

Analisis Faktor Daya Tarik Aplikasi Virtual Tour 3D terhadap Kemudahan Akses Sistem Informasi dan Minat Berkunjung Museum Timah Indonesia Kota Pangkalpinang

Dwi Zahran Fadilah ¹, Teguh Arifianto ², dan Amri ^{3,*}

¹²³Institut Sains dan Bisnis Atma Luhur, Jl. Jend. Sudirman, Kelurahan Selindung, Kecamatan Pangkalbalam, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

* Penulis : dwizahranyt@gmail.com

Abstract: *The utilization of digital technology in the tourism sector, particularly in museums, has become an important strategy for increasing public visiting interest. This study aims to analyze the effects of easy access to information, information completeness, and educational value on the accessibility of information systems, as well as their impact on tin museum in pangkalpinang city visiting intention, by employing the Technology Acceptance Model (TAM) and the Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML). This research adopts a quantitative approach using Structural Equation Modeling Partial Least Squares (SEM-PLS). The research population consists of 23,957 visitors, with the sample size determined using the Slovin formula. Data were collected through questionnaires and analyzed using validity and reliability tests, structural model evaluation, hypothesis testing, and mediation effect analysis. The results indicate that all constructs meet the criteria for validity and reliability. Easy access to information, information completeness, and educational value have a positive and significant effect on information system accessibility, which in turn significantly influences museum visiting intention. Furthermore, information system accessibility is proven to function as a significant mediating variable. These findings demonstrate that the quality of information within virtual museum systems plays a crucial role in shaping technology acceptance and users' intention to visit the tin museum in pangkalpinang city.*

Keywords: Technology Acceptance Model; Cognitive Sistem Informasi Museum; SEM-PLS; Minat Berkunjung; Virtual Tour

Abstrak: Pemanfaatan teknologi digital dalam sektor pariwisata, khususnya museum, yang merupakan salah satu prioritas strategi penting dalam meningkatkan minat kunjungan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh akses informasi yang mudah, informasi yang lengkap, dan nilai edukatif terhadap kemudahan akses sistem informasi, serta dampaknya terhadap minat berkunjung ke museum timah kota pangkalpinang, dengan pendekatan dengan penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) dan Cognitive Theory Of Multimedia Larning. Penelitian ini memanfaatkan metode kuantitatif dengan teknik bernama Structural Equation Modeling–Partial Least Squares (SEM-PLS). Jumlah populasi penelitian sebanyak 23.957 pengunjung, dengan jumlah sampel dengan cara menggunakan rumus Slovin. Data didapatkan menggunakan kuesioner dan dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, model struktural, serta pengujian hipotesis dan efek mediasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh konstruk memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Akses informasi yang mudah, informasi yang lengkap, dan nilai edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan akses sistem informasi, yang selanjutnya berpengaruh signifikan terhadap minat berkunjung ke museum. Kemudahan akses sistem informasi terbukti berperan sebagai variabel mediasi yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa kualitas informasi dalam sistem virtual museum timah kota pangkalpinang berperan penting dalam membentuk penerimaan teknologi dan minat berkunjung pengguna.

Kata kunci: Technology Acceptance Model; Sistem Informasi Museum; SEM-PLS; Minat Berkunjung; Virtual Tour

Diterima: 20 Desember 2025

Direvisi: 1 Januari 2026

Diterima: 5 Januari 2026

Diterbitkan: 25 Januari 2026

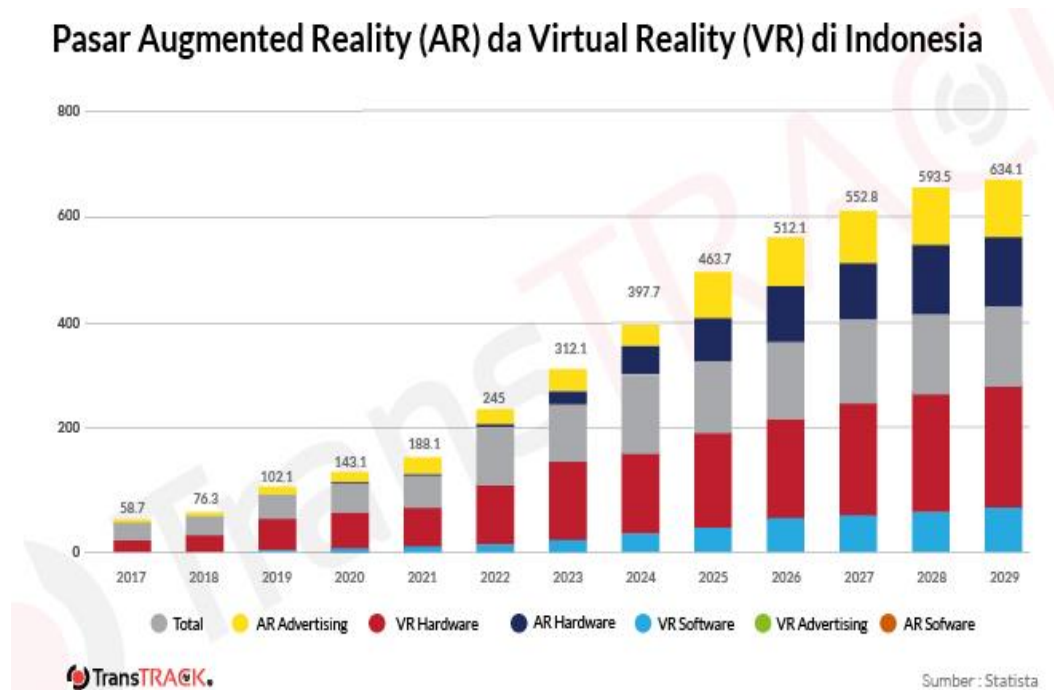
Versi sekarang: Januari



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Proses secara globalisasi telah memicu pergerakan perubahan secara signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan dan pariwisata berbasis edukasi. Museum sebagai institusi pelestarian sejarah dan penyedia informasi edukatif dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar masyarakat dapat dijangkau secara lebih luas dan efektif. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pemanfaatan sistem informasi digital, termasuk aplikasi virtual tour dan media berbasis multimedia, yang memungkinkan pengunjung memperoleh informasi museum tanpa harus hadir secara fisik.

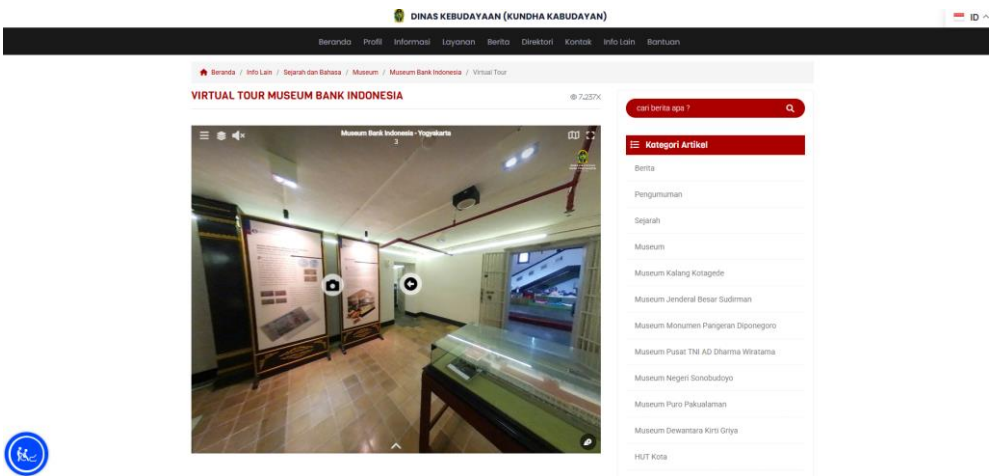


Gambar 1. Pasar Augmented Reality dan Virtual Reality di Indonesia

Berdasarkan data statistik diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada pasar *AR* dan *VR* di Indonesia secara signifikan. Diperkirakan bahwa pada tahun 2024, industri *AR* dan *VR* yang berada di Indonesia akan mencatatkan pendapatan sekitar US\$397,7 juta. Angka ini diproyeksikan terus bertahap untuk meningkat setiap tahunnya dengan kecepatan pertumbuhan sebesar 9,78%, hingga mencapai sekitar US\$634,2 juta pada tahun 2029. Sementara itu, jumlah pengguna teknologi *AR* dan *VR* di Indonesia juga diprediksi mengalami pertumbuhan signifikan, dengan estimasi mencapai 145 juta pengguna pada tahun 2029. Tingkat adopsi teknologi ini pun menunjukkan tren naik, dari 47,0% pada tahun 2024 menjadi 50,0% lima tahun kemudian.

Salah satu penelitian terdahulu yang telah menggunakan virtual reality yaitu Museum Louvre. Dalam rangka merayakan 500 tahun wafatnya Leonardo da Vinci, Museum Louvre bekerja sama dengan HTC VIVE Arts untuk memberikan pengalaman *Virtual Reality* pertama mereka, memberi pengunjung kesempatan untuk berinteraksi dengan lukisan Mona Lisa dalam lingkungan virtual[1].

salah satu penerapan *VR* yang sudah dilakukan di Indonesia yaitu, *VR* yang diterapkan pada museum bank Indonesia melalui dinas kebudayaan yogyakarta. Menampilkan segala sudut dan informasi yang berada dalam lingkup museum bank Indonesia tersebut.



Gambar 2. Penggunaan Virtual Tour Pada Museum Bank Indonesia

Kemudian, penerapan VR yang dilakukan pada museum benteng *vredenburg* yang memberikan informasi secara virtual, yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun[2].

Kepulauan Bangka Belitung memiliki banyak museum salah satunya adalah Museum Timah Indonesia. Museum Timah Indonesia ini memiliki 2 cabang yang berada di kota Pangkalpinang dan Muntok. Pada penerapan VR, Museum Timah Indonesia masih belum melakukan implementasi, namun ada sebuah penelitian yang sudah melakukan sebuah rancang bangun untuk aplikasi VR ini, aplikasi ini dinamakan Virtual Tour 3D Museum Timah Kota Pangkalpinang. Adanya sebuah penelitian ini dikarenakan kurang menariknya informasi budaya yang dipaparkan serta sentuhan teknologi dalam hal promosi yang dimana setiap jamannya sebuah industri pariwisata harus meningkatkan penggunaan alat-alat teknologi agar tetap di dalam tren sehingga dapat meningkatkan potensinya[3].

Museum Timah Indonesia di Kota Pangkalpinang salah satu museum yang memiliki posisi yang terbilang strategis dalam menyampaikan nilai historis dan edukatif terkait industri pertimahan di Indonesia. Namun, keterbatasan akses informasi, penyajian konten yang kurang interaktif, serta minimnya pemanfaatan teknologi multimedia berpotensi mengurangi daya tarik museum, khususnya bagi generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital. Kondisi ini menuntut adanya sistem informasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga mudah diakses, lengkap, dan memiliki nilai edukatif yang tinggi.

Tabel 1 Data Pengunjung Museum Timah Tahun 2024

2024	Pelajar	PT	W. Lokal	Wisnu	Wisman	Jumlah
Januari	1769	167	419	332	32	2,719
Februari	2120	10	303	82	6	2,521
Maret	1237	17	303	175	14	1,746
April	479	18	180	350	4	1,031

Mei	3024	295	298	307	2	3,926
Juni	1378	29	240	278	15	1,940
Juli	149	1	363	349	10	872
Agustus	752	43	258	170	18	1,241
September	942	83	325	183	7	1,540
Oktober	985	388	313	284	18	1,988
November	1833	171	214	231	1	2,450
Desember	730	27	434	782	10	1,983
Total	15398	1249	3650	3523	137	23,957

Berdasarkan data diatas, total pengunjung museum yaitu 23,957 orang, yang berisikan pelajar 15.398 orang, dari perusahaan 1,249, wisatawan lokal 3,650 orang, wisatawan nusantara 3,523, dan wisatawan dari negara lain yaitu 137 orang.

Berdasarkan keterangan Bapak Taufik selaku Kepala Museum Timah Indonesia Kota Pangkalpinang (2024), jumlah pengunjung museum pada tahun 2023 tercatat sebanyak 16.896 orang, meningkat sekitar 7.061 wisatawan dibandingkan tahun sebelumnya. Meskipun terjadi peningkatan, kenaikan tersebut masih belum cukup, mengingat potensi museum sebagai sarana wisata edukatif dan pembelajaran digital masih belum dimanfaatkan secara optimal sehingga kurangnya sentuhan teknologi untuk penyebaran informasi maupun edukasi museum di lingkup masyarakat.

peneliti melakukan sebuah analisis ataupun uji kelayakan pada aplikasi tersebut untuk mengetahui apakah aplikasi Virtual Tour 3D Museum Timah Indonesia Kota Pangkalpinang layak atau tidaknya dalam memberikan kemudahan akses sistem informasi yang meningkatkan daya tarik pengunjung Museum Timah Indonesia Kota Pangkalpinang dan Dalam konteks pendidikan digital.

Melalui pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)*, penelitian ini menggabungkan perspektif penerimaan teknologi dan efektivitas pembelajaran untuk menilai sejauh mana atau seberapa layaknya aplikasi Virtual Tour 3D Museum Timah Kota Pangkalpinang dapat memberikan kemudahan akses sistem informasi, sekaligus meningkatkan nilai edukatif, minat belajar, serta minat berkunjung masyarakat ke museum melalui pengalaman virtual yang interaktif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi langsung terhadap pengembangan sistem informasi yang berorientasi pada pendidikan, literasi budaya digital, serta peningkatan minat berkunjung ke museum sebagai sarana pembelajaran sejarah yang inovatif.

2. Tinjauan Literatur

2.1 Sistem Informasi Museum dan Transformasi Digital

Perkembangan teknologi informasi mendorong institusi budaya, termasuk museum, untuk beradaptasi melalui pemanfaatan sistem informasi digital sebagai bagian dari transformasi

layanan dan edukasi publik. Museum tidak lagi berfungsi semata sebagai ruang penyimpanan artefak, tetapi juga sebagai pusat informasi yang harus mampu menjangkau masyarakat secara luas melalui media digital [4,5]. Sistem informasi museum berbasis digital berperan sebagai media komunikasi antara museum dan pengunjung dalam menyampaikan informasi koleksi, sejarah, serta nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Pemanfaatan teknologi digital seperti virtual tour, arsip digital, dan platform interaktif memungkinkan museum meningkatkan visibilitas koleksi sekaligus memperluas jangkauan audiens [6,7]. Keberadaan sistem informasi yang mudah diakses, informatif, dan edukatif menjadi faktor penting dalam membentuk persepsi dan sikap pengguna terhadap museum. Pengalaman awal yang diperoleh melalui sistem digital terbukti mampu memengaruhi ketertarikan dan intensi kunjungan ke museum secara langsung [8].

2.2 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) mendeskripsikan bahwa persepsi pengguna dipengaruhi oleh bagaimana penerimaan teknologi terhadap kegunaan sistem dan kemudahan pengguna. Model TAM ini banyak diaplikasikan dalam berbagai penelitian terkhususnya sistem informasi untuk menjelaskan perilaku adopsi teknologi pada berbagai konteks, termasuk pariwisata dan museum digital [9]. Dalam konteks sistem informasi museum, persepsi kemudahan akses sistem informasi mencerminkan sejauh mana pengguna menyadari bahwa sistem tersebut mudah dipahami dan digunakan tanpa memerlukan usaha yang berlebihan. Persepsi ini merupakan posisi penting dalam membentuk sikap positif pengguna terhadap sistem digital museum [10]. Ketika pengguna merasakan kemudahan dalam mengakses dan mengoperasikan sistem informasi museum, maka niat perilaku pengguna, termasuk minat berkunjung ke museum secara langsung, cenderung meningkat [11,12].

2.3 Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) menjelaskan bahwa keefektifan pembelajaran akan terjadi apabila informasi ditampilkan dan diterapkan lalu dikombinasikan media yang terstruktur, tidak berlebihan, dan sesuai dengan kapasitas kognitif pengguna [13]. Dalam sistem informasi museum berbasis digital, CTML menjadi landasan penting untuk memahami bagaimana penyajian teks, visual, dan elemen interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar pengguna. Informasi yang disajikan secara jelas dan terintegrasi membantu pengguna memproses konten museum dengan lebih efektif [14,15]. Penerapan prinsip CTML dalam sistem informasi museum tidak hanya meningkatkan nilai edukatif, tetapi juga memperkuat persepsi kemudahan akses dan ketertarikan pengguna terhadap konten yang disajikan [16].

2.4 Akses Informasi yang Mudah

Informasi yang akses nya mudah merujuk pada kemampuan pengguna untuk memperoleh informasi secara cepat, jelas, dan tanpa hambatan teknis. Dalam sistem informasi digital, kemudahan akses mencakup aspek navigasi, kejelasan antarmuka, serta kecepatan dan stabilitas sistem [17].

2.5 Informasi yang Lengkap

Kelengkapan informasi merupakan salah satu faktor penting dalam kualitas sistem informasi museum. Informasi yang lengkap mencakup ketersediaan konten yang relevan, detail, dan menyeluruh mengenai koleksi, sejarah, serta konteks museum [18].

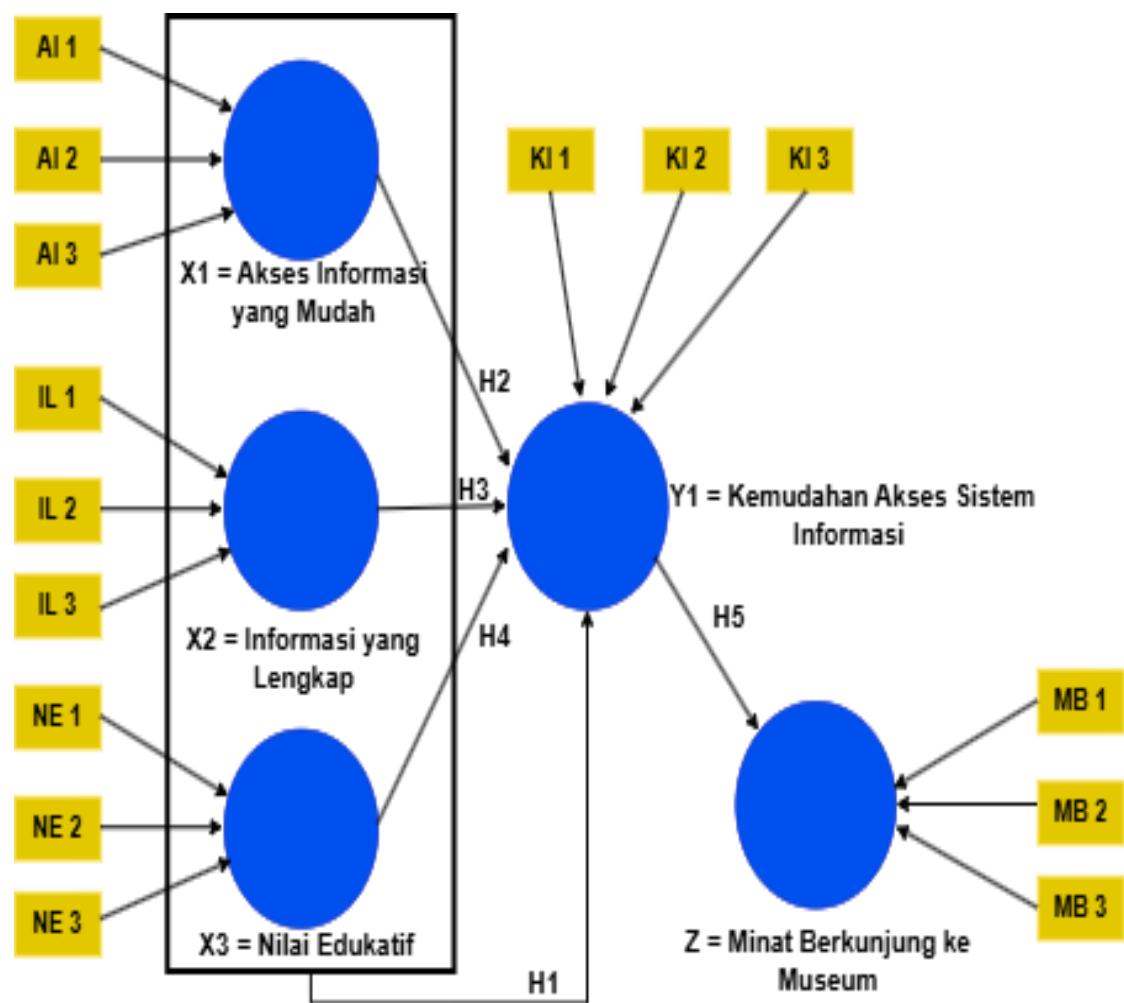
2.6 Nilai Edukatif

Nilai edukatif mengacu pada sejauh mana sistem informasi museum mampu memberikan manfaat pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan pengguna. Museum sebagai institusi edukatif dituntut untuk menyajikan informasi yang tidak menarik secara visual, tetapi akademik dan historis juga bermakna dalam menyajikan informasi[19].

2.7 Kemudahan Akses Sistem Informasi dan Minat Berkunjung

Kemudahan akses sistem informasi merepresentasikan sebuah kemudahan penggunaan dalam lingkup persepsi pengguna, kejelasan antarmuka, dan kemampuan sistem dalam mendukung pencarian informasi. Variabel ini berperan sebagai penghubung antara karakteristik informasi dan minat berkunjung pengguna [20].

2.7 Pradigma Penelitian



Gambar 3 Pradigma Penelitian

Pada gambar diatas menunjukkan berbagai variabel dan indikator yang dinamakan pradigma penelitian, yang nanti akan digunakan didalam penelitian dan kuesioner.

3. Metode

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk menguji hubungan kausal

antarvariabel berdasarkan data yang diperoleh responden secara numerik. Sementara itu, penelitian eksplanatori digunakan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui variabel mediasi baik secara langsung maupun melalui variabel mediasi.

Model penelitian disusun berdasarkan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dipadukan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) untuk menjelaskan penerimaan penggunaan terhadap sistem informasi museum berbasis virtual tour.

3.2 Objek dan Lokasi Penelitian

Objek penelitian ini adalah sistem informasi Museum Timah Indonesia di Kota Pangkalpinang, khususnya sistem virtual tour dan media informasi digital yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan edukasi kepada masyarakat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansi objek dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis penerimaan sistem informasi museum dan pengaruhnya terhadap minat berkunjung.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang akan diambil dalam penelitian ini adalah seluruh pengunjung Museum Timah Indonesia yang tercatat sebanyak 23.957 pengunjung. Populasi tersebut mencakup pengunjung aktual dan calon pengunjung yang berpotensi mengakses sistem informasi museum. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan penerapan rumus slovin yang menggunakan tingkat kesalahan 10%, sehingga perolehan jumlah sampel yang didapatkan sebanyak 100 responden. *Accidental sampling* yang akan diambil untuk teknik pengambilan sampel, yaitu responden yang secara kebetulan ditemui dan memenuhi kriteria sebagai pengguna atau calon pengguna sistem informasi museum.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares* (SEM-PLS) yang diolah melalui perangkat lunak SmartPLS. Metode SEM-PLS digunakan karena mampu menguji hubungan antarvariabel secara bersamaan, tidak memerlukan asumsi normalitas data, serta sesuai diterapkan pada penelitian dengan jumlah sampel terbatas dan model yang melibatkan variabel mediasi.

1. Uji Statistik Deskriptif
Untuk memberikan perkiraan mengenai karakter-karakter responden dan keberpihakan jawaban terhadap setiap variabel penelitian.
2. Uji Model Pengukuran (Outer Model)
Meliputi uji validitas konvergen, validitas diskriminan, dan uji reliabilitas konstruk.
3. Uji Model Struktural (Inner Model)
Untuk menganalisis hubungan suatu pengujian antarvariabel melalui koefisien jalur, koefisien determinasi (R-Square), dan effect size (f^2).
4. Uji Hipotesis
Dilakukan menggunakan prosedur bootstrapping untuk mengetahui signifikansi pengaruh antarvariabel.
5. Uji Efek Mediasi
Untuk mengetahui peran kemudahan akses sistem informasi dalam memediasi pengaruh karakteristik informasi terhadap minat berkunjung ke museum.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Uji Validitas Konvergen

Tabel 2 Uji Validitas Konvergen

<i>Variabel</i>	<i>Indikator</i>	<i>Outer Loading</i>
<i>X1</i>	<i>X1.1</i>	<i>0,792</i>
<i>X1</i>	<i>X1.2</i>	<i>0,818</i>
<i>X1</i>	<i>X1.3</i>	<i>0,774</i>
<i>X2</i>	<i>X2.1</i>	<i>0,829</i>
<i>X2</i>	<i>X2.2</i>	<i>0,861</i>
<i>X2</i>	<i>X2.3</i>	<i>0,803</i>
<i>X3</i>	<i>X3.1</i>	<i>0,781</i>
<i>X3</i>	<i>X3.2</i>	<i>0,836</i>
<i>X3</i>	<i>X3.3</i>	<i>0,807</i>
<i>Y1</i>	<i>Y1.1</i>	<i>0,848</i>
<i>Y1</i>	<i>Y1.2</i>	<i>0,879</i>
<i>Y1</i>	<i>Y1.3</i>	<i>0,821</i>
<i>Z</i>	<i>Z1.1</i>	<i>0,857</i>
<i>Z</i>	<i>Z1.2</i>	<i>0,891</i>
<i>Z</i>	<i>Z1.3</i>	<i>0,845</i>

Validitas konvergen diuji dengan mengacu pada nilai outer loading dan Average Variance Extracted (AVE). Berdasarkan hasil pengujian, seluruh indikator menunjukkan nilai outer loading lebih dari 0,70 dan nilai AVE pada masing-masing konstruk lebih besar dari 0,50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator penelitian valid dan memiliki kemampuan yang baik dalam merepresentasikan konstruk yang diukur.

4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Konstruk.

Uji validitas diskriminan dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konstruk memiliki perbedaan yang jelas dengan konstruk lainnya.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Konstruk

Variabel	AVE	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
X1	0,615	0,794	0,866
X2	0,684	0,826	0,892
X3	0,632	0,805	0,875
Y1	0,721	0,854	0,912
Z	0,748	0,868	0,924

Berdasarkan hasil analisis, setiap indikator terbukti memuat nilai loading tertinggi pada konstruk terkait dan nilai akar kuadrat AVE yang melampaui korelasi antarvariabel. Uji reliabilitas konstruk dilakukan dengan menilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability, di mana seluruh variabel menunjukkan nilai lebih besar dari 0,70. Dengan demikian, instrumen penelitian dinilai konsisten dan dapat dipercaya, serta seluruh konstruk telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas.

4.3 Koefisien Determinasi (R-Square)

Tabel 4 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Variabel Endogen	R-Square	Kategori
Y1	0,672	Moderat–Kuat
Z	0,731	Kuat

Hasil pengujian koefisien determinasi menunjukkan bahwa variabel akses informasi yang mudah, informasi yang lengkap, dan nilai edukatif mampu menjelaskan variasi kemudahan akses sistem informasi dalam kategori moderat hingga kuat. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas informasi dalam sistem berperan penting dalam membentuk persepsi kemudahan akses pengguna. Nilai R-Square pada variabel minat berkunjung ke museum menunjukkan bahwa kemudahan akses sistem informasi memberikan kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan variasi minat berkunjung responden.

4.4 Koefisien Jalur

Tabel 5 Hasil Uji Koefisien Jalur

Hubungan	Koefisien	t-stat	p-value
X1 → Y1	0,328	3,764	0,000
X2 → Y1	0,291	3,214	0,001
X3 → Y1	0,264	2,986	0,003
Y1 → Z	0,512	6,487	0,000

Hasil uji koefisien jalur menunjukkan bahwa akses informasi yang mudah, informasi yang lengkap, dan nilai edukatif berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap kemudahan akses sistem informasi. Selain itu, kemudahan akses sistem informasi juga berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat berkunjung ke museum. Semua hipotesis diterima.

4.5 Effect Size (f^2)

Tabel 6 Hasil Uji Effect Size

Hubungan	f^2	Kategori
----------	-------	----------

$X1 \rightarrow Y1$	0,138	Kecil–Sedang
$X2 \rightarrow Y1$	0,121	Kecil–Sedang
$X3 \rightarrow Y1$	0,109	Kecil
$Y1 \rightarrow Z$	0,356	Sedang

Hasil pengujian effect size menunjukkan masing-masing variabel yang bersifat independen yang bermakna secara kontribusi terhadap variabel dependen dan juga, dengan kategori pengaruh kecil hingga sedang.

4.6 Goodness of Fit

Tabel 7 Hasil Uji Effect Size

Indikator	Nilai	Kriteria	Keterangan
SRMR	0,061	< 0,08	Model Fit

Nilai SRMR < 0,10, sehingga model dinyatakan sesuai dan bisa digunakan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa kualitas sistem informasi digital Museum Timah Indonesia berperan penting dalam membentuk persepsi pengguna dan meningkatkan minat berkunjung. Akses informasi yang mudah, kelengkapan informasi, dan nilai edukatif terbukti berpengaruh positif terhadap kemudahan akses sistem informasi. Secara kuantitatif, ketiga variabel tersebut mampu menjelaskan 67,2% variasi kemudahan akses sistem informasi ($R^2 = 0,672$), yang termasuk kategori moderat hingga kuat. Akses informasi yang mudah memberikan pengaruh terbesar ($\beta = 0,328$; $t = 3,764$; $p < 0,001$), diikuti oleh informasi yang lengkap ($\beta = 0,291$; $t = 3,214$; $p = 0,001$) dan nilai edukatif ($\beta = 0,264$; $t = 2,986$; $p = 0,003$). Kemudahan akses sistem informasi terbukti berpengaruh kuat terhadap minat berkunjung dengan koefisien sebesar 0,512 ($t = 6,487$; $p < 0,001$), serta mampu menjelaskan 73,1% variasi minat berkunjung ($R^2 = 0,731$). Hasil effect size menunjukkan pengaruh sedang pada hubungan tersebut ($f^2 = 0,356$), sementara pengaruh variabel lainnya berada pada kategori kecil hingga sedang namun tetap signifikan. Selain itu, kemudahan akses sistem informasi berperan sebagai variabel mediasi, di mana karakteristik informasi memengaruhi minat berkunjung secara tidak langsung melalui persepsi kemudahan penggunaan. Temuan ini menguatkan relevansi Technology Acceptance Model (TAM) dan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) dalam konteks sistem informasi museum digital. Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi museum perlu menekankan kemudahan akses, kelengkapan konten, dan nilai edukatif guna meningkatkan minat berkunjung serta memperkuat fungsi edukasi museum berbasis digital.

Referensi

- Agustia, N. C., Kurniawan, C., & Adi, E. P. (2025). Implementasi Lingkungan Belajar Virtual Museum Terhadap Pemahaman Konsep Seni Budaya pada Pemelajar SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(6), 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i6.2025.2>

- Ara, J., Sik-Lanyi, C., & Kelemen, A. (2024). Accessibility engineering in web evaluation process: a systematic literature review. In *Universal Access in the Information Society* (Vol. 23, Issue 2, pp. 653–686). Springer Science and Business Media Deutschland GmbH. <https://doi.org/10.1007/s10209-023-00967-2>
- Ariesta, F. W., Maftuh, B., Sapriya, & Syaodih, E. (2024). The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67726>
- Bocconcino, M. M., Garzino, G., Pavignano, M., & Vozzola, M. (2024). Digital Archives for Academic Heritage: Tools and Processing Environments for the Museum Metaverse and Scientific Dissemination. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences - ISPRS Archives*, 48(4), 85–92. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVIII-4-2024-85-2024>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. In *Smart Learning Environments* (Vol. 9, Issue 1). Springer. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Chekembayeva, G., & Garaus, M. (2024). Authenticity matters: investigating virtual tours' impact on curiosity and museum visit intentions. *Journal of Services Marketing*, 38(7), 941–956. <https://doi.org/10.1108/JSM-09-2023-0343>
- Corona, L. (2023). *Digitization for the visibility of collections _ Collection and Curation _ Emerald Publishing*.
- Drivas, I., & Vraimaki, E. (2025). Evaluating and Enhancing Museum Websites: Unlocking Insights for Accessibility, Usability, SEO, and Speed. *Metrics*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.3390/metrics2010001>
- Fadilah, D. Z., & Sugihartono, T. (n.d.). *SEMINAR NASIONAL CORISINDO Integrasi Teknologi 3D dan Virtual Reality dalam Aplikasi Virtual Tour pada Museum Timah Kota Pangkalpinang*.
- Handoko, I., & Nugroho, A. (2024). The adoption of virtual technology in museums: the case of a modern and contemporary museum in Indonesia. *Museum Management and Curatorship*, 39(1), 106–126. <https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2225167>
- Legiawan, M. K., Sutoni, A., & Mujiarto. (2021). The Role of Using Gadgets in Facing the Existence of Information Systems in the Tourism Village Community in Cidadap Village Using TAM (Technology Acceptance Model). *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012196>
- Li, X., Ma, Z., & Wang, S. (2025). Understanding users' recommendation intention of online museums: a perspective of the cognition-emotion-behavior theory and the expectation confirmation model. *Npj Heritage Science*, 13(1). <https://doi.org/10.1038/s40494-025-01578-1>
- Ouerghemmi, C., Ertz, M., Bouslama, N., & Tandon, U. (2023). The Impact of Virtual Reality (VR) Tour Experience on Tourists' Intention to Visit. *Information (Switzerland)*, 14(10). <https://doi.org/10.3390/info14100546>
- Rosli, N., Johar, E. R., Zaki, H. O., Fernandez, D., & Farid Fernandez, M. (2023). *The Rise of Virtual Tour in Tourism: A Bibliometric Review and Future Research Agenda*.
- Susesno, A. T., & Prasetyo, T. E. (2024). Kemudahan Akses dan Pemesanan: Sistem Informasi Aplikasi Restoran Berbasis Website. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 30(2), 202–210. <https://doi.org/10.36309/goi.v30i2.308>
- Triastuti, A., & Sridiyatmiko, G. (n.d.). Analisis Pemanfaatan Virtual Tour Museum Benteng Vredenburg Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.695>
- Tsita, C., Satratzemi, M., Pedefoudas, A., Georgiadis, C., Zampeti, M., Papavergou, E., Tsiara, S., Sismanidou, E., Kyriakidis, P., Kehagias, D., & Tzovaras, D. (2023). A Virtual Reality Museum to Reinforce the Interpretation of Contemporary Art and Increase the Educational Value of User Experience. *Heritage*, 6(5), 4134–4172. <https://doi.org/10.3390/heritage6050218>
- Vlachou, E., Deligiannis, I., & Karydis, I. (2023). Museum Education Using XR Technologies: A Survey of Metadata Models. *European Journal of Engineering and Technology Research*, 66–77. <https://doi.org/10.24018/ejeng.2023.1.cie.3139>
- Zavalin, V., & Zavalina, O. L. (2023). Exploration of Accuracy, Completeness and Consistency in Metadata for Physical Objects in Museum Collections. In I. Sserwanga, A. Goulding, H. Moulaison-Sandy, J. T. Du, A. L. Soares, V. Hessami, & R. D. Frank (Eds.), *Information for a Better World: Normality, Virtuality, Physicality, Inclusivity* (pp. 83–90). Springer Nature Switzerland.

Zhang, B., Jia, T., & Zhang, W. (2024). Determinants of users' continuance intention of digital museums: a self-regulation perspective. *Frontiers in Public Health*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1338387>