

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia adalah salah satu faktor pembantu pemasukan bagi negara, khususnya di bidang non-migas. Hal ini didukung dari potensi alam dan keanekaragaman yang luar biasa. Oleh karena itu, jenis-jenis pariwisata yang dapat ditawarkan terbilang banyak, mulai dari wisata alam, wisata kuliner, wisata budaya dll. Tetapi, untuk mampu tetap mengimbangi pemasukkan negara dan pengentasan kemiskinan, pemerintah mulai berupaya untuk memanfaatkan sumber daya alam dan budaya dari masing-masing desa. Permasalahan itulah yang memunculkan istilah desa wisata (Manaf, Purbasari, Damayanti, Aprilia, & Astuti, 2018). Desa wisata juga dapat disebut dengan pariwisata berbasis masyarakat. Jenis pariwisata ini mulai dikembangkan pada tahun 2010 hingga 2014 melalui Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM). Tujuan dari program tersebut adalah untuk menjadikan masyarakat lokal sebagai subjek dari pariwisata (Manaf et al., 2018).

Desa wisata memiliki beberapa tujuan selain yang sudah disebutkan sebelumnya, yaitu untuk pemberdayaan masyarakat. Masyarakat diharapkan dapat mendapatkan keuntungan sebagai bagian dari pariwisata, serta pelaku dari rangkaian desa wisata itu sendiri (Manaf et al., 2018). Dengan adanya desa wisata, masyarakat lokal juga dapat menciptakan usaha sendiri sehingga dapat ikut berkontribusi dan mendapatkan keuntungan ekonomi dari pariwisata (Lasso & Dahles, 2018). Menurut Cores (Croes, 2014), untuk mengurangi kemiskinan

dibeberapa komunitas tradisional metode pariwisata dianggap efektif. Selain dampak yang dapat dirasakan oleh penduduk sekitar, desa wisata juga dapat memberi dampak bagi budaya Indonesia. Desa wisata pada umumnya lebih menonjolkan budaya khas tiap daerah. Budaya yang ditampilkan dapat berupa seni daerah, musik daerah, makanan daerah, tradisi daerah dll. Oleh karena itu selain budaya daerah dikenali, turis juga terkena dampak desa wisata yang berupa edukasi.

Indonesia pada masa kini sudah memiliki banyak desa wisata. Banyak desa wisata yang sudah dapat ditemui di berbagai provinsi di Indonesia, seperti Yogyakarta, Bandung dan Bali. Setiap desa wisata tersebut tentunya memiliki keunikan masing-masing. Hal tersebut disebabkan oleh bedanya konten budaya, konten pariwisata dan keadaan geografis. Perbedaan desa wisata dapat dilihat dari konten dan fasilitas yang disediakan. Sebagai contoh beberapa desa wisata di Yogyakarta menawarkan paket wisata kepada turis untuk dapat ikut serta dalam kegiatan yang menjadi ciri khas penduduk sekitar. Ada pula desa wisata yang menawarkan keindahan alamnya dan menyediakan tempat untuk *outbound*, serta tempat untuk berkemah.

Meskipun desa wisata yang ada di Indonesia terbilang banyak, namun tidak semua desa wisata dapat berdiri sendiri/ sukses. Masih terdapat beberapa desa wisata yang masih dalam tahap perkembangan. Terdapat beberapa permasalahan yang dapat menghambat majunya desa wisata baik yang sudah sukses maupun yang sedang berkembang. Beberapa permasalahan ini diantaranya adalah stagnasi pengembangan daya tarik, daya saing wisata yang lemah, keterbatasan SDM (Dinas Pariwisata DIY, 2014), kurangnya promosi. Permasalahan desa wisata stagnasi

daya tarik dapat menyebabkan kurangnya motivasi/ keinginan turis untuk berkunjung. Hal tersebut juga berlaku jika daya saing wisata lemah dan kurangnya promosi. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan gamifikasi. Gamifikasi dapat memotivasi pengguna dengan menggunakan elemen desain game yang dimplementasikan kedalam konteks non-game (Deterding & Khaled, 2014). Gamifikasi pada pariwisata dapat menimbulkan dampak *raise brand awareness*, *improve customer loyalty*, *improve customer engagement* (Xu, Buhalis, & Weber, 2017), dan *reward system motivate user and manipulate behavioral change* (Kim, 2015). Akan tetapi untuk mendapatkan dampak tersebut penggunaan elemen desain game harus disesuaikan dengan kondisi yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan manfaat yang mampu dihasilkan gamifikasi dari penjelasan sebelumnya, maka besar kemungkinan metode gamifikasi dapat diterapkan untuk memperbaiki maupun memperbaharui pariwisata desa wisata. Permasalahan yang timbul dari penelitian ini:

- (i) Apa *game design element* dari gamifikasi yang cocok untuk desa wisata ?
- (ii) Bagaimana cara membuat *design aplikasi mobile* untuk desa wisata yang mengandung metode gamifikasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian desain aplikasi *mobile* gamifikasi untuk desa wisata di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Hasil dari penelitian ini masih berupa purwarupa.

- b. Konten gamifikasi dalam desain ini dikhususkan untuk desa wisata yang memiliki kegiatan unik dari penyedia desa wisata atau memiliki outbound.
- c. Desain purwarupa ini hanya dikhususkan untuk perangkat *mobile* Android.

1.4 Keaslian Penelitian

Bedasarkan dari beberapa penelitian yang sejenis, belum ditemukan penelitian untuk desa wisata yang menggunakan gamifikasi serta penerapan kode QR dan *Augmented Reality* kedalam konten aplikasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain aplikasi *mobile* Android untuk desa wisata di Indonesia dengan menggunakan metode gamifikasi.

