

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk liburan atau rekreasi disuatu tempat atau daerah yang memiliki daya tarik bagi wisatawan untuk di kunjungi [1]. Indonesia, merupakan salah satu bangsa yang memiliki beragam budaya yang sangat berpotensi untuk dikembangkan dalam bidang pariwisata. Di setiap daerah yang tersebar diseluruh kepulauan memiliki warisan budaya yang berbeda-beda dan mempunyai ciri khas kearifan lokal masing-masing. Pengembangan pariwisata digunakan untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya dan sejarah yang ada di suatu daerah atau kota. Di sisi lain pengembangan pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang sangat penting, karena dapat menghasilkan keuntungan bagi pengelola maupun pemerintah di daerah yang memiliki tempat-tempat wisata [2].

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak tempat wisata dan beraneka ragam budaya yaitu provinsi Nusa Tenggara Timur, yang tersebar diantara 22 kabupaten salah satunya adalah kabupaten Sikka. Di setiap daerah kabupaten memiliki jenis wisata budaya yang berbeda-beda. Masing-masing memiliki keunikannya tersendiri sesuai dengan peninggalan seajarah dan warisan budayanya.

Berdasarkan data dari kementerian pariwisata Indonesia, di tahun 2021 jumlah wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia mencapai angka 163.619 juta kunjungan atau mengalami penurunan 0,28% dibandingkan dengan data tahun 2020 berjumlah 164.079 juta kunjungan [3]. Di Kabupaten Sikka tercatat jumlah pengunjung di tahun 2020 mencapai angka 14.455 dan mengalami kenaikan di tahun 2021 mencapai 21.333 [4].

Kabupaten Sikka terletak di pulau Flores, dengan luas wilayah 7.436,010 Km² yang terdiri dari daratan seluas 1.614,80 Km² dan 17 pulau kecil seluas 117,11 Km² serta laut seluas 5.704,19 Km². Budaya kabupaten Sikka terdiri atas lima sub etnis, yakni Muhang, Sikka Krowe, Lio, PaluE dan Tidung Bugis-Bajo. Kabupaten

Sikka memiliki banyak tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh para wisatawan baik dari wisata alam maupun wisata budaya. Pesona budaya kabupaten Sikka sendiri terbagi menjadi empat bagian yakni perkampungan adat, peninggalan kepurbakalaan, upacara dan tarian adat, serta peninggalan sejarah [5]. Namun beberapa tempat wisata (khususnya wisata budaya) yang berpotensi untuk dikunjungi masih banyak yang belum diketahui atau belum terekspos oleh wisatawan. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan perkembangan teknologi informasi sebagai media informasi dan promosi untuk pengenalan kebudayaan dan pariwisata yang ada di kabupaten Sikka. Di sisi lain media informasi mengenai objek wisata dan letak geografisnya masih minim hal ini menjadi kendala bagi para wisatawan yang akan pergi berwisata ke kabupaten Sikka. Mengingat beberapa tempat wisata bersejarah dan objek wisata yang berkaitan dengan kebudayaan yang sangat berpotensi untuk dikunjungi maka diperlukan sebuah teknologi sistem informasi yang dapat mendukung kegiatan para wisatawan yang akan berkunjung ke kabupaten Sikka.

Dengan perkembangan teknologi sistem informasi khususnya aplikasi *mobile* dapat digunakan untuk membantu menyediakan layanan informasi pariwisata [6]. Konsep yang tepat di era milenial ini adalah menggabungkan teknologi *mobile* dengan game untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi kepada pengguna. Penggunaan game dapat menciptakan skenario yang berbeda dari pengembangan pariwisata dan bentuk pariwisata [7] sehingga game edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk memberikan ilmu/pengetahuan saat sedang bermain game [8].

Teknik gamifikasi semakin populer untuk diterapkan dalam aplikasi pembelajaran dengan menggunakan elemen desain game seperti hadiah, misi, peringkat, dan lain sebagainya dalam konteks non-game. Teknik gamifikasi juga telah digunakan dalam berbagai bidang seperti layanan pemerintah, pendidikan, manajemen, kesehatan, dan pariwisata [9][10]. Pengembangan gamifikasi harus didasari unsur pengetahuan, tantangan, dan rasa bahagia saat memainkannya sehingga lebih menarik dan tidak membosankan serta pengalaman berwisata yang berbeda [11][12].

Dengan menggunakan konsep gamifikasi, maka dapat diterapkan untuk mengembangkan pariwisata budaya di kabupaten Sikka. Pada penelitian ini akan membahas bagaimana merancang prototype aplikasi mobile pengenalan wisata budaya kabupaten Sikka dengan menggunakan elemen gamifikasi yang sesuai untuk memberikan informasi serta pengalaman wisata yang berbeda kepada pengunjung dalam mengeksplorasi wisata.

1.2. Rumusan Masalah

1. Perancangan prototype aplikasi mobile untuk pengenalan pariwisata budaya kabupaten Sikka dengan pendekatan gamifikasi
2. Tampilan prototype aplikasi mobile dengan menggunakan elemen gamifikasi yang dapat memberikan informasi dan pengalaman dalam mengeksplorasi tempat wisata.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana merancang prototype aplikasi mobile untuk pengenalan pariwisata budaya kabupaten Sikka dengan pendekatan gamifikasi?
2. Elemen gamifikasi apa saja yang sesuai dalam perancangan prototype aplikasi mobile pengenalan pariwisata budaya kabupaten Sikka?

1.4. 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 fokus pada hal-hal yang akan diuji yaitu:

1. Perancangan prototype aplikasi mobile yang dibangun digunakan untuk membantu dalam mengeksplorasi wisata budaya kabupaten Sikka.
2. Prototype aplikasi mobile ini dibangun dengan menggunakan pendekatan gamifikasi.
3. Penelitian ini difokuskan pada wisata budaya yang terdiri dari perkampungan wuring, perkampungan Dobo, Bliran Sina, kampung Nuabari, dan kampung Doka.

1.5. Tujuan Penelitian

Menghasilkan suatu prototype aplikasi mobile dengan pendekatan gamifikasi tentang pariwisata budaya kabupaten Sikka.

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, pertanyaan penelitian, batasan masalah, 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 IV 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 DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas proses pembuatan prototype serta evaluasi dan menganalisa hasil prototype tersebut. Selain pada bagian ini juga 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 didalamnya berisi kesimpulan atas penelitian yang dilakukan. Selain itu pada bagian ini juga akan dimuat saran-saran dari peneliti baik berupa kritik dan gagasan untuk penelitian dimasa yang akan datang.

