

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Pariwisata adalah sebuah perjalanan ke suatu tempat yang memiliki pemandangan yang indah, sejarah, budaya, peninggalan yang memiliki nilai dan daya tarik tersendiri untuk pengunjung. Tempat wisata yang sering dikunjungi seperti pantai, pegunungan, museum, candi, keraton, danau, dan lain-lain. Industri pariwisata setiap tahunnya meningkat dan selalu berkembang. Salah satunya pengembangan pariwisata *heritage* untuk memperkenalkan dan memberikan pengetahuan tentang warisan budaya dan sejarah peninggalan terdahulu yang memiliki nilai dan makna. Beragam warisan dan sejarah budaya yang dimiliki oleh suatu daerah di jadikan sebagai destinasi wisata sebagai daya tarik bagi pengunjungnya. Sector pariwisata adalah sector yang sesuai digunakan untuk menarik para wisatawan dalam mengenal dan memahami sejarah budaya dan warisan (Gretzel et al., 2015).

Selain itu, dengan mengembangkan pariwisata budaya di daerah-daerah yang berguna untuk melestarikan budaya daerah tersebut, juga dapat meningkatkan perekonomian yang ada di daerah tersebut (Gulbahar & Yildirim, 2015). Pariwisata budaya 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.

Pengembangan pariwisata tidak lepas dari kecanggihan teknologi di era globalisasi. Untuk memperkenalkan pariwisata *heritage* tersebut bisa dengan social media, youtube dan website (Neidhardt & Werthner, 2018). Dengan adanya internet

sangat membantu sekali dalam mempublikasikan pariwisata budaya tersebut Dengan informasi – informasi tersebut wisatawan dapat tertarik dan berkunjung ke tempat pariwisata tersebut (Dickinson et al., 2018). Selain itu aplikasi mobile dapat digunakan dalam strategi bisnis tempat pariwisata. Salah satu metode nya yaitu gamifikasi dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pemberian informasi serta pengetahuan tentang sejarah atau budaya yang terdapat di tempat pariwisata tersebut. Dengan pendekatan game wisatawan dapat mengexplore tempat wisata secara keseluruhan dengan lebih seru dan menyenangkan.

Gamifikasi dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pemberian informasi serta pengetahuan tentang sejarah atau budaya yang terdapat di tempat pariwisata tersebut. Gamifikasi salah satu metode pembelajaran alternatif untuk proses pemberian informasi dan pengetahuan dengan pendekatan berbasis game (Kristianti et al., 2018).

Terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya pengembangan pariwisata untuk memudahkan dalam penyampaian informasi tentang tempat pariwisata tersebut untuk upaya pelestarian sejarah warisan budaya dan pengembangan di bidang pariwisata. Berikut ini tabel pembading yang sesuai dari penelitian sebelumnya dalam tabel 1.

Tabel 1 Perbandingan Penelitian

Penelitian	Hasil	Kontribusi
(Constantino et al., 2016)	Menunjukkan tingkat kepuasan pengguna tentang kegunaan aplikasi untuk pengunjung museum tuna rungu dalam melakukan perjalanan wisata yang menyenangkan.	Mempromosikan warisan budaya dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi layar kecil interaktif. untuk pengunjung tuli untuk mengaktifkan pengalaman museum tanpa dukungan juru bahasa isyarat fisik.
(Kidi et al., 2017)	Hasil studi ini secara keseluruhan menyatakan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap game edukasi "Merah Putih" cukup tinggi.	Mengembangkan game edukasi "Merah Putih" pada platform Android yang memberikan informasi tentang Budaya Indonesia dengan metode waterfall.
(Kosmas et al., 2019)	Hasil membahas tantangan untuk aplikasi komputasi sosial inklusif dalam konteks warisan budaya dan menunjukkan penelitian di masa depan diperlukan.	Mengeksplorasi dampak potensial dari sistem komputasi sosial untuk meningkatkan akses masyarakat ke warisan budaya, terutama berfokus pada pengguna tuli dan penyandang cacat.

Penelitian	Hasil	Kontribusi
(Vainstein et al., 2016)	Hasil penerapan panduan pengunjung museum dengan mengimplementasikan <i>head-worn display</i> (HWD).	Menggunakan Teknologi <i>augmented reality</i> (AR) untuk pengalaman berwisata mengunjungi museum.
(Marimin, 2016)	Hasilnya keraton kasunanan Surakarta masih belum menjadi tujuan wisata populer.	Penelitian bersifat kualitatif, untuk menganalisis dan mendeskripsikan gambar-gambar di keraton Surakarta sebagai objek wisata.
Penelitian	Memberikan hasil desain <i>prototype</i> dengan memanfaatkan pendekatan gamifikasi untuk eksplorasi atau berjelajah di Pariwisata Heritage dan memberikan informasi tentang pariwisata tersebut.	Metode yang digunakan adalah gamifikasi dengan unsur game petualangan dan memanfaatkan Game dynamic dan Game mechanic beserta elemen game yang sesuai.

Dari tabel 1 menjelaskan tentang studi penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai pariwisata. Bahwa dengan adanya teknologi dapat digunakan sebagai salah satu pendukung sebuah pariwisata dapat dikembangkan dengan baik. Dari tabel 1 dijelaskan penelitian yang sudah ada dan hasil penelitian yang terkait dan beberapa temuan dari peneliti bahwa pariwisata *heritage* dapat di lesatirkan dan dikembangkan dengan tingkat kepuasa pengguna yang cukup tinggi dengan adanya

aplikasi gamifikasi sebagai salah satu metode pembelajaran dalam pemberian informasi kepada pengunjung.

Kontribusi dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi *mobile* untuk eksplorasi tempat wisata *heritage* khusus wisata candi di Indonesia dengan menerapkan desain elemen gamifikasi yang sesuai.

