

## ABSTRAK

Pariwisata merupakan industri yang besar dan sangat berpengaruh dalam perekonomian masyarakat, industri ini memiliki banyak bidang seperti wisata religi, wisata alam, sampai wisata sejarah. Museum menjadi salah satu contoh dari wisata sejarah yang tersebar hampir diseluruh Indonesia, sejarah merupakan aspek yang paling melekat di setiap daerah. Dalam perkembangannya museum menghadirkan berbagai inovasi termasuk pengadopsian teknologi digital, salah satu contoh adopsi teknologi berada di Museum Gedung Sate Bandung yang telah menerapkan teknologi *Augmented Reality*. Karenanya pada penelitian ini akan menganalisis bagaimana penggunaan teknologi tersebut dapat mempengaruhi minat wisatawan untuk berkunjung ke museum dan menggunakan teknologi tersebut di masa depan sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dan referensi bagi museum dan penelitian lain. Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang telah dimodifikasi dengan menguji delapan variabel (*Perceived Enjoyment, Social Influence, Facilitating Conditions, Perceived Usefulness, Technology Anxiety, Perceived Ease of use, Sensation Seeking, dan Behavior Intention to Use AR*). Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan data primer yang dikumpulkan dengan penyebaran kuesioner ke wisatawan yang pernah berkunjung ke Museum Gedung Sate, *nonprobability sampling* digunakan sebagai teknik pengumpulan data sedangkan SEM-PLS dan analisis deskriptif digunakan untuk analisis data. Hasil dari penelitian ini adalah semua variabel menyatakan pengaruh yang positif dan tujuh variabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan AR di Museum Gedung Sate.

**Kata Kunci:** *Modified Technology Acceptance Model, Augmented Reality, Industri Pariwisata, Museum.*