



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
INTISARI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	8
1.3. Pertanyaan Penelitian	10
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Pariwisata	12
2.2. Geovisualisasi	15
2.3. <i>Story Map</i>	16
2.3.1. Media Visual	20
2.4. Sistem Informasi Geografis.....	25
2.5. Basisdata Spasial.....	27
2.6. <i>Network analysis</i>	28
2.6.1. <i>OD Cost Matrix</i>	32
2.6.2. <i>Route Analysis</i>	32
2.7. Uji Usabilitas.....	34
2.8. Telaah Penelitian Sebelumnya	35
2.9. Kerangka Pemikiran.....	46
2.10. Batasan Operasional.....	49



BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1. Alat dan Bahan Penelitian.....	52
3.1.1. Alat Penelitian.....	52
3.1.2. Bahan Penelitian.....	53
3.1.3. Lokasi Penelitian.....	53
3.2. Pra Lapangan.....	55
3.2.1. Pengumpulan Data	55
3.2.2. Pembuatan <i>Checklist</i> Data Pariwisata Peta Digital Lapangan	59
3.2.3. Perancangan Basisdata Spasial	63
3.2.4. <i>Network Analysis</i>	65
3.2.4.1. Topologi Data Jalan	65
3.2.4.2. Penyusunan Data Atribut Jalan	67
3.2.4.3. <i>Network Dataset</i>	69
3.2.4.4. Penentuan Objek Wisata pada Simulasi Perjalanan Wisata dengan <i>OD Cost Matrix</i>	70
3.2.4.5. Pembuatan Rute pada Simulasi Perjalanan Wisata dengan <i>Route Analysis</i> ...	70
3.3. Pembuatan Peta Digital Lapangan	71
3.4. Lapangan.....	71
3.4.1. Pengambilan Data Informasi Pariwisata	71
3.4.2. Pengujian Simulasi Perjalanan Wisata.....	72
3.5. Pasca Lapangan.....	72
3.5.1. Penyusunan Basisdata Spasial.....	72
3.5.2. Pembuatan Media Visual	73
3.5.3. Pembuatan <i>Story Map</i>	74
3.6. Uji Usabilitas.....	81
3.7. Diagram Alir Penelitian	84
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	86
4.1. Basisdata Spasial Pariwisata Kabupaten Boyolali	86
4.2. Simulasi Perjalanan Wisata di Kabupatenn Boyolali.....	91
4.2.1. <i>Topology Rules</i>	92
4.2.2. Pembangunan <i>Network Dataset</i>	93



4.2.3. Penentuan Objek Wisata dalam Simulasi Perjalanan Wisata dengan <i>OD Cost Matrix</i>	95
4.2.4. Rute Simulasi Perjalanan Wisata dengan <i>Route Analysis</i>	108
4.3. <i>Story Map</i> Pariwisata Kabupaten Boyolali	113
4.4. Uji Usabilitas <i>Story Map</i>	126
4.4.1. Identitas Responden Uji Usabilitas	126
4.4.2. Penilaian <i>Story Map</i> Pariwisata Kabupaten Boyolali	131
4.4.3. Kesimpulan, Saran dan Masukan Responden terkait <i>Story Map</i>	143
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	147
5.1. Kesimpulan	147
5.2. Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN.....	157