

SMART TOURISM EXPERIENCE ON PERCEPTION OF HISTORICAL VALUE AT VREDEBURG FORT

* Amarillis Alexiana¹, Sherly Mariana Puspita², Taqi Ardhan Lahya³,
Hamdan Anwari⁴, Dhimas Setyo Nugroho⁵, Harry Hermawan⁶

^{1,2,3,4,6}Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA, Yogyakarta, Indonesia, Email: amarillisalexiana@gmail.com

⁵Universitas Terbuka, Indonesia

*(Correspondence author)

ABSTRACT

Article History

Submitted:

13 June 2025

Reviewed:

28 October 2025

Accepted:

05 November 2025

Published:

15 November 2025

This study aims to examine the influence of Smart Tourism experience on the perception of historical value of visitors at the Vredeburg Fort Museum in Yogyakarta. The digital transformation in this museum is realized through the application of interactive technology such as smart tables, digital comics, magic walls, and other audio and visual media. The study uses a quantitative approach with a survey method on tourists who have interacted directly with the technology. The results of the study show that the application of Smart Tourism can improve visitor experience, increase understanding of history, and foster appreciation of cultural values. These findings emphasize the importance of technology integration in the management of historical tourism destinations, especially to reach the younger generation who are more familiar with the digital world. This study also provides recommendations for museum managers to continue to develop educational and interesting interactive media to increase the attractiveness of museums as modern tourist destinations.

Keywords: Authenticity; destination loyalty; heritage tourism; Kota Penang

PENDAHULUAN

Museum berfungsi strategis sebagai pusat pendidikan sejarah dan budaya nasional. Lembaga ini menjaga warisan bangsa melalui penyimpanan artefak yang menjadi bukti peradaban dan identitas nasional. Museum juga berperan sebagai referensi utama masyarakat dalam memahami dan menghayati nilai sejarah bangsa. Namun, banyak museum di Indonesia masih menampilkan citra konvensional karena menempatkan koleksi sebagai benda statis tanpa dukungan teknologi interaktif. Kondisi tersebut menimbulkan kesan kuno dan membosankan bagi pengunjung, terutama generasi muda, sehingga minat kunjungan ke museum semakin menurun (Nabillah et al., 2024).



Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa wisata warisan budaya yang berkualitas dipengaruhi oleh tingkat keaslian (authenticity) destinasi. Authenticity menjadi daya tarik utama yang memotivasi wisatawan untuk menjelajahi pengalaman masa lalu secara nyata dan mendalam (Anggraini et al., 2024). Nilai keaslian yang tinggi juga mencerminkan integritas budaya serta memperkuat daya tarik edukatif suatu destinasi sejarah. Oleh karena itu, museum perlu menampilkan pengalaman yang tidak hanya informatif, tetapi juga menghadirkan suasana yang otentik dan menyenangkan bagi pengunjung.

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta menjadi contoh destinasi wisata sejarah yang memiliki nilai budaya dan arsitektur penting. Koleksi dan struktur bangunan benteng ini merepresentasikan sejarah perjuangan nasional dan warisan kolonial yang bernilai tinggi (Chairani et al., 2023; Sekarlatih, 2023). Transformasi fungsi benteng menjadi museum memberi peluang bagi masyarakat untuk mengenal sejarah bangsa melalui pendekatan edukatif. Akan tetapi, perubahan perilaku wisatawan modern menuntut pengelola museum untuk berinovasi. Generasi milenial dan generasi Z lebih tertarik pada konten digital, media sosial, dan pengalaman berbasis teknologi dibandingkan kunjungan ke museum tradisional (Aulia & Nugraha, 2022; Nabillah et al., 2024).

Museum perlu mengadaptasi teknologi digital sebagai strategi untuk menciptakan interaksi yang menarik dan edukatif. Teknologi seperti digital wall, smart table, dan augmented reality mampu membangun pengalaman baru yang memungkinkan pengunjung berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah. Ramadhan et al. (2025) menegaskan bahwa penerapan konsep smart museum di Gedung Sate Bandung berhasil meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui sistem informasi digital yang interaktif dan mudah diakses. Pengalaman semacam ini mendukung munculnya konsep experiencing museum, yaitu kondisi ketika pengunjung dapat merasakan suasana sejarah secara imersif dan kontekstual.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam industri pariwisata global. Transformasi digital menuntut setiap destinasi untuk beradaptasi terhadap kemajuan teknologi dan pola perilaku wisatawan modern (Hanum, 2020; Hendi Prasetyo & Rifai, 2022). Konsep Smart Tourism menjadi salah satu inovasi yang mengintegrasikan teknologi informasi, komunikasi, dan data untuk menciptakan destinasi yang efisien, berkelanjutan, serta berorientasi pada pengalaman wisatawan (Gretzel et al., 2015). Smart tourism juga berperan dalam memperkuat daya saing destinasi melalui integrasi sistem digital yang mendukung pengambilan keputusan berbasis data (Gajdošík, 2018; Aditya Saputra & Roychansyah, 2022).

Smart tourism memiliki tiga komponen utama, yaitu destinasi pintar, ekosistem bisnis pintar, dan pengalaman pintar (smart experience). Ketiga komponen ini bekerja secara terpadu untuk menciptakan pengalaman wisata yang lebih interaktif, personal, dan bernilai tinggi (Widiyanti et al., 2021). Dalam konteks museum, smart experience memungkinkan pengunjung menikmati konten sejarah dengan pendekatan visual, naratif, dan digital yang menarik. Teknologi informasi dan komunikasi berfungsi sebagai media utama untuk memperkuat nilai edukatif museum dan meningkatkan kepuasan pengunjung (Setiawan & Cakrawala, 2024).

Teknologi digital juga menawarkan peluang baru dalam pelestarian sejarah dan budaya. Yehuda et al. (2016) menjelaskan bahwa media digital mampu

menampilkan narasi sejarah secara sinematik, interaktif, dan kontekstual. Teknologi tidak hanya membantu penyajian informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman yang menggugah emosi dan memperdalam pemahaman pengunjung terhadap konteks sosial serta budaya masa lalu. Dengan demikian, museum dapat bertransformasi menjadi ruang pembelajaran aktif yang memadukan unsur edukasi, hiburan, dan teknologi.

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta memiliki potensi besar untuk mengimplementasikan konsep smart tourism dalam pengelolaan destinasi sejarah. Pemanfaatan teknologi digital diharapkan mampu memperkaya pengalaman pengunjung, memperkuat pemahaman terhadap nilai sejarah, serta menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya bangsa. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Smart Tourism Experience terhadap Persepsi Nilai Sejarah pengunjung Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan konsep smart museum dan rekomendasi praktis bagi pengelola destinasi dalam menerapkan strategi digital berbasis pengalaman wisatawan.

METODE

Sanjaya dalam (Suprihartini et al., 2023) menyatakan bahwa tujuan metode kualitatif adalah menggambarkan dan membahas secara jelas kenyataan sosial serta berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi pokok bahasan penelitian sehingga dapat menggambarkan secara jelas ciri, karakter, sifat, dan model fenomena yang diteliti tersebut. Menurut Sugiyono dalam (Suprihartini et al., 2023) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang positivistik (data konkret). Data penelitian berupa angka - angka yang akan dikaji dengan menggunakan statistika sebagai alat uji komputasi, yang berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan sejumlah data tertentu.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara pengalaman Smart Tourism dan persepsi nilai sejarah di Museum Benteng Vredeburg. Subjek penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke museum dan memiliki pengalaman menggunakan teknologi digital interaktif yang tersedia di sana. Sementara itu, objek penelitian adalah pengalaman Smart Tourism dan persepsi nilai sejarah yang dirasakan oleh wisatawan selama mengunjungi Museum Benteng Vredeburg. Selain itu waktu penelitian ini dilakukan pada Maret 2025. Pengumpulan data dilakukan melalui survei kuesioner yang disebarluaskan secara langsung kepada wisatawan. Populasi dalam penelitian ini adalah wisatawan yang mengunjungi Museum Benteng Vredeburg. Sampel dipilih menggunakan metode purposive sampling, di mana responden yang dipilih adalah mereka yang telah menggunakan teknologi digital interaktif di museum. Ukuran sampel ditentukan berdasarkan pertimbangan statistik untuk memastikan hasil penelitian yang representatif.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama. Variabel independen adalah pengalaman Smart Tourism, yang mencakup penggunaan teknologi digital interaktif, seperti smart table, komik digital, smart tv, diorama digital, relief digital dan the magic wall of Pangeran Diponegoro sebagai alat bantu informasi. Sementara

itu, variabel dependen adalah persepsi nilai sejarah, yang mencerminkan sejauh mana wisatawan memahami, mengapresiasi, dan tertarik dengan nilai sejarah museum setelah menggunakan teknologi tersebut. Definisi operasional untuk pengalaman Smart Tourism adalah sejauh mana wisatawan merasakan kemudahan, keterlibatan, dan kepuasan dalam menggunakan teknologi digital yang tersedia di museum. Indikator yang diukur meliputi kemudahan dalam mengakses informasi sejarah, kualitas interaksi digital, serta kepuasan pengguna terhadap fitur yang disediakan. Sementara itu, persepsi nilai sejarah didefinisikan sebagai tingkat pemahaman, ketertarikan, dan keterlibatan wisatawan terhadap informasi sejarah yang disajikan di museum melalui teknologi digital. Indikator yang diukur meliputi tingkat pemahaman pengunjung terhadap sejarah museum, sejauh mana teknologi membantu meningkatkan apresiasi terhadap koleksi sejarah, serta dampak pengalaman digital terhadap ketertarikan wisatawan untuk kembali mengunjungi museum. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan pola dan tren yang muncul dari pengalaman wisatawan di Museum Benteng Vredeburg.

Penelitian ini juga mempertimbangkan faktor kepuasan wisatawan dalam menggunakan teknologi digital yang tersedia di museum. Kualitas teknologi yang diterapkan dalam Smart Tourism dapat mempengaruhi kenyamanan dan efektivitas penyampaian informasi kepada pengunjung. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi preferensi wisatawan dalam penggunaan teknologi digital di museum. Apakah mereka lebih tertarik pada tur virtual, penggunaan aplikasi interaktif, atau teknologi berbasis gamifikasi akan menjadi bagian dari analisis data. Pemahaman terhadap preferensi ini akan membantu dalam mengembangkan strategi Smart Tourism yang lebih efektif dan sesuai dengan harapan pengunjung. Dan dengan adanya penelitian ini, diharapkan bahwa Museum Benteng Vredeburg dapat terus mengembangkan teknologi yang mendukung konsep Smart Tourism dengan lebih optimal. Pengelola museum dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan layanan berbasis teknologi dan menciptakan pengalaman wisata sejarah yang lebih mendalam dan menarik bagi generasi muda. Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam perancangan model pengelolaan museum berbasis digital.

Validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat di percaya. Reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti konsistensi, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, keajekan dan sebagainya. Reliabilitas atau keandalan merupakan koefisien yang menunjukkan tingkat keajekan atau konsistensi hasil pengukuran suatu tes (Mardapi, 2016) dalam (Zulpan & Rusli, 2020).

Penelitian ini telah menguji validitas dan reliabilitas dengan nilai validitas R Hitung $>$ R tabel ($1 > 0.266$) dan nilai reliabilitas sebesar ($0.845 > 0.6$), uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS hal ini dilakukan melihat sejauh mana alat ukur instrumen memberikan hasil terhadap pengaruh smart tourism dengan persepsi nilai sejarah.

Pada bagian ini menyajikan hasil penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara smart tourism experience dan persepsi nilai Sejarah. Penelitian ini dilakukan saat bulan Ramadhan dan saat kunjungan

wisatawan sedikit karena sedang keadaan berpuasa. Berdasarkan analisis data dari kuesioner yang disebarluaskan kepada 55 responden, penelitian ini mengungkap seberapa besar pengaruh pengalaman Smart Tourism terhadap persepsi nilai sejarah di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Berikut adalah hasil dan pembahasan yang lebih detail berdasarkan diagram hasil kuesioner yang telah dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum

Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta adalah salah satu bukti benda peninggalan pra kemerdekaan. Fungsi Museum Benteng Vredeburg saat ini menjadi museum khusus perjuangan nasional dengan nama Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Museum ini didedikasikan khusus untuk menyimpan benda peninggalan bukti sejarah pada masa perjuangan Indonesia di Yogyakarta. Peninggalan bukti yang dimaksud disebut sebagai koleksi. Museum Benteng Vredeburg memiliki koleksi yang terdiri dari lebih 7.604 yang dikelompokkan menjadi 14 kategori. Koleksi terdiri dari koleksi realia (asli) dan koleksi replika (tiruan). Diantaranya koleksi penyimpanan alat kantor, peralatan kesehatan, patung, foto, lukisan, berbagai dokumen dan lainnya yang digunakan dalam masa penjajahan Belanda serta Jepang sampai masa revolusi kemerdekaan (Erlianti, 2019:26). Banyaknya koleksi di Museum Benteng Vredeburg menjadikan beberapa ruangan dialihfungsikan menjadi ruang penyimpanan atau studi koleksi. Ruang studi koleksi yang dimiliki menjadi ruang penyajian benda koleksi museum agar terjamin keselamatannya secara fisik (Asiarto, 2008:41) dalam (Sekarlatih, 2023).

Dengan menggunakan teknologi digital, *Smart Tourism* menghasilkan pengalaman wisata yang interaktif, personal, dan efektif. Museum Benteng Vredeburg telah memanfaatkan ide ini dengan menerapkan berbagai inovasi teknologi yang menarik dan edukatif, seperti:

1. Smart Table dan Smart TV : Menampilkan data sejarah dengan cara yang interaktif.
2. Komik Digital & Magic Wall Pangeran Diponegoro: Menyampaikan kisah melalui media visual yang menarik.
3. Diorama dan Relief Digital: Menampilkan peristiwa sejarah secara visual 3D yang imersif.
4. Video Dokumenter dan Audio Naratif: Memberikan pengalaman sejarah yang lebih emosional dan pribadi.

Dari hasil penelitian dan penggalian data bahwa Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta telah berhasil mengintegrasikan berbagai teknologi modern untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan memperkaya penyajian informasi sejarah. Teknologi-teknologi ini tidak hanya membuat museum lebih menarik, tetapi juga memperkuat nilai edukasi dan budaya. Dengan terus mengembangkan teknologi yang mendukung konsep *Smart Tourism*, Museum Benteng Vredeburg dapat tetap relevan di era digital dan menjadi destinasi wisata sejarah yang modern, interaktif, dan edukatif.

Karakteristik Data Penelitian

Umur Responden mayoritas berada dalam rentang usia 17-22 tahun (Generasi Z), sekitar 79,2% responden berada dalam kelompok usia ini, sementara 17% berada dalam rentang usia 23-28 tahun, dan sisanya di atas 28 tahun. Hal ini mengindikasikan bahwa generasi muda memiliki minat yang cukup tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam konteks wisata sejarah. Generasi muda, terutama Generasi Z dan Millennial, cenderung lebih terbuka terhadap teknologi digital. Mereka tumbuh di era di mana teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan *Smart Tourism* di museum dapat menjadi daya tarik utama bagi kelompok usia ini. Temuan ini juga menunjukkan bahwa museum perlu terus mengembangkan teknologi yang relevan dengan preferensi generasi muda, seperti aplikasi interaktif, tur virtual, dan gamifikasi.

Jenis kelamin responden terdiri dari 58,5% perempuan dan 41,5% laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa baik perempuan maupun laki-laki memiliki minat yang seimbang terhadap pengalaman *Smart Tourism* di Museum Benteng Vredeburg. Tidak ada perbedaan signifikan dalam minat antara jenis kelamin terhadap penggunaan teknologi di Museum Benteng Vredeburg. Ini menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menarik minat semua kalangan, tanpa memandang gender. Museum dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengembangkan teknologi yang inklusif dan dapat dinikmati oleh semua pengunjung, baik laki-laki maupun perempuan.

Pendidikan terakhir sebagian besar responden memiliki latar belakang pendidikan SMA/SMK (71,7%) dan perguruan tinggi (28,3%). Tingkat pendidikan yang relatif tinggi dari responden memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan menikmati konten sejarah yang disajikan secara interaktif. Namun, museum juga perlu memastikan bahwa teknologi yang digunakan dapat diakses dan dipahami oleh pengunjung dengan berbagai tingkat pendidikan. Ini menunjukkan bahwa museum perlu menyediakan konten yang informatif namun mudah dipahami oleh berbagai kalangan.

Hasil Analisis Deskriptif

Persepsi Responden terhadap Variabel Smart Tourism

Interaksi Langsung dengan Informasi Sejarah sebagian besar responden (60,4%) setuju dan sisanya (39,6%) sangat setuju bahwa teknologi interaktif seperti diorama digital dan komik digital membantu mereka merasakan kedekatan emosional dengan peristiwa sejarah yang dipamerkan. Teknologi interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman sejarah, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan personal bagi pengunjung. Dengan menggunakan teknologi seperti diorama digital, pengunjung dapat merasakan seolah-olah mereka berada di tengah peristiwa sejarah tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk menghidupkan narasi sejarah dan membuat pengunjung lebih terlibat secara emosional.

Komik Digital dan Magic Wall sebanyak 54,7% responden setuju dan 45,3% sangat setuju bahwa komik digital dan magic wall Pangeran Diponegoro menjadi media inovatif yang menghidupkan narasi sejarah dan mudah dipahami oleh semua

kalangan. Penggunaan media visual seperti komik digital dan magic wall dapat membuat informasi sejarah lebih menarik dan mudah dicerna, terutama bagi generasi muda yang lebih terbiasa dengan konten visual. Komik digital, misalnya, dapat menyajikan cerita sejarah dalam format yang lebih ringan dan menarik, sementara magic wall memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan informasi sejarah. Ini menunjukkan bahwa museum perlu terus mengembangkan media visual yang kreatif untuk menarik minat pengunjung.

Relief Digital sebanyak 43,4% responden sangat setuju dan 54,7% setuju bahwa teknologi relief digital membantu merekonstruksi peristiwa sejarah dengan detail yang lebih jelas, sehingga pengunjung dapat memvisualisasikan kejadian yang sulit dibayangkan. Relief digital dapat memberikan detail yang lebih mendalam tentang peristiwa sejarah. Ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan apresiasi terhadap nilai sejarah.

Diorama Digital sebanyak 56,6% responden setuju dan 43,4% sangat setuju bahwa teknologi seperti diorama digital membantu pengunjung merasakan kedekatan emosional dengan peristiwa Sejarah yang dipamerkan. Teknologi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman sejarah, tetapi juga membantu pengunjung untuk lebih terlibat secara emosional dengan peristiwa yang dipamerkan. Diorama digital, misalnya, dapat menciptakan simulasi visual yang realistik.

Peningkatan Edukasi sebanyak 45,3% responden setuju bahwa kehadiran elemen *Smart Tourism* di Museum Benteng Vredeburg tidak hanya meningkatkan edukasi, tetapi juga menjadikan museum sebagai destinasi wisata modern yang relevan dengan perkembangan zaman. Integrasi teknologi modern dengan konten sejarah tradisional dapat menciptakan keseimbangan antara edukasi dan hiburan, sehingga museum tetap relevan di era digital. Dengan menggunakan teknologi seperti aplikasi interaktif dan tur virtual, museum dapat menyajikan informasi sejarah dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses. Ini menunjukkan bahwa *Smart Tourism* tidak hanya meningkatkan kualitas edukasi, tetapi juga menjadikan museum sebagai destinasi wisata yang menarik bagi generasi muda.

Sebanyak 60,4% responden setuju dan 35,8% sangat setuju bahwa *Smart Tourism* di Museum Benteng Vredeburg tidak hanya berfokus pada teknologi, tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya dan patriotisme melalui narasi sejarah yang menarik. Teknologi *Smart Tourism* tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual dan interaktif, tetapi juga berperan penting dalam memperkuat nilai-nilai budaya dan patriotisme. Melalui narasi sejarah yang disajikan secara menarik, pengunjung dapat lebih memahami dan menghargai perjuangan serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sejarah Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan pendidikan sejarah dan budaya, sekaligus membangkitkan rasa cinta tanah air.

Persepsi Responden terhadap Variabel Nilai Sejarah

Sebanyak 58,5% responden setuju dan 41,5% sangat setuju bahwa penerapan teknologi informasi di Museum Benteng Vredeburg meningkatkan persepsi nilai sejarah (edukasi) pengunjung dengan menyajikan informasi yang lebih interaktif dan mendalam. Penerapan teknologi informasi, seperti aplikasi interaktif, tur virtual, dan multimedia, telah berhasil meningkatkan pemahaman pengunjung

terhadap nilai sejarah. Dengan informasi yang disajikan secara lebih mendalam dan interaktif, pengunjung dapat lebih mudah menyerap dan mengapresiasi konten sejarah yang disajikan. Ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya membuat museum lebih menarik, tetapi juga meningkatkan nilai edukasi yang diberikan kepada pengunjung.

Audio Digital dan Pengalaman Personal sebanyak 58,5% responden sangat setuju bahwa kehadiran audio digital yang menceritakan sejarah masa lalu membantu mereka memahami nilai sejarah museum secara lebih personal dan menarik. Audio digital dapat memberikan pengalaman yang lebih intim dan personal, sehingga pengunjung merasa lebih terhubung dengan sejarah yang dipamerkan. Dengan mendengarkan narasi sejarah melalui audio, pengunjung dapat merasakan emosi dan konteks yang lebih mendalam dari peristiwa sejarah tersebut. Ini menunjukkan bahwa teknologi audio dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pengalaman personal pengunjung.

Sebanyak 56,6% responden setuju dan 43,4% sangat setuju bahwa teknologi digital di Museum Benteng Vredeburg menciptakan pengalaman yang memperkuat apresiasi generasi muda terhadap nilai-nilai sejarah Indonesia. Generasi muda, yang cenderung lebih akrab dengan teknologi, merasa bahwa penggunaan teknologi digital di museum membantu mereka lebih memahami dan menghargai nilai-nilai sejarah Indonesia. Teknologi seperti komik digital, diorama digital, dan aplikasi interaktif membuat sejarah menjadi lebih relevan dan mudah dipahami oleh generasi muda. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi jembatan antara generasi muda dan warisan sejarah, sehingga mereka lebih tertarik untuk mempelajari dan melestarikan budaya serta sejarah Indonesia.

Video Dokumenter dan Animasi 3D sebanyak 50,9% responden sangat setuju bahwa penggunaan multimedia seperti video dokumenter dan animasi 3D memberikan dimensi baru dalam memaknai peristiwa sejarah yang dipamerkan di museum. Multimedia dapat memberikan perspektif baru dalam memahami sejarah, sehingga pengunjung tidak hanya melihat sejarah sebagai sesuatu yang statis, tetapi sebagai sesuatu yang hidup dan dinamis. Video dokumenter, misalnya, dapat menyajikan fakta sejarah dengan cara yang lebih menarik, sementara animasi 3D dapat menciptakan visualisasi yang lebih realistik. Ini menunjukkan bahwa multimedia dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap sejarah.

Sebanyak 62,3% responden setuju bahwa integrasi teknologi modern dengan konten sejarah tradisional di Museum Benteng Vredeburg menjadi kunci untuk menyeimbangkan edukasi dan hiburan bagi pengunjung. Integrasi teknologi modern dengan konten sejarah tradisional telah berhasil menciptakan keseimbangan antara edukasi dan hiburan. Pengunjung tidak hanya mendapatkan informasi sejarah yang mendalam, tetapi juga merasakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa museum dapat menjadi destinasi yang menarik bagi semua kalangan, baik yang mencari pengetahuan maupun hiburan. Integrasi ini juga memastikan bahwa museum tetap relevan di era digital tanpa kehilangan nilai-nilai sejarah tradisional.

Hasil Analisis Inferensial

Outer Model

1. Outer Loading

Outer loadings - Matrix		
	persepsi nilai sejarah	smart tourism
X1.2		0.735
X1.3		0.743
X1.4		0.681
X1.5		0.687
X1.6		0.505
Y1.1	0.770	
Y1.2	0.706	
Y1.3	0.663	
Y1.4	0.715	
X1.1		0.625

Gambar 1. Outer Loading

Berdasarkan hasil analisis outer loadings, dapat disimpulkan bahwa indikator X1.2 dan X1.3 sudah cukup baik dalam merepresentasikan konstruk *Smart Tourism*. Namun, indikator X1.6 memiliki nilai yang rendah sehingga sebaiknya dihapus dari model karena nilainya dibawah 0.6. Pada konstruk Persepsi Nilai Sejarah, sebagian besar indikator menunjukkan hasil yang valid, meskipun Y1.3 memiliki nilai sedang dan perlu dievaluasi kembali. Selain itu, terdapat indikasi bahwa Y1.1 mengukur lebih dari satu konstruk (cross-loading), sehingga perlu dianalisis lebih lanjut untuk memastikan kejelasan pengukuran dalam model.

2. Cross Loadings

Discriminant validity - Cross loadings		
	persepsi nilai sejarah	smart tourism
X1.2	0.482	0.735
X1.3	0.567	0.743
X1.4	0.536	0.681
X1.5	0.517	0.687
X1.6	0.451	0.505
Y1.1	0.770	0.537
Y1.2	0.706	0.449
Y1.3	0.663	0.543
Y1.4	0.715	0.587
X1.1	0.411	0.625

Gambar 2. Cross Loadings

Dapat disimpulkan bahwa secara umum, masing-masing indikator memiliki nilai loading yang lebih tinggi terhadap konstruk asalnya dibandingkan dengan konstruk lainnya. Misalnya, indikator X1.2 memiliki loading yang lebih tinggi terhadap *Smart Tourism* (0.735) dibandingkan terhadap Persepsi Nilai Sejarah (0.482), dan

indikator Y1.1 memiliki loading tertinggi terhadap Persepsi Nilai Sejarah (0.770) dibandingkan Smart Tourism (0.537). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memiliki diskriminasi yang baik.

Namun demikian, terdapat beberapa indikator seperti Y1.1 dan Y1.3 yang menunjukkan nilai cross-loading yang cukup tinggi terhadap konstruk lainnya (misalnya Y1.1 = 0.537 pada Smart Tourism), sehingga berpotensi mengganggu validitas diskriminan. Oleh karena itu, meskipun secara umum validitas diskriminan sudah terpenuhi, indikator yang memiliki nilai cross-loading mendekati atau melebihi 0.5 terhadap konstruk lain perlu diperhatikan lebih lanjut, karena bisa menunjukkan bahwa indikator tersebut tidak sepenuhnya spesifik hanya mengukur satu konstruk.

3. Composit reliability

Construct reliability and validity - Overview	
	Cronbach's alpha
persepsi nilai sejarah	0.680
smart tourism	0.746

Gambar 3. *Cronbach's Alpha*

Berdasarkan tabel, konstruk Smart Tourism memiliki reliabilitas yang baik dengan nilai Cronbach's Alpha 0.746. Sementara itu, Persepsi Nilai Sejarah memiliki nilai 0.680, yang sedikit di bawah standar minimum, sehingga perlu dievaluasi lebih lanjut agar lebih konsisten.

Inner Model

1. Koefisien

Path coefficients - Matrix		
	persepsi nilai sejarah	smart tourism
persepsi nilai sejarah		
smart tourism		0.748

Gambar 4. *Koefisien*

Berdasarkan tabel, nilai koefisien (*path coefficient*) antara Smart Tourism terhadap Persepsi Nilai Sejarah adalah 0.748. Ini menunjukkan bahwa pengaruh Smart Tourism terhadap Persepsi Nilai terhadap Smart Tourism cukup kuat dan positif.

2. P Values

P values
0.000

Gambar 5. P Values

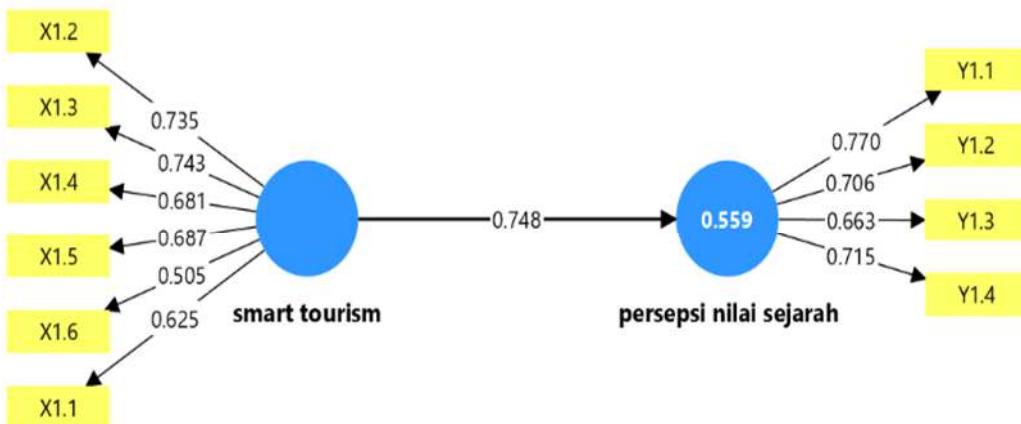
Hasil analisis menunjukkan bahwa *smart tourism* berpengaruh signifikan terhadap persepsi sejarah wisatawan, dengan nilai P sebesar 0.000. Hal ini membuktikan bahwa penerapan konsep *smart tourism* secara nyata dapat meningkatkan persepsi positif wisatawan terhadap nilai sejarah.

3. R Square

R-square - Overview		
	R-square	R-square adjusted
persepsi nilai sejarah	0.559	0.551

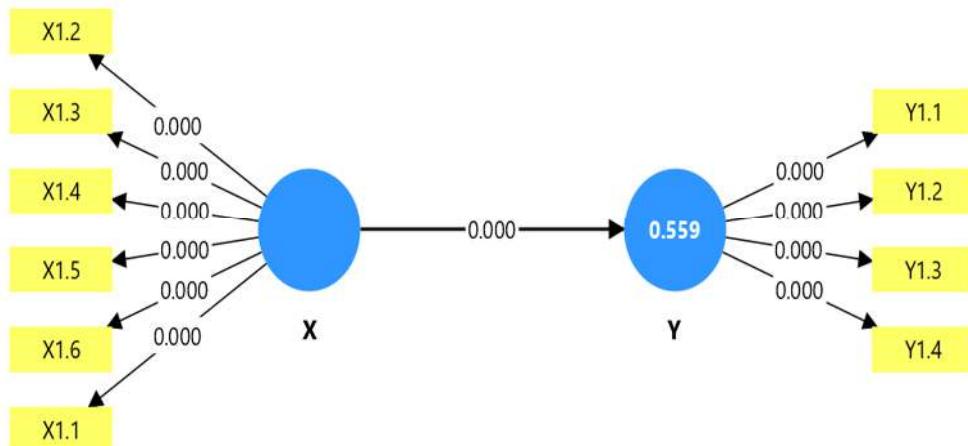
Gambar 6. R Square

Nilai R-square sebesar 0.559 menunjukkan bahwa sebesar 55,9% variasi dalam persepsi nilai sejarah dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model. Sisanya sebesar 44,1% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa model memiliki tingkat penjelasan yang cukup kuat terhadap persepsi nilai sejarah.



Gambar 7. Hubungan Variabel

Pengaruh Smart Tourism terhadap Persepsi Nilai Sejarah adalah 0,748. Nilai ini menunjukkan pengaruh kuat dan positif. Semua indikator dari konstruk Smart Tourism menunjukkan bahwa setiap indikator valid. Demikian pula, indikator pada Persepsi Nilai Sejarah juga menunjukkan validitas yang baik, dengan loading factor tertinggi sebesar 0,770 pada indikator Y1.1.



Gambar 8. Signifikansi

Terlihat bahwa setiap indikator X memiliki kontribusi atau bobot yang sangat kecil (0.000) terhadap variabel X. Begitu pula hubungan antara variabel X dan Y serta indikator Y, yang semuanya memiliki bobot 0.000. Nilai ini menunjukkan pengaruh kuat dan positif. P value = 0.000, artinya pengaruhnya signifikan secara statistik. Terlihat bahwa semua indikator dari konstruk Smart Tourism memiliki nilai dibawah 0.5, menunjukkan bahwa setiap indikator valid dalam pengukurannya. Ini berarti, semakin tinggi pengalaman smart tourism, maka semakin tinggi pula persepsi pengunjung terhadap nilai sejarah yang ada di lokasi wisata.

Nilai 0,559. Artinya, 55,9% persepsi nilai sejarah dijelaskan oleh pengalaman smart tourism. Smart Tourism yang dimaksud di sini meliputi smart table, komik digital, magic wall, audio naratif, dan diorama digital. Semua teknologi ini membuat pengunjung lebih mudah memahami sejarah dan merasa lebih terhubung secara emosional. Teknologi ini tidak hanya membantu edukasi, tapi juga membuat pengalaman museum lebih menarik, terutama untuk generasi muda.

Pembahasan

Pengaruh Smart Tourism terhadap Persepsi Nilai Sejarah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Smart Tourism Experience terhadap persepsi nilai sejarah di Museum Benteng Vredeburg. Berdasarkan hasil analisis, terlihat bahwa penerapan teknologi digital interaktif di museum berhasil memberikan dampak signifikan terhadap persepsi pengunjung, terutama generasi muda, terhadap nilai-nilai sejarah.

Hubungan antara Smart Tourism dan Persepsi Nilai Sejarah dapat dijelaskan berdasarkan konsep bagaimana teknologi dalam pariwisata cerdas (*smart tourism*) dapat mempengaruhi cara wisatawan atau masyarakat menilai dan memahami nilai sejarah suatu destinasi. Teknologi yang disajikan oleh Museum Benteng Vredeburg berupa smart table, komik digital, smart tv, diorama digital, relief digital dan the

magic wall of Pangeran Diponegoro sebagai alat bantu informasi dan edukasi bagi wisatawan. Teknologi ini memungkinkan wisatawan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang sejarah suatu kejadian dimasa lalu, yang pada akhirnya dapat meningkatkan persepsi mereka terhadap nilai sejarah nasional. Smart Tourism tidak hanya berfokus pada kemudahan akses informasi, tetapi juga dapat meningkatkan kesadaran wisatawan terhadap pentingnya pelestarian sejarah. Ketika wisatawan lebih memahami makna sejarah suatu tempat, mereka lebih cenderung menghargai dan mendukung upaya pelestariannya. *Smart tourism* berpotensi meningkatkan persepsi nilai sejarah melalui teknologi yang mendukung edukasi, pengalaman wisata interaktif, dan pelestarian budaya.

Dalam penelitian terdahulu, ditemukan bahwa implementasi Smart Tourism Destination di Museum Vredeburg masih terbatas hanya dengan 62% indikator yang diterapkan dan belum mencakup aspek smart available packages, penelitian terdahulu adalah (Aditya Saputra & Muhammad Sani Roychansyah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pada saat itu, museum belum sepenuhnya bertransformasi sebagai destinasi wisata cerdas secara menyeluruh. Penelitian ini hadir untuk melengkapi temuan tersebut dengan fokus yang lebih spesifik pada pengalaman wisatawan (smart tourism experience) dan dampaknya terhadap persepsi nilai sejarah. Sebagian besar responden yang berkunjung ke Museum Vredeburg berasal dari generasi Z, yang notabene merupakan generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan smart tourism di museum merupakan strategi yang tepat untuk menjangkau dan menarik minat generasi muda. Teknologi seperti komik digital, magic wall, smart table, diorama digital, dan audio digital terbukti mampu menyampaikan narasi sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik museum, tetapi juga memperkuat pemahaman pengunjung terhadap nilai-nilai budaya dan sejarah bangsa.

Dalam penelitian terdahulu, ditemukan bahwa implementasi Smart Tourism Destination di Museum Vredeburg masih terbatas hanya dengan 62% indikator yang diterapkan dan belum mencakup aspek smart available packages, penelitian terdahulu adalah (Aditya Saputra & Muhammad Sani Roychansyah, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pada saat itu, museum belum sepenuhnya bertransformasi sebagai destinasi wisata cerdas secara menyeluruh. Penelitian ini hadir untuk melengkapi temuan tersebut dengan fokus yang lebih spesifik pada pengalaman wisatawan (smart tourism experience) dan dampaknya terhadap persepsi nilai sejarah. Sebagian besar responden yang berkunjung ke Museum Vredeburg berasal dari generasi Z, yang notabene merupakan generasi yang sangat akrab dengan teknologi digital. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan smart tourism di museum merupakan strategi yang tepat untuk menjangkau dan menarik minat generasi muda. Teknologi seperti komik digital, magic wall, smart table, diorama digital, dan audio digital terbukti mampu menyampaikan narasi sejarah dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik museum, tetapi juga memperkuat pemahaman pengunjung terhadap nilai-nilai budaya dan sejarah bangsa.

Dari hasil analisis deskriptif, mayoritas responden setuju dan sangat setuju bahwa teknologi interaktif di museum membantu mereka memahami sejarah secara lebih personal dan emosional. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana

penyampaian informasi, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan pengunjung dengan narasi sejarah yang lebih hidup dan relevan.

Dari hasil analisis deskriptif, mayoritas responden setuju dan sangat setuju bahwa teknologi interaktif di museum membantu mereka memahami sejarah secara lebih personal dan emosional. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan pengunjung dengan narasi sejarah yang lebih hidup dan relevan.

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa nilai path coefficient antara smart tourism terhadap persepsi nilai sejarah sebesar 0.748, dengan nilai $P = 0.000$, yang berarti pengaruhnya sangat signifikan secara statistik. Sementara itu, nilai R-square sebesar 0.559 menunjukkan bahwa sekitar 55,9% variasi dalam persepsi nilai sejarah dapat dijelaskan oleh pengalaman smart tourism, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menunjukkan bahwa model penelitian memiliki kekuatan penjelasan yang cukup tinggi.

Namun demikian, beberapa indikator dalam model seperti X1.6 dan Y1.3 menunjukkan nilai yang kurang optimal dalam validitas dan cross-loading. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan bahwa indikator tersebut kurang spesifik dalam mengukur konstruk yang dimaksud atau adanya pengaruh dari konstruk lain. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap alat ukur yang digunakan agar model menjadi lebih akurat dan stabil. Secara keseluruhan, *smart tourism* bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi merupakan pendekatan edukatif yang mampu membentuk persepsi sejarah secara lebih kuat. Teknologi yang disematkan dalam ruang pameran museum menciptakan pengalaman yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur. Ini menjadi kunci dalam menciptakan museum yang relevan, interaktif, dan mampu beradaptasi dengan tuntutan pengunjung di era digital saat ini. Namun, jika penerapannya kurang efektif, pengaruhnya terhadap persepsi sejarah bisa menjadi lemah. Oleh karena itu, perlu ada strategi yang lebih terarah untuk mengoptimalkan teknologi agar dapat memperkuat pemahaman dan apresiasi wisatawan terhadap warisan sejarah seperti :

Museum perlu memperkuat teknologi yang sudah ada dengan terus melakukan pengembangan dan pembaruan pada fitur-fitur digital seperti smart table, komik digital, magic wall, dan audio naratif. Teknologi ini telah terbukti memberikan pengalaman yang interaktif dan mendalam bagi pengunjung, sehingga perlu dijaga relevansinya dengan perkembangan zaman dan preferensi generasi muda.

Perlu dilakukan evaluasi terhadap indikator yang memiliki performa rendah. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap elemen teknologi benar-benar dapat merepresentasikan konstruksi pengalaman smart tourism dan persepsi nilai sejarah secara optimal.

Memastikan bahwa informasi sejarah yang disampaikan melalui teknologi tetap inklusif dan mudah diakses oleh pengunjung dari berbagai latar belakang pendidikan. Museum dapat menyediakan panduan interaktif dan narasi yang sederhana namun informatif agar semua kalangan dapat memahami isi dan makna sejarah yang disampaikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman Smart Tourism memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi nilai sejarah di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta. Teknologi digital interaktif seperti diorama digital, komik digital, magic wall, dan audio digital telah berhasil meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan apresiasi pengunjung terhadap nilai sejarah museum. Selain itu, integrasi teknologi modern dengan konten sejarah tradisional telah menciptakan pengalaman wisata yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Smart Tourism di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta telah berhasil meningkatkan pengalaman pengunjung dalam memahami dan mengapresiasi nilai-nilai sejarah. Teknologi digital interaktif tidak hanya membuat museum lebih menarik, tetapi juga memperkuat nilai edukasi dan budaya. Integrasi teknologi modern dengan konten tradisional telah menciptakan keseimbangan antara hiburan dan edukasi, sehingga museum tetap relevan bagi generasi muda dan pengunjung dari berbagai kalangan.

Pengelola museum dapat memanfaatkan temuan ini untuk terus mengembangkan teknologi yang mendukung konsep Smart Tourism, sehingga museum dapat menjadi destinasi wisata sejarah yang modern, interaktif, dan edukatif. Dengan demikian, museum tidak hanya menjadi tempat penyimpanan artefak sejarah, tetapi juga sebagai destinasi wisata yang mampu memberikan pengalaman edukatif dan interaktif bagi pengunjung, sekaligus memperkuat nilai-nilai budaya dan patriotisme.

REFERENSI

- Aditya Saputra, & Muhammad Sani Roychansyah. (2022). Penerapan Smart Tourism Destination di Tiga Destinasi Wisata Kota Yogyakarta. *Jurnal Sinar Manajemen*, 9(1), 122–129. <https://doi.org/10.56338/jsm.v9i1.2332>
- Anggraini, R., Wang, W. G., Aliandrina, D., Bisnis, F., & Batam, U. I. (2024). Analisis pengaruh authenticity terhadap destination loyalty kota penang malaysia melalui heritage tourism. 9(1), 59–69.
- Aulia, S., & Nugraha, R. N. (2022). Development of Digital Smart Tourism At the Marine Museum Jakarta. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(6), 6525–6532. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/2107%0Ahttps://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/2107/1638>
- Chairani, H. D., Wibisono, T. K., Putra, B., Sinaga, P., Arsitektur, J., Indonesia, U. I., & Belakang, L. (2023). Revitalisasi benteng vredeburg sebagai wisata sejarah secara tolak ukur gbci asd. 6(2), 148–158.
- Gajdošík, T. (2018). Smart Tourism: Concepts and Insights from Central Europe. *Czech Journal of Tourism*, 7(1), 25–44. <https://doi.org/10.1515/cjot-2018-0002>
- Gretzel, U., Koo, C., Sigala, M., & Xiang, Z. (2015). Special issue on smart tourism: convergence of information technologies, experiences, and theories.

- Electronic Markets, 25(3), 175–177. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0194-x>
- Gretzel, U., Sigala, M., Xiang, Z., & Koo, C. (2015). Smart tourism: foundations and developments. *Electronic Markets*, 25(3), 179–188.
<https://doi.org/10.1007/s12525-015-0196-8>
- Hanum, F. (2020). Konsep Smart Tourism sebagai Implementasi Digitalisasi di Bidang Pariwisata. *Tornare*, 2(2), 14–17.
<https://doi.org/10.24198/tornare.v2i2.25787>
- Hendi Prasetyo, & Muhammad Bachtiar Rifai. (2022). Urgensi implementasi smart tourism untuk kemajuan pariwisata Indonesia. *Journal Of Tourism And Economic*, 5(2), 147–160. <https://doi.org/10.36594/jtec/5zvqmg87>
- Irawan, B. (2023). Implementasi Teknologi Blockchain Untuk Keamanan Data Internet of Things. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(9), 1944–1953.
- Nabillah, S., Sumitra, N. R., & Rohimah, I. (2024). Technological Revolution: Implementation Of Technology Museum In Creating Interactive Tourism By Era Society 5.0. *Jurnal Pesona Pariwisata*, 3(1), 26–32.
- Putra, R. R., Siti Khadijah, U. L., & Rakhman, C. U. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penerapan Konsep Smart Tourism di Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, July, 257.
<https://doi.org/10.24843/jumpa.2020.v07.i01.p12>
- Ramadhan, A. J., Erwina, W., & Rohman, A. S. (2025). Penerapan Smart Museum Sebagai Strategi Pengembangan Layanan Museum Gedung Sate Bandung. 12(1), 1–14.
- Sekarlatih, H. P. (2023). Konservasi kuratif koleksi logam di museum benteng vredeburg yogyakarta.
- Setiawan, D., & Cakrawala, P. B. (2024). Smart Tourism : Blockchain, Artificial Intelligence DanInternet Of Things Implementasi Dalam IndustriPariwisata 5.0. *Intelektiva*, 6(2), 310–317.
- Suprihartini, L., Rinaldi, H., Saputra, H. M., Sulaiman, S., Tandra, R., & Krisandi, S. D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS untuk Statistik Dasar Penelitian bagi Mahasiswa Se-kota Pontianak. *Kapuas*, 3(1), 35–39.
<https://doi.org/10.31573/jk.v3i1.527>
- Tsaih, R. H., & Hsu, C. C. (2018). Artificial intelligence in smart tourism: A conceptual framework. *Proceedings of the International Conference on Electronic Business (ICEB)*, 2018-December, 124–133.
- Widiyanti, R., Rahmawati, R., & Muhammad, N. R. (2021). Persepsi Wisatawan Milenial Terhadap Penerapan Smart Tourism di Museum Gedung Sate. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(2), 115.
<https://doi.org/10.33370/jpw.v23i2.583>
- Yehuda E. Kalay, Thomas Kvan, and J. A. (2016). New Media and Culture Heritage (Vol. 4, Issue 1).

Zulpan, Z., & Rusli, A. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Membaca Short Functional Text Pada Siswa Smp Kelas Viii. Jurnal Pendidikan Guru, 1(1), 86–95. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v1i1.66>

BIOGRAFI PENULIS

Amarillis Alexiana adalah mahasiswa Program Studi Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. Ia memiliki minat pada pengembangan pariwisata berkelanjutan dan inovasi produk wisata berbasis masyarakat.

Sherly Mariana Puspita adalah mahasiswa Program Studi Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. Minatnya mencakup bidang perhotelan, layanan wisata, dan pengelolaan destinasi berbasis kearifan lokal.

Taqi Ardan Lahya adalah mahasiswa Program Studi Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta. Ia fokus pada kajian manajemen destinasi, ekowisata, serta pemanfaatan digitalisasi dalam promosi pariwisata.

Hamdan Anwari adalah dosen di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta yang memiliki keahlian di bidang pendidikan pariwisata, komunikasi wisata, serta pengembangan kompetensi sumber daya manusia

Dhimas Setyo Nugroho adalah dosen Universitas Terbuka yang aktif meneliti pariwisata berkelanjutan, pengembangan desa wisata, dan strategi pemasaran destinasi berbasis komunitas.

Hary Hermawan adalah dosen dan peneliti di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta dengan keahlian dalam perencanaan pariwisata, pengembangan desa wisata, serta quality tourism. (ORCID: 0000-0002-0948-3307)