

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sektor pariwisata di Indonesia merupakan suatu dasar untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan serta keindahan alam bangsa Indonesia. Kekayaan alamnya yang indah menjadikan Indonesia sebagai tujuan untuk para wisatawan berkunjung [1]. Pariwisata Indonesia menjadi andalan utama sumber devisa karena Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keanekaragaman pariwisata, misalnya wisata alam, sosial maupun wisata budaya yang tersebar dari sabang sampai merauke yang menarik para wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berkunjung [2].

Minat wisatawan mancanegara untuk berwisata ke Indonesia sangat tinggi [1]. Minat destinasi wisata di Indonesia ini akhirnya membentuk 3 pola yaitu alam, budaya, dan buatan manusia. Dimana pola minat destinasi alam memiliki presentase 35%, budaya 60% dan buatan manusia sebesar 5%. Wisata budaya memiliki presentase terbesar, yang mana salah satu sektor pendukungnya adalah dari wisata warisan budaya dan sejarah 20% [3]. Wisata warisan budaya dan sejarah sangat disukai masyarakat karena tingginya minat masyarakat untuk mengabadikan moment tempat wisata yang menarik dan yang sedang populer. Banyak masyarakat perkotaan yang berkunjung untuk ber swa foto untuk koleksi foto di sosial media mereka. Salah satu wisata budaya yang menjadi objek yang sering dikunjungi adalah wisata candi. Candi merupakan

bangunan sejarah yang memiliki sejarah panjang yang menarik untuk di pelajari. Akan tetapi banyak wisatawan yang datang hanya untuk mengabadikan momen tanpa mempelajari sejarah dari candi yang dikunjungi. Dari contoh data yang di ambil dari peneliti, hanya 20 persen yang tertarik untuk mempelajari sejarah dari candi yang di kunjungi. Hal ini diperparah karena kurangnya orang yang mengetahui sejarah dari wisata candi yang ada.

Dengan menggunakan teknologi yang ada, tren pariwisata baru dapat dibentuk [4]. Gamifikasi menjadi salah satu model yang dapat digunakan untuk membuat desain teknologi baru yang mampu mengembangkan potensi baru dari tempat wisata yang ada [5]. Dengan terbukanya potensi baru, memungkinkan untuk merubah pola wisatawan yang datang ke tempat wisata candi. Wisatawan yang datang tidak hanya datang untuk berfoto, tapi dapat juga mempelajari sejarah dari candi yang didatangi.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mendesain aplikasi pariwisata menggunakan gamifikasi. Gamifikasi tersebut akan di terapkan pada aplikasi pariwisata agar wisatawan tidak hanya datang ke tempat wisata untuk mengabadikan moment tetapi juga mempelajari sejarah atau cerita dari tiap-tiap relief yang terdapat pada candi tersebut dengan memanfaatkan QR *code* yang dapat dibaca menggunakan aplikasi pariwisata yang didesain penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai uraian pada bagian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain antarmuka aplikasi *mobile* dengan menggunakan elemen gamifikasi yang sesuai dalam memberikan informasi dan pengalaman baru dalam mengeksplorasi wisata candi di Indonesia.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu mendesain *prototype* aplikasi *mobile* wisata sejarah candi yang bermanfaat untuk membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang sejarah candi secara efektif dengan menggunakan elemen gamifikasi yang sesuai.

1.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di daerah wisata Yogyakarta yaitu Kawasan Candi Prambanan dan Kawasan Situs Ratu Boko.
2. Aplikasi ini Berjalan pada perangkat *mobile*.
3. Hasil dari Penelitian ini masih berupa *prototype*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis: Desain *prototype* aplikasi pariwisata menggunakan metode Gamifikasi dapat menjadi cara untuk membantu wisatawan memahami atau menambah pengetahuan tentang sejarah dari candi – candi tersebut.
2. Manfaat praktis: desain aplikasi pariwisata dengan metode gamifikasi diharapkan bisa membuat wisatawan lebih tertarik akan sejarah – sejarah yang ada pada candi – candi tersebut.

Untuk Teknologi Informatika penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pemerintah untuk mengembangkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pariwisata menggunakan Gamifikasi.