bahwa data kuesioner yang diteliti normal, karena nilai Sig nya adalah 0,053 dan ada nilai lebih dari 0.05, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 3. Pengujian heteroskedastisitas dengan

nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat hubungan yang signifikan (berarti) antara variabel *Museum Experience* dengan *Revisit Intention*. Tabel 4.5 menunjukkan nilai koefisien korelasi pada hasil data olahan peneliti sebesar 0,642.

Pengujian linieritas dengan variabel *Museum Experience* (X) memiliki pengaruh terhadap *Revisit Intention* (Y). Nilai F hitung adalah 76,378, dan tingkat signifikansi adalah $0,000 < 0,05$. Hubungan x dan y dianggap linear dengan mendapatkan hasil sesuai dengan ketetapan. Sejalan dengan penelitian (Wisudaningsi et al., 2019), bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dibandingkan F_{tabel} dan nilai signifikan $<0,005$ maka variabel kualitas pelayanan dan kualitas produk berpengaruh signifikan.

Variabel Pengalaman bermuseum berdampak 43.8% terhadap variabel *Revisit Intention*, nilai R Square adalah 0,438, seperti yang ditunjukkan oleh data dari program SPSS di tabel 4.6. Nilai tersebut menjelaskan bahwa sebesar 43,8% termasuk variabel terikat. Menurut data dari tabel 7, nilai Sig untuk pengaruh variabel X (Museum Experience) dan variabel Y (Revisit Intention) adalah $0,000 < 0,05$, dan nilai thitung 8,739 lebih besar dari ttabel 1,98447. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *Museum Experience* (variabel independen) dan variabel dependen (*Revisit Intention*).

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 113 orang di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, 100 dari mereka yang sudah pernah berkunjung ke museum tersebut dan 13 orang yang baru pertama kali berkunjung. Analisis regresi sederhana digunakan antara variabel pengalaman bermuseum dan berkunjung kembali. Pengaruh *Museum Experience* terdiri dari *recreation*, *sociability*, *learning*, *aesthetic*, *celebrative*, dan *issue-oriented experience*. Data yang telah dikumpulkan berhasil menjawab rumusan masalah ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, Temuan responden tentang penerapan *Museum Experience* di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta berdasarkan enam dimensi, yaitu rekreasi, keakraban, pembelajaran, pengalaman estetika, perayaan, dan pengalaman yang berfokus pada masalah, menunjukkan hasil yang baik. Pada dimensi *Celebrative Experience* memiliki respons paling tinggi diikuti oleh dimensi *Learning Experience*. Untuk dimensi dengan respons paling rendah *sociability* diikuti oleh *Issue-oriented Experience*. Dimensi *Recreation* dan *Aesthetic Experience* berada ditengah-tengah diantara dimensi lainnya. *Celebrative Experience* memiliki penilaian tertinggi dikarenakan pada koleksi yang ada membuat para responden teringat dengan sejarah dari lukisan dan keramik yang ada, karena koleksi yang ada dijaga dengan baik dan selalu dijaga untuk dalam kondisi yang baik, dengan koleksi yang berasal dari masa lalu membuat para pengunjung atau responden dapat mempelajari hal baru sehingga *Learning Experience* juga menjadi dimensi dengan penilaian yang tinggi setelah dimensi *Celebrative Experience*. Sedangkan dimensi *Sociability* menjadi yang terendah

diakibatkan Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta sebagai tempat dipamerkannya lukisan serta keramik memiliki sedikit kegiatan publik yang dapat dilakukan bersama wisatawan lain sehingga interaksi antar pengunjung menjadi sedikit selama menikmati koleksi yang pameran, untuk dimensi *Issue-oriented Experience* menjadi terendah sebelumnya adalah karena beberapa dari koleksi yang diperlihatkan tidak menggambarkan atau sesuai dengan isu yang sedang terjadi saat ini.

Kedua, Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa penerapan *Revisit Intention* di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta memiliki dimensi *Berkunjung kembali* dan *Merekomendasikan untuk Berkunjung* menerima penilaian yang baik. Dimensi yang direkomendasikan untuk berkunjung menerima nilai yang lebih tinggi, yang menunjukkan bahwa pengunjung akan memiliki pengalaman yang menyenangkan dan berkesan selama berkunjung, seperti yang ditunjukkan oleh minat pengunjung. Dimensi *Berkunjung Kembali* berada di bawah dari dimensi *Merekomendasikan untuk Berkunjung* dikarenakan tata letak dan koleksi yang dipamerkan memiliki waktu rotasi atau pergantian koleksi yang lama sehingga ketika mereka para wisatawan yang datang merasa monoton, dan juga tidak ada informasi baru yang ditambahkan dari lukisan atau keramik yang ada yang berdampak pada tidak bertambahnya informasi baru mengenai koleksi yang dipamerkan.

Ketiga, Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 25 dalam pengujian koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa sebanyak 43.8% dimensi pengalaman bermuseum yang terdiri dari *recreation*, *sociability*, *learning*, *aesthetic*, *celebrative*, dan *issue-oriented experience* memiliki pengaruh terhadap

Revisit Intention di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. Nilai signifikansi adalah di bawah 0.05, yaitu 0.000.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedu Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Bahri, S. (2019). *Metodologi Penelitian Bisnis: Lengkap Dengan Teknik Pengolahan Data SPSS*. Adi Offset. Yogyakarta
- Darmiah, D., Fatmasari, F., & Azhari, A. (2023). Pengaruh Kompetensi, Fasilitas Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Di Kecamatan Tellu Limpoe. *Jurnal Aplikasi Manajemen & Kewirausahaan MASSARO*, 5(2), 69–83. <https://doi.org/10.37476/massaro.v5i2.4059>
- Djunaid, I. S. (2021). Penyuluhan Pentingnya Pemahaman Siswa Smk Pariwisata Tentang Skill Yang Dibutuhkan Dalam Dunia Kerja Pariwisata Di Smk Darmawan Bogor. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 5(1), 36–46. [Http://Journal.Ubm.Ac.Id/](http://Journal.Ubm.Ac.Id/)
- Felix, A. ., & Cindy Claudia Natalie, L. S. K. , S. F. , . (2023). Memahami Kepuasan Pelanggan : Mengeksplorasi Customer Experience dengan Pendekatan Observasi Online. *Economics and Digital Business Review*, 5(1), 87–99. <https://doi.org/10.37531/ecotal.v5i1.843>
- Firmansyah, H. (2023). Pengenalan dan Pelestarian Budaya Kalimantan Barat pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Program Tour de Museum. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5488–5495. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14183>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm SPSS 26 (10 Ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang
- Hidayah, N. (2019). *Pemasaran Destinasi Pariwisata*. Alfabeta. Bandung
- Jimi, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v2i1.17>
- Kristiutami, Y. P., Dewi, D. P., & Syarifuddin, D. (2020). Pengaruh Pengalaman Museum Experience Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Museum Sri Baduga. *Jurnal Nusantara (Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Perhotelan)*. 3(2). 1-13. <https://jurnal.akpada.ac.id/index.php/nusantara/article/download/19/19>
- Kusuma, B., Bagus Kusuma Wijaya, & Wayan Eny Mariani. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Sektor Perhotelan Di Bali. *Warmadewa Management and Business Journal (WMBJ)*, 3(1), 49-59. <https://doi.org/10.22225/wmbj.3.1.2021.49-59>
- Mutmainah, N., Ahyani, H., & Putra, H. M. (2022). Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Tentang Pengembangan Kawasan Industri Pariwisata Halal Di Jawa Barat. *Al-Mawarid Jurnal Syariah Dan Hukum (Jsyh)*, 4(1), 15–42. <https://doi.org/10.20885/Mawarid.Vol4.Iss1.Art2>
- Ni Wayan, Y., Syamsuddin R, & Fadila, A. (2024). Pengaruh Kompensasi Dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Hotel Jazz Di Kota Palu. *Jurnal Ekonomi*,

Manajemen Pariwisata Dan Perhotelan, 3(1), 88–100.
<https://doi.org/10.55606/Jempper.V3i1.2658>

- Permana, R., & Ikasari, D.Y. (2023). Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Empirical Distribution Function Dengan Memanfaatkan Matlab Dan Minitab 19. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)*.
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6238>
- Prayogo, R. R. (2019). *Perkembangan Pariwisata Dalam Perspektif Pemasaran*. Bitread Digital Publishing. Bandung
- Putri, J. E., Suhaili, N., Marjohan, M., Ifdil, I., & Afdal, A. (2022). Konsep Self Esteem Pada Wanita Dewasa Awal Yang Mengalami Perceraian. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 20.
<https://doi.org/10.29210/1202221495>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Wisudaningsi, B. A., Arofah, I., Konstansius, D., & Belang, A. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Dengan Menggunakan Metode Analisis Regresi Linear Berganda. *Jurnal Statistika Dan Matematika*, 1(1), 103–116.
<https://doi.org/10.32493/sm.v1i1.2377>