

PENGARUH *DIGITAL STORYTELLING* DAN KUALITAS INTERPRETASI PAMERAN TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG PADA MUSEUM ULLEN SENTALU YOGYAKARTA

Yusminar Wahyuningsih^{1*}; Rina Milyati Yuniastuti²; Jhon Nasyaroeka³; Cahyani Pratisti⁴

Program Studi Pariwisata, Fakultas Desain, Hukum dan Pariwisata¹
Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis⁴
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Bandar Lampung, Indonesia^{1,4}
<https://www.darmajaya.ac.id/>^{1,4}

Program Studi Akuntansi²
Program Studi Manajemen³
Institut Maritim Prasetya Mandiri, Bandar Lampung, Indonesia^{2,3}
<https://imp.ac.id/>^{2,3}
yusminar@darmajaya.ac.id^{1*}
(*)Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract—*Digital storytelling plays a very important role in conveying a strong message by making the audience build their emotional experience. Digital technology makes digital storytelling packaged with a combination of interactive multimedia that can increase museum visitors. The lack of interest in museum visitors with various artistic messages conveyed will decrease interest in visiting. The purpose of this study was to determine the impact of digital storytelling and the quality of exhibition interpretation on visitor satisfaction. The object of research was the Ullen Sentalu Museum. The method with a quantitative approach used purposive sampling of 60 museum visitor samples. The hypothesis was tested for validity, reliability, classical assumptions, multiple linear regression, and t-test. The results of the determination test obtained 76% of visitor satisfaction influenced by digital storytelling and the quality of exhibition interpretation. The results of the t-test obtained both independent variables in digital storytelling and the quality of exhibition interpretation have an impact on visitor satisfaction. It was concluded that digital storytelling has an effect on museum visitor satisfaction. The variable of the quality of exhibition interpretation also has an effect on visitor satisfaction. The research has implications for the Ullen Sentalu Museum to be more creative and creative in presenting and exhibiting cultural heritage.*

Keywords: *digital storytelling, exhibition interpretation quality, visitor satisfaction.*

Abstrak—*Digital storytelling berperan sangat penting dalam menyampaikan pesan secara kuat dengan membuat audiens membangun pengalaman emosionalnya. Teknologi digital membuat digital storytelling dikemas dengan kombinasi multimedia interaktif yang dapat meningkatkan pengunjung museum. Tidak adanya ketertarikan pengunjung museum dengan berbagai pesan seni yang disampaikan maka akan menurunkan minat mengunjungi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak akan digital storytelling dan kualitas interpretasi pameran terhadap kepuasan pengunjung. Objek penelitian di Museum Ullen Sentalu. Metode dengan pendekatan kuantitatif menggunakan purposive sampling 60 sampel pengunjung museum. Hipotesis dilakukan pengujian uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, regresi linier berganda serta uji t. Hasil uji determinasi diperoleh 76% kepuasan pengunjung dipengaruhi digital storytelling dan kualitas interpretasi pameran. Hasil uji t didapat kedua variabel independen pada digital storytelling dan kualitas interpretasi pameran berdampak terhadap kepuasan pengunjung. Diperoleh kesimpulan digital storytelling berpengaruh pada kepuasan pengunjung museum. Pada variabel kualitas interpretasi pameran juga berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung. Penelitian berimplikasi pada Museum Ullen Sentalu lebih kreatif dan kreasi dalam menyajikan dan memamerkan warisan budaya.*

Kata Kunci: *digital storytelling, kualitas interpretasi pameran, kepuasan pengunjung.*

PENDAHULUAN

Pariwisata budaya dalam perkembangannya di Indonesia sudah menunjukkan adanya tren peningkatan terhadap minat wisatawan pada atraksi yang tentunya menawarkan edukasi, sejarah serta adanya pengalaman autentik. Tren peningkatan ini harus digali dengan atraksi yang tentunya membuat kepuasan akan pengunjung/wisatawan. Kepuasan pengunjung tentunya akan meningkatkan juga kunjungan dalam objek wisata yang memang menyajikan akan pengalaman autentik dan terkini. Kepuasan pengunjung juga berdampak pada peningkatan kualitas layanan (Ikhsan & Kartika, 2025). Kajian pengunjung atau wisatawan yang puas terhadap sajian yang diperoleh maka ini merupakan suatu implikasi terbesar pada museum untuk lebih menyajikan koleksi museum dengan berbagai ragam atraksi (Tsaniah et al., 2022).

Data empiris menunjukkan bahwa sektor pariwisata mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan. Berdasarkan Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, (2023) bahwa jumlah kunjungan wisatawan, wisatawan dengan jasa akomodasi, pengunjung objek wisata mengalami peningkatan. Hal ini diperkuat oleh data Badan Pusat Statistik (Badan Pusat Statistik, 2025) yang mencatat peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara sebesar 14,01%, perjalanan wisatawan nusantara sebesar 17,81%, serta perjalanan wisatawan nasional sebesar 6,52%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat wisatawan sangat mempengaruhi akan peran objek wisata yang memperkuat citra pariwisata. Salah satu objek wisata yang mempunyai destinasi wisata budaya utama khususnya di daerah Yogyakarta adalah museum Ullen Sentalu.

Museum Ullen Sentalu adalah museum salah satu di Yogyakarta yang mempunyai kekuatan pada warisan budaya jawa serta memiliki koleksi yang tercermin dalam berbagai aspek budaya jawa (Hasna, Anggraini & Nurulhuda, 2024). Museum Ullen Sentalu merupakan suatu museum yang mempunyai citra seni, adat istiadat, sejarah serta tradisi. Ini merupakan suatu bentuk akan nilai yang dimiliki masa lalu yang dapat menjadikan suatu simbol jati diri suatu bangsa. Dalam hal ini museum harus dilestarikan dan diabadikan. Museum mempunyai peran penting dalam meningkatkan perilaku pengunjung yang potensial. Untuk itu museum harus mempunyai presentasi yang mumpuni terkait juga dengan semua acara yang disajikan harus lebih menarik (Anjani et al., 2024).

Meskipun demikian, museum sebagai destinasi wisata budaya masih menghadapi berbagai tantangan dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan daya tariknya. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, terdapat sekitar 442 museum yang tersebar di 33 provinsi di Indonesia, namun belum seluruhnya mampu dioptimalkan sebagai sarana edukasi dan pelestarian pengetahuan antar generasi. Tantangan yang dihadapi meliputi persaingan dengan hiburan digital, keterbatasan anggaran, perubahan ekspektasi pengunjung yang menginginkan pengalaman yang lebih interaktif, serta infrastruktur yang belum sepenuhnya modern. Selain itu, permasalahan dalam konservasi koleksi juga menjadi kendala tersendiri. Kurangnya inovasi dalam penyajian pameran, termasuk minimnya interaktivitas seni dan storytelling, turut menyebabkan rendahnya minat kunjungan museum (Cesi Mawar & Djamhur, 2025).

Dalam menghadapi kondisi tersebut, diperlukan strategi pemasaran dan inovasi yang tepat untuk meningkatkan daya tarik museum. Promosi digital menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan kunjungan wisatawan (Fadilah & Huda, 2024). Selain itu, penyajian museum yang dirancang secara menarik akan mendorong pengunjung untuk melakukan kunjungan ulang (Sitepu & Atiqah, 2022). Pelayanan yang baik, kreatif, dan inovatif juga berperan dalam meningkatkan pengalaman pengunjung sehingga menciptakan kesan yang mendalam dan hubungan emosional dengan destinasi yang dikunjungi (Ikhsan & Kartika, 2025) (Nuranindya, Berto, & Wahyu, 2024).

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa museum masih sering dianggap sebagai destinasi yang formal, kurang interaktif, dan kurang sesuai dengan ekspektasi generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru dalam pengelolaan museum, khususnya dalam konteks pemasaran destinasi dan peningkatan pengalaman pengunjung. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penerapan digital storytelling. Digital storytelling memungkinkan penyampaian informasi yang lebih menarik, interaktif, dan komunikatif melalui pemanfaatan teknologi digital (Fitriyaningrum & Alrianingrum, 2023). Dengan penyajian yang tepat, digital storytelling mampu meningkatkan daya tarik museum serta memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi pengunjung (Audrey et al., 2025).

Selain digital storytelling, kualitas interpretasi pameran juga menjadi faktor penting

dalam meningkatkan kepuasan pengunjung. Interpretasi pameran yang baik mampu membangun interaksi antara pengunjung dan objek pameran sehingga menciptakan komunikasi yang efektif serta meningkatkan pemahaman terhadap nilai budaya yang disajikan (Maulia Kasih, 2025). Kepuasan pengunjung dapat tercermin dari minimnya keluhan serta meningkatnya pengalaman positif selama kunjungan (Anjani et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas mengenai kepuasan pengunjung dan pengelolaan museum, kajian yang secara khusus mengintegrasikan digital storytelling dan kualitas interpretasi pameran dalam konteks museum budaya masih terbatas, terutama pada Museum Ullen Sentalu. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengaruh kedua variabel tersebut terhadap kepuasan pengunjung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh digital storytelling dan kualitas interpretasi pameran terhadap kepuasan pengunjung pada Museum Ullen Sentalu. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian pariwisata budaya serta menjadi rekomendasi praktis bagi pengelola museum dalam meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengunjung.

BAHAN DAN METODE

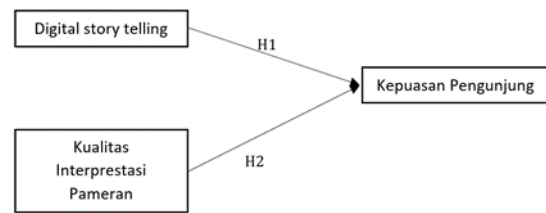
Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini fokus pada pengunjung Museum Ullen Sentalu dengan mengambil sampel sebanyak 60 pengunjung. Metode yang digunakan pada pengambilan sampel dengan *purposive sampling* pada pengunjung yang telah selesai mengunjungi pameran.

Variabel, Kerangka Konseptual dan Indikator

Penelitian ini menggunakan 3 variabel yaitu variabel independen pada digital storytelling (X1) dan kualitas interpretasi pameran (X2) dengan variabel dependen pada kepuasan pengunjung (Y). Dengan kerangka konseptual pada Gambar 1, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1: Digital storytelling berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung di Museum Ullen Sentalu.
H2: Kualitas interpretasi pameran berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung di Museum Ullen Sentalu.



Sumber : (Hasil Penelitian, 2025)

Gambar 1. Kerangka Konseptual

Indikator dalam penelitian ini ada pada Tabel 1 :

Tabel 1. Variabel dan indikator penelitian

Variabel	Indikator	Nama Indikator
<i>Digital Story telling</i> (X1)	Konten digital museum memberikan cerita yang menarik tentang koleksi	X1.1
	Multimedia (video, audio,AR) membantu dalam memahami koleksi lebih baik	X1.2
	Pengunjung mudah mengakses informasi digital museum sebelum/sebelum dan selama kunjungan	X1.3
Kualitas interpretasi pameran (X2)	Informasi pada label pameran jelas dan mudah dimengerti	X2.1
	Pemandu menjelaskan konteks budaya secara mendalam	X2.2
	Narasi pameran membuat pengunjung menghargai nilai budaya setempat	X2.3
Kepuasan Pengunjung (Y)	Secara keseluruhan pengunjung puas dengan pengalaman kunjungan hari ini	Y1
	Museum memberikan nilai yang sesuai dengan waktu dan biaya yang pengunjung keluarkan	Y2

Sumber : (Hasil Penelitian, 2025)

Instrumen dan Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan kuesioner , yang berisi daftar pertanyaan tertulis dan wawancara, dengan wawancara terstruktur.

Analisis Data dan Uji Statistik

Penelitian ini dilakukan pada pengunjung Museum Ullen Sentalu dengan pengumpulan data melalui kuesioner. Data yang diperoleh diuji kualitasnya melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen (Sugiyono, 2020). Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria nilai alpha > 0,70).

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan ketentuan data berdistribusi normal apabila nilai

signifikansi > 0,05 (Ghozali, 2022). Setelah itu, analisis dilanjutkan dengan regresi linear berganda yang didukung uji asumsi klasik, yaitu multikolinearitas dan heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (parsial) serta koefisien determinasi (*R-square*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner yang dibagikan kepada 60 pengunjung Museum Ullen Sentalu, diperoleh karakteristik responden yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Data Responden Pengunjung Museum Ullen Sentalu

Karakteristik	Data total	
Jenis Kelamin	Laki – Laki	23
	Wanita	37
Usia	17 – 22 tahun	18
	23 – 28 tahun	22
	29 – 34 tahun	17
	> 35 tahun	3
Asal Wilayah	Dalam kota Yogyakarta	40
	Luar Kota Yogyakarta	20
Pekerjaan	Pelajar/Mahasiswa	43
	Pegawai swasta	12
	Aparatur Sipil Negara	2
	Pekerjaan Lain -lain	3

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa mayoritas pengunjung adalah perempuan sebanyak 37 orang (62%), sedangkan laki-laki sebanyak 23 orang (38%). Dengan rentang usia 17 – 22 tahun (30%), 23 – 28 tahun (37%), 29 – 34 tahun (28%) dan usia diatas 35 tahun (5%). Pengunjung Museum Ullen Sentalu di dominasi wisatawan dari dalam kota Yogyakarta (66%) dan untuk pengunjung luar kota (34%). Untuk karakteristik latar belakang pekerjaan didominasi oleh pelajar/mahasiswa (73%), pegawai swasta (20%) dan (7%) dari pekerjaan lain lain.

Hasil Pengujian Validitas

Pengujian validitas dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* untuk mengetahui hubungan linear antara item pernyataan dengan variabel yang diukur. Hasil pengujian diperoleh dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel. Berdasarkan jumlah sampel sebanyak 60 responden, diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,254.

Hasil pengujian validitas disajikan pada Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa seluruh item kuesioner memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel ($r\text{-hitung} > 0,254$), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item

pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Pengujian Validitas

Kuesioner	r- hitung	r- tabel
X1.1	0,347	0,254
X1.2	0,651	0,254
X1.3	0,810	0,254
X2.1	0,432	0,254
X2.2	0,700	0,254
X3.3	0,562	0,254
Y1	0,881	0,254
Y2	0,752	0,254

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Hasil Pengujian Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Kriteria yang digunakan adalah nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Pengujian Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,652	16

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,652, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, seluruh item dalam kuesioner dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Test Uji *kolmogorov-Smirnov*

Unstandardized Residual	
N	60
Normal	Mean .000000000
Parameter ^{a,b}	Std. Deviation 2.108352421
Most Extreme Absolut	.073
Differences	Positive .073
	Negative -.067
Test Statistic	.073
Asymp.Sig (2-tailed)	.211

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,211. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,211 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data

berdistribusi normal. Dengan demikian, model regresi dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian selanjutnya.

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil uji heteroskedastisitas dengan nilai signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dikatakan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 berarti terjadi gejala heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedastisitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
X1	0,871	Tidak terjadi gejala heteroskedastisitas
X2	0,675	Tidak terjadi gejala heteroskedastisitas

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel X1 sebesar 0,871 dan variabel X2 sebesar 0,675, dimana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak mengalami gejala heteroskedastisitas dan memenuhi asumsi klasik.

Hasil Uji Multikolinearitas

Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui akan ada tidaknya korelasi antar variabel independen. Hasil uji multikolinearitas disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity statistics	
	Tolerance	VIF
X1	.895	1.249
X2	.877	1.305

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa variabel X1 memiliki nilai *tolerance* sebesar 0,895 dan VIF sebesar 1,249, sedangkan variabel X2 memiliki nilai *tolerance* sebesar 0,877 dan VIF sebesar 1,305. Seluruh nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF kurang dari 10,00, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas dalam model regresi.

Analisis Regresi Berganda

Hasil analisis regresi linear berganda disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Analisis Regresi Berganda

Model	t	Sig
Constanta	0,657	0,501
Digital storytelling	3,245	0,008
Kualitas interpretasi pameran	1,872	0,015

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Dari hasil pada Tabel 8 menunjukkan bahwa persamaan regresi berganda diperoleh sebagai berikut:

$$Y = 0,657 + 3,245 X_1 + 1,872 X_2 + e$$

Dapat dijelaskan bahwa nilai konstanta sebesar 0,657 yang bermakna bahwa pada variabel independen pada digital storytelling dan kualitas interpretasi pameran bernilai nol maka kepuasan pengunjung sebesar 0,657.

Untuk nilai variabel digital *storytelling* (X1) sebesar 3,245 menandakan bahwa ada peningkatan satu satuan pada digital *storytelling* maka akan meningkatkan juga kepuasan pengunjung (Y). Demikian pula untuk nilai variabel kualitas interpretasi pameran (X2) sebesar 1,872 menandakan nilai positif bahwa ada peningkatan satu satuan pada kualitas interpretasi pameran maka akan meningkatkan juga kepuasan pengunjung (Y).

Selanjutnya pada hasil uji t pada Tabel 8, diperoleh hasil t hitung pada variabel digital *storytelling* (X1) sebesar t_{hitung} 3,245 dan dengan t_{tabel} 1,671, dengan signifikansi 0,008 maka t hitung lebih besar dari t tabel. Ini berarti H₁ di terima yang bermakna bahwa digital *storytelling* mempunyai pengaruh terhadap kepuasan pengunjung Museum Ullen Sentalu. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Fitriyaningrum & Alrianingrum, 2023) serta (Mardiansyah et al., 2026) yang menyatakan bahwa digital *storytelling* mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman pengunjung melalui penyajian informasi berbasis media digital yang interaktif. Penerapan digital *storytelling* juga mendorong terciptanya komunikasi yang lebih mendalam antara museum dan pengunjung, sehingga berdampak pada peningkatan kepuasan.

Untuk hasil uji t pada variabel kualitas interpretasi pameran (X2) di peroleh t_{hitung} 1,872 lebih besar dari t_{tabel} 1,671 dengan signifikansi 0,015, hal ini menunjukkan bahwa H₂ diterima yang bermakna bahwa kualitas interpretasi pameran berpengaruh atau ada dampak terhadap kepuasan pengunjung Museum Ullen Sentalu. Hasil ini didukung oleh penelitian (Aulia, Hamzah, & Sasmita, 2024) dan (Junaid, Ilham, & Saharuna, 2022) yang menyatakan bahwa kualitas interpretasi pameran berperan penting dalam meningkatkan pengalaman pengunjung.

Interpretasi yang baik mampu membangun pemahaman, keterlibatan, serta pengalaman yang menyenangkan, sehingga mendorong pengunjung untuk melakukan kunjungan ulang.

R-Square

Koefisien determinasi (*R-Square*) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Hasil pengujian koefisien determinasi disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Uji *R-Square*

Model	R	R-Square	Adjusted Square	R
1	.872	.760		.753

Sumber: (Data Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 9, diperoleh nilai *R-Square* sebesar 0,760. Hal ini menunjukkan bahwa variabel digital *storytelling* (X1) dan kualitas interpretasi pameran (X2) mampu menjelaskan variasi kepuasan pengunjung (Y) sebesar 76,0%, sedangkan sisanya sebesar 24,0% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

KESIMPULAN

Pada hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel digital *storytelling* dan kualitas interpretasi pameran mempunyai dampak terhadap kepuasan pengunjung Museum Ullen Sentalu. Digital *storytelling* memberikan nilai lebih besar dari nilai signifikan, yang bermakna bahwa dengan digital *storytelling* sangat memberikan citra rasa cerita yang dinikmati pengunjung. Digital *storytelling* mampu memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif bagi pengunjung. Begitu juga dengan kualitas interpretasi pameran memberikan dampak yang sangat besar dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung. Dengan kualitas interpretasi pameran yang berkualitas maka akan ada kepuasan pada pengunjung.

Adapun rekomendasi untuk Museum Ullen Sentalu yaitu satu disarankan untuk lebih kreatif dalam menyajikan cerita sejarah mataram sehingga pengunjung akan datang berulang, dan kepuasan pengunjung akan dapat menarik calon pengunjung lainnya serta kedua mampu menyampaikan informasi tentang museum dengan detail dan inovasi.

REFERENSI

- Anjani, S. P., Sambas, M., & Farida, F. (2024). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG (MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK JAKARTA BARAT). *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 3, 304-313. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol3.2024.233>.
- Audrey, P. S., Mahadipta, N. G. D., & Julianto, I. N. L. (2025). Penguatan Museum Sumpah Pemuda sebagai destinasi wisata sejarah melalui motion graphic. *Jurnal Desain*, 13(1), 86-98. <https://doi.org/10.30998/jd.v13i1.41>.
- Aulia, N. A., Hamzah, M. I., & Sasmita, M. T. (2024). PENGARUH INTERPRETASI PERSONAL TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN DOMESTIK DI MUSEUM NEGERI NUSA TENGGARA BARAT. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 13(1), 27-36. <https://doi.org/10.47492/jih.v13i1.3316>
- Badan Pusat Statistik. (2025, July 1). *Kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) pada Mei 2025 mencapai 1,31 juta kunjungan, naik 14,01 persen (y-on-y)*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2025/07/01/2442/kunjungan-wisatawan-mancanegara--wisman--pada-mei-2025-mencapai-1-31-juta-kunjungan--naik-14-01-persen--y-on-y---.html>.
- Cesi Mawar M S, & Djamhur, I. G. (2025). PENGARUH DAYA TARIK WISATA TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK. *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 4, 220-227. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol4.2025.331>
- Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta. (2023). *Statistik kepariwisataan Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2023*. Visiting Jogja. <https://visitingjogja.jogjaprov.go.id/webdin/download/statistik-kepariwisataan-diy-tahun-2023/>
- Fadilah, N. L., & Huda, M. (2024). Pengaruh Storytelling Marketing dan Citra Destinasi terhadap Minat Berkunjung Kembali dengan Tourist Satisfaction sebagai Variabel Intervening pada Pengunjung Tanaria Park. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1136-1147. <https://doi.org/10.37481/jmh.v4i3.1053>
- Fitriyaningrum, D., & Alrianingrum, S. (2023).

- PENGARUH MEDIA YOUTUBE DIGITAL STORYTELLING TERHADAP LITERASI SEJARAH PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 TAMAN. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 13(2), 1-12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatarea/article/view/56009>
- Ghozali, I. (2022). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26* (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasna, Z. K., Anggraini, S. P., & Nurulhuda, A. M. (2024). Analisis Daya Tarik Pengunjung Terhadap Karakteristik Sense Of Place Pada Museum Ullen Sentalu. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia*, 7(1), 774-782. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/54594>
- Ikhsan, D. A., & Kartika, D. G. (2025). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP MINAT BERKUNJUNG KEMBALI PADA MUSEUM POLRI. *Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (SNPK)*, 4, 55-64. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol4.2025.313>
- Junaid, I., Ilham, M. D. M., & Saharuna, M. Y. (2022). Model Pengembangan Interpretasi Pariwisata Edukasi di Museum Kota Makassar. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 16(2), 216-236. <https://doi.org/10.47608/jki.v16i22022.216-236>
- Mardiansyah, I., Maulana, R., Soraya, N. N., & Andini, D. T. (2026). *Digital storytelling untuk promosi dan edukasi pariwisata berbasis komunitas*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maulia Kasih, A. (2025). PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TOUR GUIDE TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG MUSEUM SANDI YOGYAKARTA. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(2), 514-521. <https://doi.org/10.69796/miji.v4i2.297>
- Nuranindya, D., Berto, A. R., & Wahyu, A. Y. M. (2023). Optimisme saat pandemi: strategi storytelling pada video promosi destinasi pariwisata super prioritas. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 7(2), 637-661. <https://doi.org/10.25139/jsk.v7i2.5446>
- Sitepu, F. A. B., & Atiqah, A. N. (2022). PENGARUH PENERAPAN KONSEP DIGITALISASI DI MUSEUM SONOBUDOYO YOGYAKARTA. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 1-10. <https://doi.org/10.47256/kji.v16i1.135>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi dan R&D*. CV ALFABETA.
- Tsaniah, I., Suryadana, M. L., & Leo, S. (2022). Pengaruh Interpretasi Personal dan Interpretasi Non-Personal Terhadap Kepuasan Pengunjung di Museum Pendidikan Nasional. *Tourism Scientific Journal*, 7(2), 270-282. <https://doi.org/10.32659/tsj.v7i2.187>