

PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* (AR) DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG PADA PT GODONGIJO ASRI

MELANI PERMATA SARI



**MANAJEMEN AGRIBISNIS
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan proyek akhir dengan judul “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan Pengaruhnya terhadap Kepuasan Pengunjung pada PT Godongjito Asri” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan proyek akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2025

Melani Permata Sari
J0310211406

ABSTRAK

MELANI PERMATA SARI. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan Pengaruhnya terhadap Kepuasan Pengunjung pada PT Godongijo Asri. Dibimbing oleh DONI SAHAT TUA MANALU.

Penyampaian informasi yang kurang interaktif menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas layanan eduwisata di PT Godongijo Asri. Teknologi *Augmented Reality* (AR) diteliti sebagai solusi untuk menciptakan pengalaman wisata yang menarik dan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan AR, pengaruhnya terhadap kepuasan pengunjung, serta membandingkan jumlah kunjungan dan kondisi keuangan sebelum dan sesudah penerapan AR. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif melalui kuesioner terhadap 470 responden, dan dianalisis menggunakan deskriptif, regresi linear sederhana, serta analisis R/C *ratio*. Hasil penelitian ini menunjukkan AR dinilai mudah digunakan dan menarik, serta berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung ($R^2 = 70\%$). Jumlah kunjungan meningkat dari 95.217 menjadi 103.630, dan R/C *ratio* dari 1,18 menjadi 1,21. Temuan ini membuktikan bahwa AR efektif dalam meningkatkan kualitas layanan, kepuasan, serta daya tarik wisata edukatif.

Kata Kunci: *Augmented reality*, eduwisata, kepuasan pengunjung, teknologi digital

ABSTRACT

MELANI PERMATA SARI. Implementation of *Augmented Reality* (AR) Technology and Its Influence on Visitor Satisfaction at PT Godongijo Asri. Supervised by DONI SAHAT TUA MANALU.

The lack of interactive information delivery posed a challenge in improving the quality of edutourism services at PT Godongijo Asri. *Augmented Reality* (AR) technology was investigated as a solution to create a more engaging and educational tourism experience. This study aimed to analyze the implementation of AR, its influence on visitor satisfaction, and to compare the number of visits and financial conditions before and after the adoption of AR. A quantitative approach was used through questionnaires distributed to 470 respondents, and the data were analyzed using descriptive statistics, simple linear regression, and R/C *ratio* analysis. The results showed that AR was perceived as easy to use and engaging, and had a significant influence on visitor satisfaction ($R^2 = 70\%$). The number of visits increased from 95.217 to 103.630, and the R/C *ratio* rose from 1,18 to 1,21. These findings demonstrated that AR was effective in enhancing service quality, visitor satisfaction, and the appeal of educational tourism.

Keywords: Augmented reality, digital technology, edutourism, visitor satisfaction



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* (AR) DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG PADA PT GODONGIJO ASRI

MELANI PERMATA SARI

Laporan Proyek Akhir
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program studi Manajemen Agribisnis

**MANAJEMEN AGRIBISNIS
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Judul Proyek Akhir : Penarapan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan Pengaruhnya terhadap Kepuasan Pengunjung pada PT Godongijo Asri

Nama : Melani Permata Sari

NIM : J0310211406

@Hak cipta milik IPB University

Disetujui oleh

Pembimbing:
Doni Sahat Tua Manalu S.E., M.Si.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Intani Dewi, S.Pt., M.Sc., M.Si.
NPI. 201811198309142016

Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP. 196607171992031003



Tanggal Ujian: 02 Juli 2025

Tanggal Lulus:

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga tugas akhir ini berhasil diselesaikan berjudul “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* (AR) dan Pengaruhnya terhadap Kepuasan Pengunjung pada PT Godongjijo Asri” dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Bapak Dr. Doni Sahat Tua Manalu, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi motivasi dan banyak memberi saran kepada penulis. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Vela Rostwentivaivi, S.E., M.Si. selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan saran untuk perbaikan. Selain itu, penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Manajemen Agribisnis atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama masa studi. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Ibu Jane Nadeak selaku manajer PT Godongjijo Asri dan pembimbing lapang, serta seluruh karyawan PT Godongjijo Asri yang telah memberikan dukungan, informasi dan membantu selama pengumpulan data. Ungkapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Karmadi dan Ibu Supriyati, atas segala doa, dukungan moral, dan kasih sayang yang tiada henti, yang menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini. Penulis juga berterima kasih kepada Farhana Talida Kamila dan Asti Permata Bunda, rekan satu kelompok selama Magang Industri, yang telah bekerja sama dan saling mendukung dalam proses penyusunan proyek akhir ini. Tak lupa, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada sahabat penulis, Emia Rehulina Br Bangun, yang telah banyak membantu, menghibur, dan selalu hadir memberikan dukungan di setiap langkah penulis.

Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Juli 2025

Melani Permata Sari

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	5
II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teknologi AR dan Penerapannya dalam Wisata Edukasi	6
2.2 Kepuasan Pengunjung dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya	11
2.3 Peran Teknologi Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Wisata	14
2.4 Penelitian Terdahulu	14
2.5 Kerangka Pemikiran	16
III METODE	18
3.1 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data	18
3.3 Metode Analisis Data	19
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Gambaran Umum Perusahaan	23
4.2 Hasil Uji Instrumen	26
4.3 Karakteristik Responden	28
4.4 Penerapan Teknologi AR	30
4.5 Analisis Regresi Linear Sederhana	40
4.6 Implikasi Manajerial	45
V SIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	53
RIWAYAT HIDUP	57

DAFTAR TABEL

1 Data kunjungan wisatawan Kota Depok	1
2 Data jumlah kunjungan eduwisata PT Godongijo Asri	1
3 Pembobotan skala <i>Likert</i>	20
4 Hasil uji normalitas	27
5 Hasil uji validitas	27
6 Hasil uji reliabilitas	28
7 Karakteristik responden PT Godongijo Asri	28
8 Hasil analisis uji regresi linear sederhana	40
9 Hasil uji T	41
10 Hasil analisis <i>R-Square</i>	42
11 Laba rugi sebelum dan sesudah penerapan	43
12 Analisis <i>r/c ratio</i> sebelum dan sesudah penerapan teknologi AR	44
13 Perbandingan jumlah kunjungan sebelum dan sesudah penerapan	44

DAFTAR GAMBAR

1 Diagram kerangka pemikiran	17
2 Logo PT Godongijo Asri	23
3 Struktur organisasi PT Godongijo Asri	24
4 Tampilan pemindaian QR <i>barcode</i>	31
5 Halaman awal aplikasi AR	33
6 Tampilan menu kategori hewan	34
7 Halaman menu vertical garden	35
8 Halaman menu tanaman	36
9 Tampilan menu penjelasan pemancingan	37
10 Tampilan menu <i>scan</i> pada aplikasi	38
11 Tampilan gambar 3D pada aplikas	39

DAFTAR LAMPIRAN

1 Kuesioner penelitian	54
------------------------	----