

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini membahas penelitian terdahulu yang terkait dengan penerapan konsep gamifikasi pada bidang pariwisata. Salah satunya adalah penelitian dengan judul desain smart gamifikasi dalam pariwisata desa. Desain gamifikasi ini untuk mengubah pola kegiatan para pengunjung, serta melestarikan wisata desa. Gamifikasi dapat digunakan untuk memberikan informasi serta pengetahuan serta budaya atau sejarah yang terdapat di tempat pariwisata tersebut. Dengan pendekatan game wisatawan dapat mengeksplorasi tempat wisata secara keseluruhan dengan lebih seru dan menyenangkan. Dengan penerapan elemen game yang terdiri dari level, papan peringkat dan hadiah dapat memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk mendapatkan hadiah eksklusif berdasarkan nilai peringkat pada level dari beberapa kegiatan menjelajahi desa [13].

Penelitian lainnya yang membahas penggunaan gamifikasi yaitu desain aplikasi mobile pembelajaran bahasa daerah untuk anak-anak usia 9-10 tahun dengan prinsip pedagogi. Metode gamifikasi berbasis aplikasi mobile lebih diinginkan karena merupakan penerapan fitur game, terutama elemen video dalam game sehingga penerapan gamifikasi dalam pedagogi memberikan banyak solusi untuk anak-anak. Penelitian ini menerapkan tiga model gamifikasi yang terdiri dari mekanika, pengukuran dan hadiah, serta beberapa elemen gamifikasi. Hasilnya adalah metode gamifikasi yang digunakan dinilai mampu memotivasi anak-anak untuk belajar. Dengan mengumpulkan poin dan kehadiran hadiah yang menarik akan mendorong anak-anak belajar lebih banyak [14].

Selanjutnya penelitian terkait arsitektur sistem gamifikasi yang tersebar untuk tempat-tempat wisata. Makalah ini membahas masalah penerapan sistem gamifikasi berbasis e-panduan untuk tempat-tempat wisata dengan mengusulkan arsitektur sistem gamifikasi yang tersebar di mana aspek fungsionalnya masing-masing ditangani oleh beberapa layanan web dengan berbagai cakupan tanggung jawab. Fitur-fitur yang disediakan oleh arsitektur yang diusulkan berhasil dicocokkan dengan persyaratan objek wisata yang diidentifikasi selama

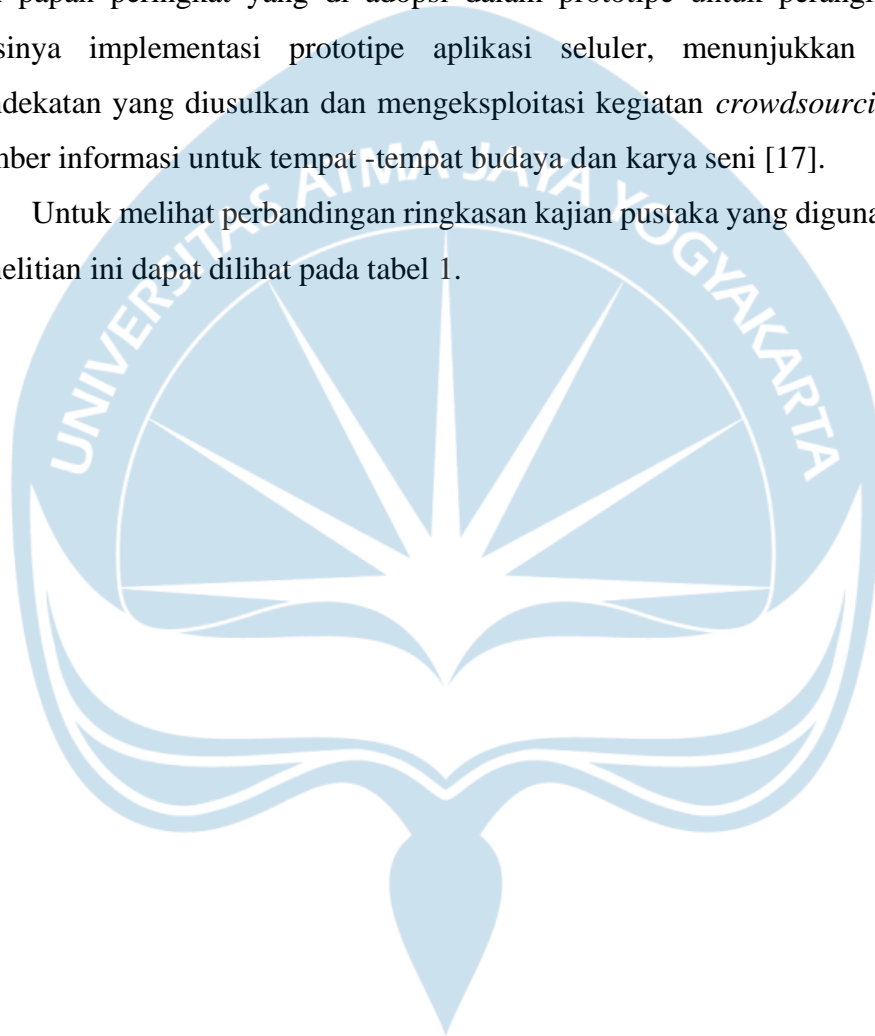
pengembangan sistem gamifikasi e-panduan untuk kelompok tempat wisata. Kesimpulannya gamifikasi adalah alat yang berguna untuk manajemen objek wisata untuk sejumlah tujuan termasuk meningkatkan pengalaman wisata dan meningkatkan keterlibatan mereka. Bentuk yang nyaman dari implementasinya yang praktis di tempat-tempat wisata adalah melalui penggunaan e-panduan, yang menyediakan perangkat lunak dan konten untuk perangkat seluler untuk membantu pengunjung dalam proses kunjungan mereka [15].

Selanjutnya pembahasan gamifikasi mengenai meningkatkan pengalaman pariwisata cerdas untuk orang dengan gangguan visual. Penelitian ini pertama-tama meneliti kebutuhan orang dengan gangguan penglihatan dan kemudian menyelidiki bagaimana fitur gamifikasi dapat di implementasikan untuk meningkatkan pengalaman pariwisata di tempat orang-orang dengan gangguan penglihatan. Model Perma dipilih sebagai kerangka kerja untuk merancang aplikasi karena kesesuaiannya untuk pengalaman pariwisata dan domain gamifikasi. Dari sudut pandang desain gamifikasi praktis dengan menerapkan empat jenis teori menyenangkan dan kerangka kerja MDA. Mekanik adalah instrumen yang di adopsi untuk desain game, sedangkan dynamics mengacu pada bagaimana pemain berinteraksi dengan permainan. Estetika mewakili bagaimana permainan memungkinkan pemain untuk merasakan selama pengalaman permainan. Estetika dalam MDA ini merujuk pada delapan jenis kesenangan bermain: narasi, sensasi, tantangan, fantasi, ekspresi, persekutuan, penemuan, dan pengiriman. Kesimpulannya bahwa penerapan gamifikasi dapat memperkaya pengalaman pariwisata dan menciptakan hubungan emosional dengan suatu tempat. Selain itu, gamifikasi dapat memberikan tujuan yang bermakna, rasa tujuan, pencapaian dan kenikmatan, dan perasaan otonomi, saat bepergian dengan menggunakan teknologi [16]

Selanjutnya penelitian terkait gamifikasi pengalaman budaya di lingkungan perkotaan. Dalam makalah ini, menyajikan suatu sistem, berdasarkan arsitektur layanan mikro, di khususkan untuk membiarkan pengguna menetapkan preferensi dan pengaturan spesifik dan untuk menghitung rute yang dipersonalisasi di seluruh warisan budaya di lingkungan perkotaan. Sistem ini mengintegrasikan banyak

sumber data yang berbeda, terutama berdasarkan data terbuka, disediakan oleh entitas resmi. Penerapan strategi gamifikasi dan *crowdsourcing* untuk melibatkan pengguna menjadi bagian dari komunitas dan memperkaya dataset global merinci pada elemen dan mekanisme gamifikasi yang terdiri dari poin, prestasi, lencana, dan papan peringkat yang di adopsi dalam prototipe untuk perangkat seluler. Hasilnya implementasi prototipe aplikasi seluler, menunjukkan kelayakan pendekatan yang diusulkan dan mengeksplorasi kegiatan *crowdsourcing* sebagai sumber informasi untuk tempat budaya dan karya seni [17].

Untuk melihat perbandingan ringkasan kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.



Tabel 1. Perbandingan penelitian

Refrensi	Tujuan	Metode	Hasil
[18]	Untuk menguji secara empiris pengaruh gamifikasi terhadap hasil psikologis wisatawan dan perolehan pengetahuan dalam konteks situs warisan budaya.	Gamifikasi	Gamifikasi memiliki pengaruh yang kuat terhadap perolehan pengetahuan tentang atraksi cagar budaya serta dapat memberikan informasi yang mudah di mudah diingat dan real-time kepada pengguna di situs warisan budaya.
[19]	Untuk menyajikan kerangka kerja konseptual berdasarkan pemahaman tentang prinsip-prinsip populer game mobile-enabled.	Gamifikasi	Aplikasi mobile berbasis GPS dan praktik geocaching dapat meningkatkan keterlibatan milenium dalam pariwisata, serta pengalaman pariwisata.
[20]	Untuk meningkatkan standar produk dan layanan pariwisata secara online dan offline.	Gamifikasi	Pengembangan gamifikasi pada aplikasi seluler dan web membantu sektor publik meningkatkan industri pariwisata dengan merekomendasikan rute perjalanan dan tempat wisata yang sesuai secara real-time.

[21]	Memanfaatkan gamifikasi untuk mengeksplorasi tempat wisata dan memberikan penjelasan pengetahuan sejarah kepada pengunjung.	Gamifikasi	Merancang prototipe aplikasi mobile heritage tourism untuk mengeksplorasi wisata candi yang sesuai dengan pengguna berdasarkan empat variabel yaitu Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning dan Satisfaction.
[22]	Menguji aspek-aspek yang memotivasi niat siswa untuk menggunakan aplikasi gamified sebagai pelengkap strategi pembelajaran dalam pendidikan tatap muka.	Gamifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan informasi kepada guru untuk merancang aplikasi gamifikasi dengan elemen yang dapat meningkatkan niat siswa untuk menggunakannya. • Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan pariwisata memiliki potensi yang signifikan untuk membangun kurikulum yang mempersiapkan siswa untuk menyampaikan perubahan yang dibutuhkan dalam industri pariwisata.

[23]	Mendesain aplikasi panduan budaya yang menawarkan pengalaman gamified multibahasa, 3D dan Augmented Reality (AR) kepada pengguna mobile	Kerangka Gamifikasi	Masing-masing aplikasi yang dikembangkan dapat di-porting di banyak platform dan dengan alat 3D ini, pengguna yang tidak berpengalaman dalam beberapa menit dapat dengan mudah membuat panduan kota dengan artikel, rute, mini-game, dan konten AR hanya dengan menggunakan fitur drag and drop. Pada saat yang sama, aplikasi seluler menyajikan panduan kota dan informasi serta layanan pariwisata umum kepada pengguna.
[24]	Memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada anak-anak sekolah untuk praktek pengelolaan limbah sampah	Gamifikasi	Gamifikasi dengan dukungan pemahaman teori dan perilaku dapat secara efektif diterapkan pada pengolahan sampah.
[25]	Mengembangkan perangkat lunak gamified dengan metode komprehensif	Gamifikasi	Metode dan prinsip desain utama untuk rekayasa perangkat lunak gamified. Berdasarkan evaluasi empiris dan ahli, metode yang dikembangkan dianggap komprehensif, dapat diterapkan, lengkap, dan bermanfaat serta dapat memberikan wawasan baru tentang sifat pengembangan gamifikasi dan wacana desain.

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas maka penulis menyimpulkan bahwa teknologi dapat digunakan sebagai salah satu pendukung untuk kemajuan sebuah bidang kehidupan khususnya pariwisata. Pariwisata dapat memberikan ruang yang sempurna untuk mempromosikan kombinasi antara budaya dan kreativitas dan, pada saat yang sama, mendapatkan inspirasi dari industri budaya dan kreatif untuk menciptakan pengalaman pariwisata yang lebih baik.

Penerapan metode gamifikasi merupakan salah satu solusi yang dapat membantu dalam berbagai bidang dengan penggunaan mekanika permainan dan elemen desain game seperti hadiah, misi, peringkat, dan kesenangan dalam domain non-game guna untuk mempromosi, memberikan motivasi, keterlibatan, serta meningkatkan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan sistem. Dengan demikian pada penelitian ini akan mengangkat masalah pada pariwisata budaya yang ada di kabupaten Sikka dengan menggunakan metode gamifikasi. Penerapan gamifikasi dalam penelitian ini membuat desain permainan game dengan konteks non-game yang di implementasikan pada sistem berbasis aplikasi mobile sehingga dapat membuat pengguna ingin terus menggunakan dan memacu motivasi untuk menyelesaikan setiap proses yang ada dalam sistem.