

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menjadi momentum munculnya *virtual tourism* sebagai solusi alternatif dalam berwisata. Di sisi lain, *virtual tourism* dapat dimanfaatkan untuk keperluan promosi wisata, sehingga potensinya tidak terbatas saat pandemi Covid-19 saja. Namun faktanya, pertumbuhan positif dari industri pariwisata saat ini tidak sejalan dengan pertumbuhan *virtual tourism* di Indonesia yang semakin meredup. Sebagai contoh, pengguna Indonesia Virtual Tour saat ini hanya berkisar 3000-5000 pengunjung/bulan, dimana angka tersebut tidak mencapai 1% dari jumlah wisatawan yang ada. Dengan begitu maka perlu dilakukan penelitian terkait penggunaan *virtual tourism* dalam mendorong niat wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata sebenarnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan *virtual tourism* melalui integrasi model *stimuli-organism-response* (SOR), *technology acceptance model* (TAM), dan *flow theory*. Penelitian ini mengidentifikasi kondisi dari beberapa variabel yang diteliti dalam penggunaan *virtual tourism*. Selain itu, penelitian ini melihat pengaruh dari *information quality* dan *interactivity* terhadap *focused attention*, *perceived enjoyment*, *perceived usefulness*, dan *perceived ease of use* yang pada akhirnya dapat mempengaruhi *virtual tourism satisfaction* dan *visit intention*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sumber data primer digunakan dengan teknik pengambilan data melalui kuesioner. Sampel yang dibutuhkan adalah sebesar 385 responden dengan kriteria responden pengguna *virtual tourism* yang sudah pernah menggunakannya sebagai media untuk mencari informasi terkait destinasi wisata. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis multivariat menggunakan *structural equation modeling* (SEM).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengukuran yang komprehensif terkait penggunaan *virtual tourism* melalui *device* apapun serta pengaruhnya terhadap kunjungan wisatawan ke destinasi sebenarnya. Dengan begitu maka penelitian ini akan memberikan kontribusi pada aspek keilmuan dan aspek praktis dalam pengembangan *virtual tourism* di Indonesia.

Kata Kunci: *Virtual Tourism*; SOR Model; TAM; *Flow Theory*; *Visit Intention*