

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, tesis ini telah berhasil membangun desain purwarupa aplikasi *mobile* untuk desa wisata Indonesia. Pada penelitian ini elemen gamifikasi yang digunakan antara lain poin, lencana, *avatar*, hadiah, tugas, *achievement*, dan *progress bar*. Terdapat pula penerapan fitur seperti *Augmented Reality*, *geocaching*, dan kode QR. Fitur tersebut ditambahkan agar efek dari gamifikasi dapat lebih menonjol.

#### **6.2 Saran**

Saran dari penelitian ini adalah fitur-fitur dari desain aplikasi ini dapat digunakan pada jenis pariwisata lainnya. Jenis pariwisata yang dapat mengadopsi fungsi dari desain aplikasi ini antara lain seperti, paket tur pariwisata dan pariwisata bahari. Fungsi yang dapat diadopsi ke jenis pariwisata tersebut antarlain adalah penerapan gamifikasi khususnya fitur tur AR, fungsi gamifikasi hadiah, dan *geochacing* dengan menggunakan augmented reality dan kode QR.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguilar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., De Saa-Perez, P., & Perez-Jimenez, R. (2019). Gamification as An Approach to Promote Tourist Recycling Behavior. *Sustainability*, *11*(8), 2201. <https://doi.org/10.3390/su11082201>
- Boboc, R., Duguleană, M., Voinea, G., Postelnicu, C.-C., Popovici, D.-M., & Carrozzino, M. (2019). Mobile Augmented Reality for Cultural Heritage: Following the Footsteps of Ovid among Different Locations in Europe. *Sustainability*, *11*(4), 1167. <https://doi.org/10.3390/su11041167>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers and Education*, *106*, 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.009>
- Burns, K. A. (2015). A Literature Review of Gamification. *7th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games)*, (September).
- Croes, R. (2014). The role of tourism in poverty reduction: An empirical assessment. *Tourism Economics*, *20*(2), 207–226. <https://doi.org/10.5367/te.2013.0275>
- Deterding, S., & Khaled, R. (2014). Gamification: Toward a Definition, (March), 1–4. Retrieved from <papers3://publication/uuid/FF1F6C19-6AD7-4FAC-ABCD-BE7D973808C2>
- Dinas Pariwisata DIY. (2014). Laporan Akhir Kajian Pengembangan Desa Wisata di DIY, 10–12.
- Esteves, M., Pereira, A., Veiga, N., Vasco, R., & Veiga, A. (2018). The Use of New Learning Technologies in Higher Education Classroom : A Case Study, *8*(2), 115–127.
- Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, *62*(1), 1414–1418. <https://doi.org/10.1177/1541931218621322>

- Giannakas, F., Kambourakis, G., Papasalouros, A., & Gritzalis, S. (2016). Security Education and Awareness for K-6 Going Mobile. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 10(2), 41. <https://doi.org/10.3991/ijim.v10i2.5473>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hammady, R., Ma, M., & Temple, N. (2016). Augmented reality and gamification in heritage museums. In *Joint International Conference on Serious Games* (pp. 181–187). [https://doi.org/10.1007/978-3-319-45841-0\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-319-45841-0_17)
- Kim, S. (2015). Interdisciplinary approaches and methods for sustainable transformation and innovation. *Sustainability (Switzerland)*, 7(4), 3977–3983. <https://doi.org/10.3390/su7043977>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35, 179–188. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.007>
- Lasso, A., & Dahles, H. (2018). Are tourism livelihoods sustainable? Tourism development and economic transformation on Komodo Island, Indonesia. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 23(5), 473–485. <https://doi.org/10.1080/10941665.2018.1467939>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Lounis, S., Pramataris, K., & Theotokis, A. (2014). Gamification is all about fun: The role of incentive type and community collaboration. In *ECIS 2014 Proceedings* (pp. 1–14). Retrieved from <http://aisel.aisnet.org/ecis2014/proceedings/track12/13>
- Mader, S. (2019). Fun and Engagement in Lecture Halls Through Social Gamification, 9(2), 117–136.

- Manaf, A., Purbasari, N., Damayanti, M., Aprilia, N., & Astuti, W. (2018). Community-based rural tourism in inter-organizational collaboration: How does it work sustainably? Lessons learned from Nglanggeran Tourism Village, Gunungkidul Regency, Yogyakarta, Indonesia. *Sustainability (Switzerland)*, *10*(7). <https://doi.org/10.3390/su10072142>
- Miloff, A., Lindner, P., Hamilton, W., Reuterskiöld, L., Andersson, G., & Carlbring, P. (2016). Single-session gamified virtual reality exposure therapy for spider phobia vs. traditional exposure therapy: Study protocol for a randomized controlled non-inferiority trial. *Trials*, *17*(1), 1–8. <https://doi.org/10.1186/s13063-016-1171-1>
- Negruşa, A. L., Toader, V., Sofică, A., Tutunea, M. F., & Rus, R. V. (2015). Exploring gamification techniques and applications for sustainable tourism. *Sustainability (Switzerland)*, *7*(8), 11160–11189. <https://doi.org/10.3390/su70811160>
- Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N., & Rossano, V. (2016). Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*, *3*(1), 5. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>
- Ristov, S., Ackovska, N., & Kirandziska, V. (2015). Gamifying the Project in Hardware-based Courses. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, *5*(4), 4. <https://doi.org/10.3991/ijep.v5i4.4711>
- Skinner, H., Sarpong, D., & White, G. R. T. (2018). Meeting the needs of the Millennials and Generation Z: gamification in tourism through geocaching. *Journal of Tourism Futures*, *4*(1), 93–104. <https://doi.org/10.1108/JTF-12-2017-0060>
- Swacha, J. (2019). Architecture of a Dispersed Gamification System for Tourist Attractions. *Information*, *10*(1), 33. <https://doi.org/10.3390/info10010033>
- Tussyadiah, I. P., Wang, D., Jung, T. H., & tom Dieck, M. C. (2018). *Virtual reality, presence, and attitude change: Empirical evidence from tourism*. *Tourism Management* (Vol. 66). <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2017.12.003>
- van Roy, R., Deterding, S., & Zaman, B. (2018). Collecting Pokémon or receiving

rewards? How people functionalise badges in gamified online learning environments in the wild. *International Journal of Human Computer Studies*.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.09.003>

Xu, F., Buhalis, D., & Weber, J. (2017). Serious games and the gamification of tourism. *Tourism Management*, 60, 244–256.  
<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.11.020>

Xu, F., Weber, J., & Buhalis, D. (2014). Gamification in Tourism. *Information and Communication Technologies in Tourism*, 525–537.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-03973-2\\_38](https://doi.org/10.1007/978-3-319-03973-2_38)



## LAMPIRAN

### 1 Sumber Data Analisa Desa Wisata

#### 1.1 Bongkasa Pertiwi

<https://desa-wisata-bongkasa-pertiwi.business.site/#summary>

DESA WISATA BONGKASA PERTIWI

✉ Hubungi Kami

📞 1

---

THE BEST TOURISM VILLAGE IN BALI

Discover a beautiful rural atmosphere, a variety of interesting tourist attractions such as rafting, swings, atv ride, paint ball, handmade silver crafts, extensive rice fields, and various other tourist attractions

## 1.2 Kebon Agung

<http://desawisatakebonagung.com/>



WISATA PERTANIAN, KEBUDAYAAN & PENDIDIKAN DI BANTUL D.I. YOGYAKARTA

HOME PROFILE ANEKA WISATA HOMESTAY FOTO GALERI PEMESANAN / RESERVASI KONTAK

Desa Kebonagung merupakan salah satu rintisan desa wisata di kabupaten Bantul, berdiri pada tahun 1999. Dengan unggulan yang disajikan adalah Potensi Wisata Pendidikan Pertanian dan Budaya. Meskipun dikenal dengan wisata tani desa wisata Kebonagung juga mempunyai beberapa paket wisata.

### Paket Wisata :

1. Paket wisata pertanian; wisatawan dapat belajar cara bercocok tanam dari proses pengolahan tanah sampai proses panen.
2. Paket wisata kerajinan; belajar kerajinan batik tulis, belajar kerajinan gerabah, belajar kerajinan dekor janur.
3. Paket wisata budaya; wisata adat genduri, wisata adat wiwitan.
4. Paket wisata kesenian; belajar kesenian jathilan, kesenian karawitan, kesenian gejog lesung, dll.

CARI

### SUPPORTED



ARSIP

## 1.3 Lerep

<https://desawisatalerep.com/paket-wisata/>

### Paket Wisata

Desa Wisata Lerep memiliki 2 paketan wisata yaitu :

#### 1. PAKET WISATA POKDARWIS RUKUN SANTOSO

- Paket A (Rp. 55.000) : welcome drink, welcome dance, 2 edukasi, fun game, snack
- Paket B (Rp. 70.000) : welcome drink, welcome dance, 2 edukasi, fun game, snack, makan siang
- Paket C (Rp. 90.000) : welcome drink, welcome dance, 2 edukasi, fun game, snack, makan siang
- Paket D (Rp. 175.000) : welcome drink, welcome dance, snack 1x, makan 3x, 2 edukasi, fun game, sunrise dan senam, api unggun
- Paket E (Rp. 200.000) : welcome drink, welcome dance, snack 2x, makan 3x, 2 edukasi, fun game, sunrise dan senam, api unggun, renang
- Paket F (Rp. 225.000) : welcome drink, welcome dance, snack 2x, makan 3x, 2 edukasi, fun game, sunrise dan senam, api unggun, renang, hiburan

#### 2. PAKET WISATA PROKLIM SOKAKU ASRI

- Paket A (Rp. 77.000) : pendampingan, paparan proklamasi + deswita, embung Sebligo, Snack + Nasi
- Paket B (Rp. 87.000) : pendampingan, paparan proklamasi + deswita, embung sebligo, snack + nasi prasmanan
- Paket C (Rp. 94.000) : pendampingan, paparan proklamasi + deswita, embung Sebligo, Snack + Nasi Prasmanan
- Paket D (Rp. 104.000) : welcome dance + angklung, pendampingan, paparan proklamasi + deswita, embung sebligo, snack + nasi prasmanan

ine veritatis



## 1.4 Nglanggeran

<http://gunungapipurba.com/>

### HOMESTAY

RP 150,000



KETERANGAN : HARGA DIATAS ADALAH HARGA PERORANG PERMALAM. MENDAPATKAN FASILITAS MAKAN 2X. FOTO SEBAGAI ILUSTRASI. TIDAK SEMUA HOMESTAY SAMA

RESERVASI

### PAKET OUTBOND

RP 130,000



PAKET OUTBOND MULAI DARI 130.000 DAN BISA DISESUAIKAN DENGAN KONSEP KEGIATAN YANG DIINGINKAN

RESERVASI

### PAKET LIVE IN

RP 250,000

#### 7. Paket Live In (minimal 40 orang)

- 2 hari 1 malam, Rp. 250.000,00/orang - 5 hari 4 malam, Rp. 650.000,00/orang  
- 3 hari 2 malam, Rp. 390.000,00/orang - 6 hari 5 malam, Rp. 750.000,00/orang  
- 4 hari 3 malam, Rp. 520.000,00/orang

Fasilitas : Home Stay, makan, snack, belajar unggah-ungguh menjadi masyarakat desa, membuat topeng, budidaya kakao, belajar kesenian lokal, kreasi janur, belajar kuliner, bajak sawah dan tanam padi, sepak bola lumpur, outbond, flying fox, api unggun, soft tracking, sunset embung, asuransi.



## 1.5 Nglinggo

<http://desawisatanglinggo.blogspot.com/>

### Kesenian Tradisional

- Lengger Tapeng
- Lengger Anak
- Jathilan

### Wisata Kuliner

- Geblek
- Nasi Rempah
- Kripik Singkong
- Tawonan
- Gula Aren
- Kopi Hitam
- Teh Sangit

### Paket Wisata

- Jelajah Desa Wisata
- Wisata Alam Perkebunan Teh
- Melihat dan belajar tentang Pembuatan Gula Aren
- Melihat dan belajar tentang Pembuatan Kopi Hitam
- Melihat dan belajar tentang Pembuatan Teh Sangit
- Melihat dan belajar tentang Pembuatan Batik Tradisional
- Melihat dan belajar tentang Pembuatan Topeng
- Belajar Tari Lengger Tapeng

### Penginapan (Homestay)

Tersedia Inap Desa (Homestay) sebanyak 23 (Dua Puluh Tiga) buah rumah penduduk, dengan kapasitas rata-rata 4 orang per



lumine veritatis

## 1.6 Penglipuran

<https://www.desapenglipuran.com/>

### Group Event Desa Penglipuran (Outing, Outbound, dan Gathering)

Outing, Outbound dan Gathering di Bali yang diselenggarakan di Desa Penglipuran Bangli merupakan bagian dari salah satu acara Group Event, dimana nuansa alam pedesaan dan keunikan rumah tradisional Bali yang masih dilestarikan saat ini menjadi objek bagi para peserta. Dikombinasi dengan beberapa kegiatan seperti Team Building, Amazing Race, Treasure Hunt, dan Wisata Adventure, sehingga akan menjadikan acara Outing, Outbound dan Gathering di Bali menjadi berkesan. Camping ground yang teduh, hutan bambu yang sejuk, serta jalur cycling yang telah menjadi favorite bagi wisatawan mancanegara adalah alasan yang tepat untuk penyelenggaraan kegiatan tersebut diatas. Tema acara untuk kegiatan kantor atau perusahaan dengan memilih lokasi di Desa Penglipuran ini sangat bermanfaat untuk menambah wawasan terhadap salah satu adat dan budaya di tanah nusantara yaitu Indonesia yang kita cintai.



### Adventure atau Wisata Petualangan

Cycling dan camping adalah pilihan untuk adventure tour atau wisata petualangan di Desa Penglipuran, Bangli, Bali. Peralatan dan perlengkapan tersedia sebagai salah satu fasilitas. Menikmati liburan bernuansa adventure, sekaligus benuansa alam pedesaan yang adat dan budayanya masih dijaga dan dilestarikan. Menjadikan sebuah liburan yang menarik dan melepaskan kejenuhan dari rutinitas kerja. Bersama keluarga, pasangan, atau rekan kerja. Wisata adventure di Desa Penglipuran merupakan jawabannya.

[Penglipuran Adventure Tour](#)



### Tour atau Wisata Desa Penglipuran

Indahnya sebuah perjalanan wisata apabila dapat berkunjung ke objek wisata yang unik. Tour atau berwisata ke Desa Penglipuran merupakan salah satu tujuan wisata yang harus dikunjungi ketika berlibur di Bali.

[Read More](#)

## 1.7 Pentingsari

<https://desawisatapentingsari.com/paket-harga/>

### PAKET KEGIATAN 4 HARI 3 MALAM

Penyambutan :	Tarian tradisional jawa / punokawan dan pembagian homestay
Eksplorasi alam desa :	Jelajah desa, workshop pertanian dan perkebunan, susur sungai, bajak sawah, tanam padi, tangkap ikan, bola lumpur
Eksplorasi seni budaya :	Belajar gamelan, tari, kenduri, membatik, kreasi jamur, wayang suket
Eksplorasi ekonomi desa :	Pembuatan tempe, kopi, jamur / ubi, tanaman herbal
Bakti sosial :	Penataan fasilitas umum / bedah rumah / penghijauan / taman bacaan
Fun game :	Permainan out bound dan malam api unggun / spontanitas
Lava tour merapi :	Mejelajahi lereng Gunung Merapi dengan Jeep off road
Harga paket :	<b>Rp. 700.000/org (tujuh ratus ribu rupiah/orang)</b>

## 1.8 Tembi

<http://www.homestaytembi.com/paket-kegiatan-desa-wisata-tembi/>

### Paket Kegiatan Desa Wisata Tembi



#### 1. Paket A

A. Harga Umum Rp. 320.000 / Orang

B. Harga Pelajar / Mahasiswa Rp. 260.000 / Orang

- Coffee break and Makan Siang
- Membuat kain/Membatik topeng
- Membuat kerajinan tempat pensil
- Membuat tembikar/Mewarnai tembikar
- Bajak sawah/Menanam padi
- Membuat hantu sawah/Banyu Mili
- Lari teklek/Tarik tambang
- Tangkap Bebek/Pegang belut
- Paket kesenian gejok lesung/Angklung

Dengan menginap di Homestay yang ber-AC 1 malam + Rp.130.000,-/Orang.

Non AC Rp.85.000,-/Orang

Include breakfast

#### 2. Paket B

A. Harga Umum Rp. 235.000 / Orang

B. Harga Pelajar / Mahasiswa Rp. 175.000 / Orang

- Coffe Break dan Makan Siang
- Membuat kain/Membatik topeng
- Membuat tembikar/Mewarnai tembikar
- Bajak sawah/Menanam padi
- Lomba Baklak/Membuat hantu sawah
- Pegang belut/Tarik tambang
- Banyu mili/Gobag Sodor

Dengan menginap di Homestay yang ber-AC 1 malam, Rp.130.000,-/Orang

Non AC Rp.85.000,-/Orang

Include breakfast

#### 3. Paket C

A. Harga Umum Rp. 187.500 / Orang

B. Harga Pelajar / Mahasiswa Rp. 137.500 / Orang

- Coffee Break dan Makan Siang
- Batik kain/Batik topeng kayu
- Membuat tembikar/Mewarnai tembikar
- Bajak sawah/Menanam padi
- Lari teklek/Gobak Sodor
- Banyu mili/Tarik tambang

Dengan menginap di Homestay yang ber-AC 1 malam, Rp.130.000,-/Orang.

Non AC Rp.85.000,-/Orang

Include breakfast

"Minimal 25 orang untuk semua paket"

**Paket Kegiatan Kuliner :**

1. Membuat Tempe Kedelai – Rp. 20.000,-/orang
2. Membuat Sagon – Rp. 20.000,-/orang
3. Membuat Goreng Pisang – Rp. 20.000,-/Orang

**Paket Wisata :**

1. Naik Dokar Dari Tembi Menuju Kasongan– Rp. 450.000,-/3 jam  
NB : 1 Dokar untuk 5 Orang (Sentral Kerajinan Gerabah Kasongan)
2. Naik Sepeda Ontel – Rp. 35.000,-/10 jam



PAKET DESA WISATA TEMBI » ARTSHOP & WORKSHOP » BUDAYA & KESENIAN KEGIATAN KULINER TEMBI

**Penginapan**

Room Rate

1. Standard Room ( 5 Unit ) ..... @ Rp. 300.000
2. Family Room ( 5 Unit ) ..... @ Rp. 500.000
3. Deluxe Family Room ( 3 Unit ) ..... @ Rp. 600.000
4. Executive Room ( 1 Unit ) ..... @ Rp. 750.000