

GEOVISUALISASI PARIWISATA KABUPATEN BOYOLALI TAHUN 2024

Berliana Kusuma Dewi

21/473087/GE/09468

INTISARI

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang dapat menunjang perekonomian Indonesia oleh karena itu diperlukan media promosi untuk mengenalkan pariwisata yang berada di suatu daerah, salah satunya pariwisata di Kabupaten Boyolali. Kabupaten Boyolali memiliki berbagai jenis objek wisata, baik berupa objek wisata alam, buatan, kuliner, maupun *landmark*, serta dilengkapi dengan akomodasi pendukung berupa hotel yang sesuai bagi pengunjung yang ingin menginap di Kabupaten Boyolali. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah (1) menyusun basisdata spasial pariwisata di Kabupaten Boyolali, (2) menentukan simulasi perjalanan wisata di Kabupaten Boyolali, (3) mendesain *story map* sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Boyolali, dan (4) melakukan uji usabilitas untuk mengukur efektivitas dan kepuasan pengguna dari penggunaan *story map* pariwisata di Kabupaten Boyolali.

Penelitian ini memanfaatkan data berupa batas administrasi kecamatan Kabupaten Boyolali, data objek wisata alam, buatan, kuliner, dan *landmark*, data akomodasi hotel, data jalan, dan data batas kecepatan berkendara. Basisdata spasial informasi umum objek wisata disimpan di dalam *geodatabase*. Kemudian, simulasi perjalanan wisata dibentuk dengan menggunakan metode *network analysis od cost matrix* dan metode *network analysis route analysis*. Hasil tersebut di geovisualisasikan dengan menggunakan media *story map* yang menampilkan informasi objek wisata, akomodasi, dan juga simulasi perjalanan wisata. *Story map* tersebut kemudian dilakukan uji usabilitas dengan menggunakan metode kuantitatif yang disertai penambahan penjelasan jawaban untuk memahami pendapat pengguna terkait *story map* yang digunakan.

Hasil dari penelitian ini didapatkan berupa suatu basisdata spasial pariwisata yang sudah terstandarisasi oleh KUGI, diperoleh tiga simulasi perjalanan wisata dengan rute tercepat, suatu media geovisualisasi yang interaktif dan informatif berupa *story map* pariwisata Kabupaten Boyolali, dan hasil uji usabilitas didapatkan terdapat 36 responden yang berpartisipasi dan didapatkan hasil rata - rata penilaian keseluruhan *story map* sebesar 4,5 dari skala 1 – 5 yang termasuk dalam kategori sangat baik yang menandakan *story map* ini dapat digunakan dengan baik dalam menampilkan informasi pariwisata di Kabupaten Boyolali.

Kata Kunci: pariwisata, geovisualisasi, basisdata spasial, simulasi perjalanan wisata, *network analysis, od cost matrix, route analysis, story map*, uji usabilitas

GEOVISUALIZATION OF BOYOLALI DISTRICT TOURISM IN 2024

Berliana Kusuma Dewi

21/473087/GE/09468

ABSTRACT

The tourism sector is one of the sectors that can support the Indonesian economy, therefore it requires promotional media to introduce tourism in an area, one of which is tourism in Boyolali Regency. Boyolali Regency has various types of tourist attractions, both in the form of natural, artificial, culinary, and landmark attractions, and is equipped with supporting accommodation in the form of hotels that are suitable for visitors who want to stay in Boyolali Regency. Therefore, the objectives of this research are (1) to compile a spatial database of tourism in Boyolali Regency, (2) to determine the simulation of tourist trips in Boyolali Regency, (3) to design a story map as a medium for promoting tourism in Boyolali Regency, and (4) to conduct a usability test to measure the effectiveness and user satisfaction of using a tourism story map in Boyolali Regency.

This research utilizes data in the form of administrative boundaries of Boyolali Regency sub-districts, data on natural, artificial, culinary, and landmark tourist attractions, hotel accommodation data, road data, and driving speed limit data. The spatial database of general information of tourist attractions is stored in a geodatabase. Then, tourist trip simulations are formed using the cost matrix network analysis method and the route analysis network analysis method. The results are geovisualized using story map media that displays information on tourist attractions, accommodation, and also tour packages accompanied by the route. The story map was then subjected to usability testing using quantitative methods accompanied by the addition of answer explanations to understand user opinions related to the story map used.

The results of this study are a standardized spatial tourism database by KUGI, three simulations of tourist trips with the fastest routes, an interactive and informative geovisualization medium in the form of a Boyolali Regency tourism story map, and usability test results obtained from 36 respondents who participated, with an average of 4.5 on a scale of 1–5, which falls into the “very good” category, indicating that this story map can be effectively used to present tourism information in Boyolali Regency.

Key Words: *tourism, geovisualization, spatial database, tourist trip simulations, network analysis, od cost matrix, route analysis, story map, usability test*