

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk liburan atau rekreasi disuatu tempat atau daerah yang memiliki daya bagi wisatawan untuk dikunjungi. Salah satu tempat wisata yang menjadi daya tarik pengunjung adalah pariwisata *heritage*. Pariwisata *heritage* adalah suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh wisatawan untuk mengetahui tempat dan budaya yang ada disuatu daerah yang memiliki nilai sejarah serta merupakan warisan dari leluhur (Kidi et al., 2017).

Indonesia adalah salah satu bangsa yang memiliki warisan sejarah yang beragam yang berpotensi untuk dikembangkan dalam pariwisata *heritage*. Warisan sejarah tersebut sudah ada sejak nenek moyang terdahulu dan di lestarikan oleh generasi selanjutnya. Disetiap daerah memiliki warisan sejarah yang berdeda-beda dan mempunyai ciri khas kearifan lokal. Pengembangan pariwisata *heritage* digunakan untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya dan sejarah yang ada di suatu daerah atau kota (Marimin, 2016). Kekuatan daya tarik pada suatu budaya dalam pariwisata merupakan suatu kebanggaan, serta identitas suatu masyarakat.

Upaya untuk pelestarian warisan budaya tidak hanya dilakukan di Indonesia melain di seluruh Negara yang ada di Dunia salah satunya adalah negara Inggris tepatnya di Museum Kota Pattachion Siprus (Constantinou et al., 2016). Selain itu, dengan mengembangkan pariwisata *heritage* berguna untuk melestarikan budaya daerah tersebut, juga dapat meningkatkan perekonomian yang ada didaerah tersebut

(Gretzel et al., 2015). Pariwisata *heritage* dapat dikembangkan dan diolah dengan baik dan terstruktur bisa menarik wisatawan dalam negeri maupun wisatawan luar negeri sehingga datang dan berkunjung ke tempat pariwisata tersebut.

Untuk menarik wisatawan datang ke tempat pariwisata tersebut, teknologi dapat digunakan untuk pengembangan pariwisata *heritage*. Dengan perkembangan teknologi khususnya mobile application dapat digunakan untuk membantu dalam penyampaian informasi sejarah budaya di pariwisata *heritage*. Konsep yang sesuai di era milenial ini adalah menggabungkan game untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi kepada pengguna. Game edukasi dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan ilmu/pengetahuan seolah-olah mereka sedang bermain tetapi juga mendapatkan pengetahuan / informasi dari tempat wisata tersebut (Xu et al., 2017). Teknik gamification semakin populer untuk diterapkan dalam aplikasi pembelajaran dengan menggunakan elemen desain game untuk meningkatkan konteks non-game (Aguilar & Holman, 2015). Dalam pembuatan gamifikasi harus ada unsur pengetahuan, tantangan, dan rasa bahagia saat memainkannya sehingga akan lebih menarik dan tidak membosankan serta pengalaman berwisata yang berbeda.

Di Indonesia memiliki banyak tempat wisata khususnya wisata *heritage* diantaranya di daerah Bali, Malang, Yogyakarta, Semarang, Bandung, Banten, Aceh, Lampung, Toraja, Magelang, NTT, dll. Di setiap daerah tersebut memiliki jenis wisata *heritage* yang berbeda sesuai dengan peninggalan sejarah dan warisan budaya yang memiliki keunikan masing-masing. Dalam penelitian ini akan menfokuskan pada tempat wisata *heritage* khusus peninggalan candi yang terdapat di Indonesia. Oleh

karena itu, dalam penelitian ini akan membahas tiga tempat yang ada di Indonesia yaitu Yogyakarta, Semarang, Magelang yang mempunyai pariwisata *heritage* khusus pariwisata candi.

Dengan menggunakan konsep gamifikasi, maka dapat diterapkan untuk mengembangkan pariwisata *heritage*. Pada penelitian ini akan membahas tentang bagaimana mendesain aplikasi *mobile* untuk pariwisata *heritage* dengan menggunakan elemen gamifikasi yang sesuai untuk memberikan informasi dan pengalaman wisata dalam eksplorasi tempat wisata *heritage* tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mendesain tampilan aplikasi seluler dengan menggunakan elemen gamifikasi yang sesuai untuk memberikan informasi dan pengalaman wisata dalam eksplorasi tempat wisata *heritage*?
- 2) Elemen game apa saja yang sesuai dalam pembuatan desain aplikasi pariwisata *heritage*?

1.3. Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan suatu desain aplikasi *mobile* dengan menggunakan pendekatan gamifikasi tentang pariwisata *heritage* khusus pariwisata candi dengan menggunakan elemen-elemen desain game yang sesuai.

1.4. Manfaat Penelitian

Bagi ilmu pengetahuan:

1. Dapat menjadi panduan melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pariwisata *heritage* dengan pendekatan gamifikasi.
2. Dapat menjadi referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode gamifikasi

Bagi teknologi penelitian ini dapat digunakan acuan bagi pemerintah untuk mengembangkan teknologi yang sesuai untuk meningkatkan daya tarik pengunjung pariwisata *heritage* sehingga berdampak pada pelestarian budaya dan dapat meningkatkan perekonomian.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dituliskan, maka penulis membuat pembatasan masalah agar tidak keluar dari masalah yang akan diteliti dan lebih focus pada hal-hal yang akan diuji yaitu:

- 1) Perancangan aplikasi *mobile* yang dibangun digunakan untuk membantu dalam eksplorasi tempat wisata *heritage* tentang wisata candi.
- 2) Desain aplikasi *mobile* ini dibangun dengan menggunakan pendekatan gamifikasi.
- 3) Partisipan dalam penelitian ini adalah 100 orang wisatawan yang pernah berkunjung di tempat pariwisata *heritage* khusus pariwisata candi.

Sistematika Penulisan

Laporan ini secara sistematis berdasarkan tata cara penulisan laporan yang telah ditetapkan oleh pihak Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan masalah umum tentang penyusunan laporan tesis meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan laporan tesis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dimuat tinjauan pustaka terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dimuat landasan teori terkait dengan penelitian tesis yang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dimuat metodologi yang digunakan dalam penelitian tesis, diantaranya adalah studi literatur, pengumpulan data, menganalisis kebutuhan sistem.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas proses pembuatan prototype beserta evaluasi dan menganalisa hasil prototype tersebut. Selain pada bagian ini juga akan dimuat kelebihan dan kekurangan prototype yang sudah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab akhir dari seluruh rangkaian laporan tesis yang di dalamnya berisi suatu kesimpulan atas penelitian yang dilakukan. Selain itu pada bagian ini juga akan dimuat saran-saran dari peneliti baik berupa kritik dan gagasan untuk penelitian di masa yang akan datang