

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Kuesioner Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN PEDOMAN KUESIONER MINI RISET PERSEPSI PENGGUNA WISATA VIRTUAL TERHADAP SITUS 360 JAPAN VIRTUAL TOUR SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PARIWISATA BUDAYA JEPANG DI MASA PANDEMI COVID-19

Penelitian ini dilakukan dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dan sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Diploma III Pendidikan Program Studi Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada. Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan tujuan penelitian maka disusun pedoman wawancara seperti di bawah ini.

A. Kriteria Responden

Kriteria yang harus dimiliki oleh responden pada penelitian ini diantaranya:

- 1) Responden merupakan seseorang yang menyukai kegiatan *travelling* dan liburan.
- 2) Responden merupakan seseorang yang memiliki minat terhadap sejarah dan pariwisata budaya Jepang.
- 3) Responden pernah mengikuti program *360 Japan Virtual Tour* yang diselenggarakan oleh JNTO (*Japan National Tourism Organization*) minimal 1x.

B. Kisi-kisi Pertanyaan

No	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
1	A. Profil demografis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama 2. Umur 3. Jenis kelamin 4. Daerah asal 5. Tingkat pendidikan 6. Jenis pekerjaan 	<ol style="list-style-type: none"> a. 1 b. 2 c. 3 d. 4 e. 5 f. 6
3	B. Profil sosio psikografis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber informasi wisata VR 2. Jenis motivasi kunjungan wisata VR 3. Frekuensi menggunakan wisata VR 	<ol style="list-style-type: none"> a. 7 b. 8 c. 9
4	C. Persepsi dan harapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggapan terhadap kualitas konten wisata VR di <i>360 Japan Virtual Tour</i> 2. Tanggapan terhadap kualitas sistem wisata virtual dalam bentuk <i>website</i> di <i>360 Japan Virtual Tour</i> 3. Tanggapan terhadap kelengkapan objek wisata VR di <i>360 Japan Virtual Tour</i> 4. Tanggapan terhadap kepuasan berwisata VR di <i>360 Japan Virtual Tour</i> 5. Tanggapan terhadap keinginan berkunjung kembali di situs <i>360 Japan Virtual Tour</i> 6. Pendapat dan saran-saran terhadap upaya pengembangan wisata budaya Jepang melalui sosial media atau khususnya VR 	<ol style="list-style-type: none"> a. 10 b. 11 c. 12 d. 13 e. 14 f. 15

LAMPIRAN PEDOMAN WAWANCARA
PERSEPSI PENGGUNA WISATA VIRTUAL TERHADAP SITUS 360
JAPAN VIRTUAL-TOUR SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI PARIWISATA
BUDAYA JEPANG DI MASA PANDEMI COVID-19

A. Pertanyaan Validasi

- 1) Apakah Anda menyukai kegiatan *travelling* dan liburan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 2) Apakah Anda memiliki minat terhadap sejarah dan pariwisata budaya Jepang?
 - a. Setuju
 - b. Tidak setuju
- 3) Apakah Anda pernah mengikuti program *360 Japan Virtual Tour* yang diselenggarakan oleh JNTO (*Japan National Tourism Organization*) minimal 1x?
 - a. Setuju
 - b. Tidak setuju

B. Profil Demografis Wisatawan

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis kelamin : a. Pria b. Wanita
4. Daerah asal :
 - a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Tengah
 - c. Jawa Timur
 - d. Banten
 - e. Jawa Barat
 - f. Daerah Istimewa Yogyakarta

g. Luar Pulau Jawa

5. Tingkat pendidikan :
- SMP/SLTP
 - SMA/SLTA
 - Perguruan Tinggi

6. Jenis pekerjaan :
- Pelajar/Mahasiswa
 - PNS
 - Pegawai Swasta
 - Wiraswasta
 - Lain-lain, sebutkan:

C. Profil Sosio Psikografis Wisatawan

7. Dari manakah Anda mendapatkan sumber informasi wisata *Virtual Reality* di situs *360 Japan Virtual Tour* ini?
- Teman/kerabat
 - Media Internet (Sosial media, Website, Portal berita, dll)
 - Media Cetak (Brosur, Flyer, Booklet, dll)
 - Media Penyiaran (TV/Radio)
8. Apa yang menjadi motivasi Anda dalam mengunjungi wisata *Virtual Reality* di situs *360 Japan Virtual Tour*?
- Rasa penasaran/ingin tahu
 - Ingin mencari pengalaman baru
 - Penyaluran hobi/minat terhadap pariwisata budaya Jepang
 - Mengisi waktu luang
9. Sudah berapa kali Anda mengunjungi wisata *Virtual Reality* di situs *360 Japan Virtual Tour*?

- a. Pertama kali
- b. Dua kali
- c. Tiga kali
- d. Lebih dari tiga kali

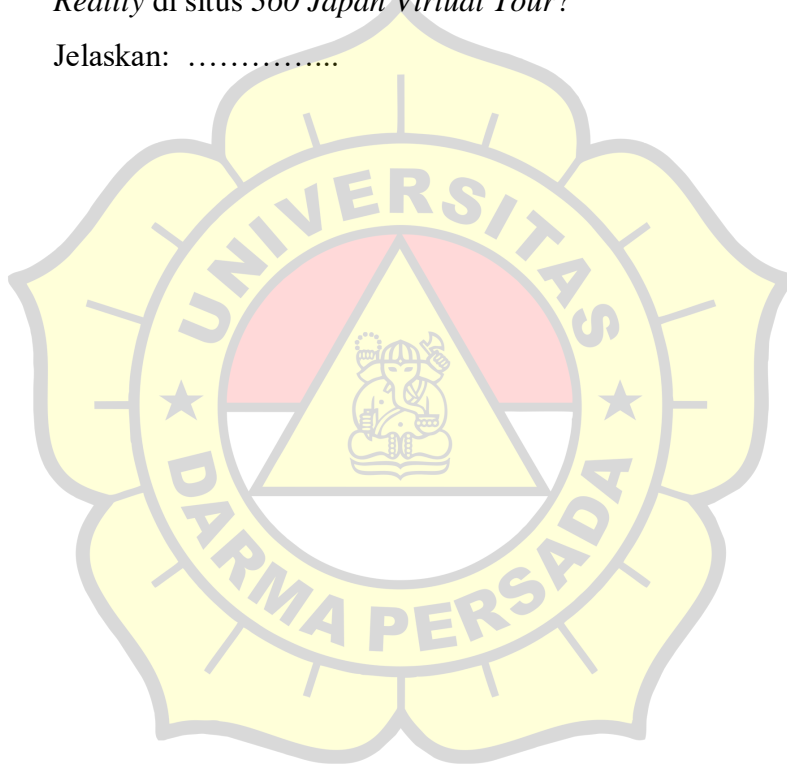
D. Persepsi dan Harapan Wisatawan

10. Menurut Anda, bagaimanakah kualitas konten wisata *Virtual Reality* di *360 Japan Virtual Tour*?
- a. Membuat nyaman
 - b. Menyenangkan
 - c. Membuat penggunanya senang
 - d. Sangat berkesan
 - e. Lainnya, jelaskan:
11. Menurut Anda, bagaimanakah kualitas sistem wisata *Virtual Reality* di situs *360 Japan Virtual Tour*?
- a. Mudah digunakan
 - b. Mudah digerakkan dengan cepat
 - c. Situs interaktif
 - d. Situs menyediakan informasi yang jelas dan lengkap
 - e. Lainnya, jelaskan:
12. Menurut Anda, apakah wisata *Virtual Reality* di situs *360 Japan Virtual Tour* telah menyediakan objek wisata yang lengkap?
- a. Sudah lengkap
 - b. Kurang lengkap
 - c. Lainnya, jelaskan:
13. Bagaimana pengalaman dan kepuasan Anda setelah menggunakan wisata *Virtual Reality* di situs *360 Japan Virtual Tour*?
- a. Pengalaman yang berharga

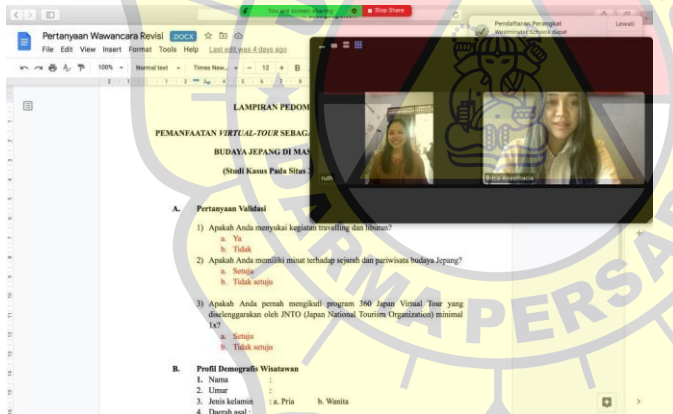
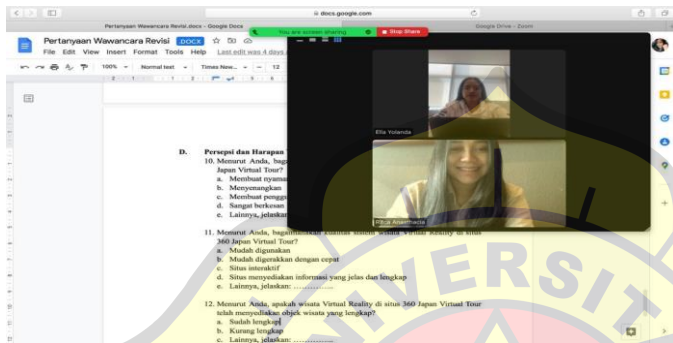
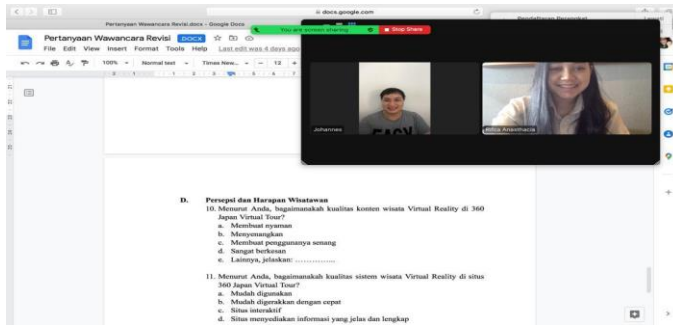
- b. Pengalaman yang memuaskan
- c. Kegiatan melebihi ekspektasi
- d. Lainnya, jelaskan:

14. Apakah Anda ingin berkunjung kembali ke situs *360 Japan Virtual Tour*?
Jelaskan:

15. Bagaimana pendapat dan saran-saran terhadap upaya pengembangan wisata budaya Jepang melalui sosial media atau khususnya wisata *Virtual Reality* di situs *360 Japan Virtual Tour*?
Jelaskan:



Lampiran 2. Screenshot Wawancara dengan Informan



Pertanyaan Wawancara Revisi

5. Tingkat pendidikan :

- SMP/SLTP
- SMA/SLTA
- Perguruan Tinggi

6. Jenis pekerjaan :

- Pelajar/Mahasiswa
- PNS
- Pegawai Swasta
- Wiraswasta
- Lain-lain, sebutkan:

C. **Profil Sosio Psikografis Wisatawan**

7. Dari manakah Anda mendapatkan sumber informasi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour ini?

- Teman/kerabat
- Media Internet (Sosial media, Website, Portal berita, dll)
- Media Cetak (Brosur, Flyer, Booklet, dll)
- Media Penyiaran (TV/Radio)

8. Apa yang menjadi motivasi Anda dalam mengunjungi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?

- Rasa penasaran/ingin tahu
- Ingin mencari pengalaman baru
- Penyaluran hobi/minat terhadap pariwisata budaya Jepang
- Mengisi waktu luang

9. Sudah berapa kali Anda mengunjungi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?

- Pertama kali

6. Jenis pekerjaan :

- Pelajar/Mahasiswa
- PNS
- Pegawai Swasta
- Wiraswasta
- Lain-lain, sebutkan:

C. **Profil Sosio Psikografis Wisatawan**

7. Dari manakah Anda mendapatkan sumber informasi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour ini?

- Teman/kerabat
- Media Internet (Sosial media, Website, Portal berita, dll)
- Media Cetak (Brosur, Flyer, Booklet, dll)
- Media Penyiaran (TV/Radio)

8. Apa yang menjadi motivasi Anda dalam mengunjungi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?

- Rasa penasaran/ingin tahu
- Ingin mencari pengalaman baru
- Penyaluran hobi/minat terhadap pariwisata budaya Jepang
- Mengisi waktu luang

12. Menurut Anda, apakah wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour telah menyediakan objek wisata yang lengkap?

- Sudah lengkap
- Kurang lengkap
- Lainnya, jelaskan:

13. Bagaimana pengalaman dan kepuasan Anda setelah menggunakan wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?

- Pengalaman yang berharga
- Pengalaman yang memuaskan
- Kegiatan melebihi ekspektasi
- Lainnya, jelaskan:

14. Apakah Anda ingin berkunjung kembali ke situs 360 Japan Virtual Tour? Jelaskan:

15. Bagaimana pendapat dan saran-saran terhadap upaya pengembangan wisata budaya Jepang melalui sosial media atau khususnya wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour? Jelaskan:

Zoom meeting interface showing a Google Docs document with the following content:

5. Tingkat pendidikan:
a. SMP-SLTP
b. SMA-SLTA
c. Perguruan Tinggi

6. Jenis pekerjaan:
a. Pelajar Mahasiswa
b. PNS
c. Pegawai Swasta
d. Wirawata
e. Lainnya, sebutkan

C. **Profil Sesi Psikografi Wisatawan**

7. Dari manakah Anda menggunakan sumber informasi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour ini?
a. Teman kerabat
b. Media Internet (Sosial media, Website, Portal berita, dll)
c. Media Cetak (Brosur, Flyer, Booklet, dll)
d. Media Penyiaran (TV, Radio)

8. Apa yang menarik perhatian Anda dalam mengunjungi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?
a. Rasa penasaran ingin tahu
b. Ingin mencoba pengalaman baru
c. Pengetahuan lebih lanjut terhadap pariwisata budaya Jepang
d. Mengikuti waktu luang

9. Sudah berapa kali Anda mengunjungi wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?
a. Pertama kali

Microsoft Word document showing the following content:

D. **Persepsi dan Harapan Wisatawan**

10. Menurut Anda, bagaimanakah kualitas konten wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?
a. Membuat nyaman
b. Menyenangkan
c. Membuat penggunaanya senang
d. Sangat berkesan
e. Lainnya, jelaskan:

11. Menurut Anda, bagaimanakah kualitas sistem wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour?
a. Mudah digunakan
b. Mudah digerakkan dengan cepat
c. Situs interaktif
d. Situs menyediakan informasi yang jelas dan lengkap
e. Lainnya, jelaskan:

12. Menurut Anda, apakah wisata Virtual Reality di situs 360 Japan Virtual Tour telah menyediakan objek wisata yang lengkap?