

PENYUSUNAN PETA INTERAKTIF OBJEK WISATA KABUPATEN MADIUN DENGAN MEMANFAATKAN *STORY MAPS*

Faisha Amelia Prabawati

17/411034/SV/12961

ABSTRAK

Kabupaten Madiun merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi pariwisata. Upaya pengembangan potensi pariwisata salah satunya dapat dilakukan dengan pembuatan peta interaktif dengan *Story Maps*. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menyusun *database* spasial objek wisata di Kabupaten Madiun, (2) menyusun peta sebaran objek wisata di Kabupaten Madiun, (3) membuat peta interaktif dan melakukan diseminasi peta interaktif pariwisata Kabupaten Madiun.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode survei lapangan. Data yang digunakan yaitu data daftar objek wisata Kabupaten Madiun yang diperoleh dari Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Madiun. Tahapan penelitian terdiri atas tahap persiapan dengan studi literatur dan pengumpulan data, survei lapangan, pembuatan basis data spasial objek wisata, pembuatan peta persebaran objek wisata, pembuatan *story maps* objek wisata, dan diseminasi objek wisata Kabupaten Madiun.

Hasil dari penelitian ini berupa (1) basisdata objek wisata Kabupaten Madiun, (2) peta persebaran objek wisata Kabupaten Madiun, (3) peta interaktif objek wisata Kabupaten Madiun dengan *Story Maps*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) penyusunan basis data spasial objek wisata dilakukan dengan menggunakan *software Arc Catalog 10.8* berdasarkan aturan Katalog Unsur Geografi Indonesia (KUGI), (2) persebaran objek wisata di Kabupaten Madiun terbagi menjadi 3 kategori wisata yaitu wisata alam, wisata budaya, dan wisata buatan, (3) berdasarkan hasil survei dan diseminasi yang ditanggapi oleh 40 responden diketahui bahwa tampilan *story maps* lebih menarik dibandingkan media visualisasi lainnya.

Kata Kunci: Objek Wisata, *Story Maps*, Kabupaten Madiun

INTERACTIVE TOURISM OBJECTS MAPPING IN MADIUN REGENCY USING STORY MAPS

Faisha Amelia Prabawati

17/411034/SV/12961

ABSTRACT

Madiun Regency is one of the region with various tourism potentials in East Java. Developing tourism potential can be progressed by making interactive maps with Story Maps. This study aims to (1) organizing a spatial database of tourism site in Madiun Regency, (2) developing a map of the distribution of tourism site in Madiun Regency, (3) creating interactive maps and disseminate interactive maps of Madiun Regency tourism.

This research was conducted using the field data collection method through a field survey. The data used in this study is data of Madiun Regency tourism site from the Department of Tourism, Youth and Sports of Madiun Regency. The research stages consist of a preparation stage with literature studies and data collection, field surveys, making a spatial database of tourism site, making maps of the distribution of tourism site, making story maps of tourism site, and disseminating tourist attractions in Madiun Regency.

The results of this research are (1) Madiun Regency tourism object database, (2) Madiun Regency tourism site distribution map, (3) Madiun Regency tourism site interactive map with Story Maps. The conclusions of this research are (1) the preparation of a spatial database of tourism site is carried out using Arc Catalog 10.8 software based on the Indonesian Geographical Elements Catalog (KUGI) rules, (2) the distribution of tourism site in Madiun Regency is divided into 3 categories; nature tourism, tourism culture, and artificial tourism, (3) based on the results of the survey and dissemination that responded by 40 respondents, known that the story maps display is more attractive than other visualization media.

Keywords: Tourism Site, Story Maps, Madiun Regency