

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pariwisata adalah industri yang mengelola kegiatan perjalanan wisata dan rekreasi serta fasilitas yang dibutuhkan oleh wisatawan. Pariwisata termasuk kegiatan yang berkaitan dengan perjalanan wisata, seperti transportasi, akomodasi, pemandu wisata, dan kegiatan rekreasi yang dilakukan di tempat wisata. Pariwisata merupakan salah satu industri yang penting bagi banyak negara salah satunya Indonesia, karena dapat menyumbang penerimaan devisa [6] dan menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat setempat [7]. Salah satu contohnya yaitu pariwisata sejarah. Pariwisata sejarah merupakan jenis pariwisata yang berfokus pada kegiatan yang berkaitan dengan sejarah dan warisan budaya suatu tempat. Pariwisata sejarah dapat mencakup berbagai macam kegiatan, seperti mengunjungi situs sejarah, melihat pertunjukan seni budaya, atau mengunjungi museum. Tujuan dari pariwisata sejarah adalah untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menginspirasi bagi para pengunjung, serta membantu mengenalkan dan memelihara warisan sejarah dan budaya suatu tempat [8]. Pariwisata sejarah bisa menjadi sumber pendapatan yang penting bagi suatu komunitas, dan dapat membantu mempromosikan wisata lokal dan membawa lebih banyak pengunjung ke daerah tersebut. Sosial media, youtube, dan website menjadi salah satu sarana untuk mempromosikan pariwisata sejarah [9]. Strategi bisnis pariwisata dapat digunakan melalui aplikasi *mobile*, salah satunya dengan menggunakan metode gamifikasi.

Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen desain *game* dalam konteks *non-game* untuk melibatkan dan memotivasi orang mencapai tujuan mereka. Dalam konteks pariwisata, gamifikasi mungkin melibatkan penggunaan elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat untuk mendorong wisatawan berkunjung lokasi yang berbeda dan mencoba aktivitas baru. Hal ini dapat dilakukan melalui aplikasi atau situs web yang berfokus pada pariwisata, atau melalui pengalaman langsung di tempat tujuan. Beberapa potensi manfaat gamifikasi dalam pariwisata termasuk meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pelanggan. Gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran alternatif untuk proses tersebut Memberikan pengetahuan dan informasi melalui pendekatan berbasis *game* [10].

Adapun penelitian tentang gamifikasi dibidang Pendidikan yang menggunakan elemen *Score*, *reward*, dan *quest*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mengimplementasikan teknik gamifikasi dan *virtual reality* dalam mengembangkan *game* edukasi dapat membantu siswa dalam mengenali benda prasejarah, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta memberikan pengalaman imersif pembelajaran terhadap *metaverse* [11]. Elemen *score*, *leaderboards*, dan *badges* dari gamifikasi di terapkan juga di bidang Pendidikan oleh Lidia Aguiar-Castillo et al. [12] pada sebuah aplikasi *HegameApp*, dengan hasil yang membuktikan bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran serta inovasi memiliki peran positif dan signifikan dalam niat siswa untuk menggunakan aplikasi *gamified*. Sedangkan pada penelitian G. Tamtama et al [13]. elemen gamifikasi yang digunakan untuk

pembelajaran pada taman kanak-kanak yaitu *category, point, reward, challenges*, dan *badges*. Gamifikasi di bidang Kesehatan diterapkan oleh *Dandan Mo et. al* [14] menggunakan elemen *point, ranking, punishment*, dan *reward* dengan tujuan gamifikasi dan insentif sosial dapat menawarkan pendekatan yang menjanjikan untuk mempromosikan perubahan perilaku kesehatan pada kaum muda. Di bidang pariwisata khususnya *heritage museums*, diterapkan elemen *avatar, narrative, score*, dan *quest* dipadu dengan teknologi AR agar wisatawan mendapatkan cerita dan pengalaman berbeda dalam berwisata ke museum [15]. Dan juga gamifikasi di terapkan oleh *F. Prakasa et al.* [16] untuk wisata desa dengan menggunakan elemen *rewarding tasks, levels, points, badges*, dan *achievements*.

Berdasarkan dari penelitian-penelitian sebelumnya, maka penulis mengusulkan penelitian tentang “Desain Gamifikasi untuk Aplikasi Mobile Wisata Candi” memberikan hasil yaitu *prototype* gamifikasi berdasarkan elemen-elemen yang sesuai. Menggunakan jumlah *point* yang dikumpulkan dan dengan adanya *reward* akan membuat wisatawan semakin tertarik untuk mempelajari sejarah yang ada pada candi-candi tersebut.