

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Studi Kasus pertama [10] *A Gamified Augmented Reality Application for Digital Heritage and Tourism*. Penelitian ini mempelajari potensi penggunaan elemen *Augmented Reality* moderen dalam konteks museum, makalah ini mengusulkan penggunaan elemen permainan dan pendidikan tambahan dalam aplikasi *Augmented Reality* inti untuk meningkatkan pengalaman pengunjung museum ditempat secara keseluruhan.

Adapun penelitian yang serupa dengan penelitian sebelumnya [11] *Assessing the impact of full-fledged location-based games on tourism destination visits*. Studi ini secara empiris menilai dampak penggunaan game AR berbasis lokasi terhadap niat untuk mengunjungi tujuan pariwisata hasil dari penelitian ini adalah mengkonfirmasi bahwa penggunaan game secara positif mempengaruhi niat kunjungan.

Kemudian dipenelitian lain terhadap bidang pariwisata [12] *Implementation of Gamification to Improve Learning in Museum*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan efektifitas masyarakat dalam belajar melalui museum, dapat diterapkan metode gamifikasi dalam kunjungan museum, Melalui penelitian ini akan dibuat sistem gamifikasi dengan pendekatan teknologi QR Code.

Penelitian selanjutnya [13] *Benefit Analysis of Gamified Augmented Reality Navigation System*. Dengan tujuan untuk memahami apakah AR gamified dan

sistem navigasi AR umum mempengaruhi perilaku pengunjung, kemudian merancang aplikasi AR untuk pameran seni. Hasil percobaan menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara waktu menonton pameran atau jarak yang ditempuh dalam dua mode. Namun, jalur yang dihasilkan dari mode permainan lebih teratur, yang berarti bahwa para peserta lebih cenderung melihat pameran seperti yang diinstruksikan dengan bantuan AR gamified. Wawasan ini berguna untuk mengontrol arus kerumunan.

Pada penelitian lainnya [1] *Survey: Using Augmented Reality to Improve Learning Motivation in Cultural Heritage Studies*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk secara khusus mengidentifikasi apakah penggunaan AR meningkatkan motivasi siswa untuk belajar tentang topik yang berkaitan dengan *Culture Heritage*.

Dan pada yang lain [14] *Design of a Mobile Augmented Reality Platform with Game-Based Learning Purposes* penelitian ini menyajikan platform *Augmented Reality* seluler dengan tujuan pembelajaran. Platform ini mencakup aplikasi seluler yang kontradiksi game berbasis lokasi yang ditargetkan untuk mempromosikan pembelajaran tentang alam semesta, Aplikasi seluler memberi pengguna gerakan fisik dan interaksi sosial di dunia nyata.

Kemudian pada penelitian [15] *Exploring the value of for tourism* dengan tujuan mengeksplorasi nilai AR yang dirasakan bagi industri pariwisata dari perspektif para ahli pariwisata penelitian ini melakukan lima belas wawancara dengan para ahli pariwisata untuk mengeksplorasi dimensi nilai AR spesifik pariwisata. Wawancara dianalisis menggunakan analisis tematik

Mobile Augmented Reality for Cultural Heritage: Following the Footsteps of Ovid among Different Locations in Europe [4] penelitian ini berfokus pada penilaian pada aplikasi MAR hasilnya adalah Hasilnya mengungkapkan bahwa kegunaan aplikasi MAR, dan metafora interaksi sesuai untuk masyarakat umum.

Nurturing Environmental Education at the Tertiary Education Level in China: Can Mobile Augmented Reality and Gamification Help? [16] penelitian ini merancang aplikasi AR dan gamification untuk mempromosikan pendidikan lingkungan seluler berbasis geolokasi dan mengeksplorasi persepsi siswa, menggunakan pendekatan metode campuran untuk menangkap pengalaman dan persepsi peserta. Hasilnya dirasakan secara positif di antara para peserta, karena tidak hanya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka tetapi juga mempromosikan kesadaran mereka terhadap lingkungan .

Virtual Environments and Augmented Reality Applied to Heritage Education. An Evaluative Study [17] dalam penelitian ini, evaluasi sistematis dilakukan terhadap program pendidikan warisan yang tercantum dalam database Observatorio de Educación patrimonial en España (OEPE) (Observatorium Pendidikan Warisan Spanyol–SHEO). Dan hasilnya tersebut meliputi: (a) meningkatnya implementation dari teknologi ini dalam program pendidikan warisan, dengan kehadiran sumber daya virtual yang lebih besar daripada lingkungan belajar, (b) rendahnya tingkat ruang lingkup kualitas pendidikan dalam desain mereka, terutama penilaian mereka, dan (c) inklusi pada teknologi canggih sedikit mengurangi kekhususan desain pendidikan.

Tabel 1.1 Studi terdahulu

Refre.	Fokus Studi	Hasil	Teknologi
[10]	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> dan Games, Warisan Digital dan evaluasi kegunaan	Aplikasi <i>Augmented Reality</i> gamified untuk Warisan Digital dan Pariwisata.	<i>Augmented Reality</i> , Cultural Technologies, sensor nirkabel, perangkat IoT, kaca mata AR tembus pandang,
[11]	Game <i>Augmented Reality</i> , Studi empiris menilai dampak penggunaan game AR, statistik pada niat untuk berkunjung wisata.	Menunjukkan bahwa game AR memfasilitasi peningkatan pengetahuan yang terfokus dan insidental, yang memicu niat kunjungan tujuan wisata	<i>Augmented Reality</i> ,
[12]	Motivasi dan efektifitas masyarakat dalam belajar melalui museum, Implementasikan gamifikasi dalam kunjungan museum.	Sistem gamifikasi dengan pendekatan teknologi QR Code	<i>Augmented Reality</i> , QR Code, Model Spiral, Model Kirkpatrick.
[13]	merancang aplikasi AR untuk pameran seni, perilaku pengunjung pameran, AR gamified dan sistem navigasi AR	Mengungkapkan tidak ada perbedaan signifikan dalam waktu menonton pameran atau jarak yang ditempuh antara mode umum dan Gamified	<i>Augmented Reality</i> , Sistem Navigasi.
[1]	Pendidikan Warisan Budaya, Penggunaan <i>Augmented Reality</i> , <i>Virtual Reality</i> , dan <i>Mixed Reality</i> dalam Warisan Budaya	AR untuk pendidikan Culture Heritage menghasilkan dampak positif pada motivasi untuk topik yang berkaitan dengan seni, sejarah, sains, dll.	<i>Augmented Reality</i> , <i>Virtual Reality</i> , dan <i>Mixed Reality</i> .

[14]	Pembelajaran berbasis game, Penggunaan AR dalam Pendidikan, Pengembangan game AR yang dirancang dengan tujuan pembelajaran.	Aplikasi <i>Mobile</i> dengan Platform <i>Augmented Reality</i> untuk Pembelajaran Berbasis Game	<i>Augmented Reality</i> , Global Positioning System, WebAR, Platform PlanetarySystemGO
[15]	Nilai AR yang bagi industri pariwisata, implementasi AR dan desain pengalaman wisata.	Memberikan implikasi penting untuk pengembangan strategi, implementasi AR, dan desain pengalaman wisata.	<i>Augmented Reality</i> .
[4]	Perancangan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> , Pengujian Aplikasi.	Mengungkapkan bahwa kegunaan aplikasi <i>Mobile Augmented Reality</i> dan metafora interaksi sesuai untuk masyarakat umum. Aplikasi <i>Mobile Augmented Reality</i> memberikan pengalaman positif, dan dengan demikian, meningkatkan tingkat kesempatan	<i>Augmented Reality</i> , Google Tango, motion tracking dan <i>area learning</i> .
[16]	Penggunaan <i>Mobile Augmented Reality</i> dan gamifikasi, Environment Education (EE),	Hasil penelitian ini dapat menginformasikan tentang bagaimana mengambil langkah-langkah untuk mempromosikan environment education (EE) di tingkat tersier di Cina.	<i>Augmented Reality</i> , Platform Aris
[17]	penggunaan virtual dan <i>Augmented Reality</i> dalam	Sorotan dari hasil meliputi: (a) meningkatnya implementation	<i>Augmented Reality</i> , <i>Virtual Reality</i> .

	lingkungan belajar, evaluasi sistematis	dari teknologi ini dalam program pendidikan warisan, dengan kehadiran sumber daya virtual yang lebih besar daripada lingkungan belajar, (b) rendahnya tingkat ruang lingkup kualitas pendidikan dalam desain mereka, terutama penilaian mereka, dan (c) inklusi pada teknologi canggih sedikit mengurangi kekhususan desain pendidikan.	
--	---	---	--

Penelitian terhadap aplikasi yang telah dibahas menjelaskan tentang bagaimana peran teknologi dari *Augmented Reality* dan *Gamification* pada bidang pariwisata dapat dimanfaatkan dan memberi efek positif, maka pada penelitian yang akan dilakukan kali ini adalah perancangan aplikasi dilakukan dengan mengkombinasikan *Augmented Reality* dan Gamifikasi menjadi satu dalam sebuah aplikasi.