UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Game On, Toronto!: Penyusunan E-guidebook Wisatata Olahraga di Toronto Kanada bagi Wisatawamn Asal Indonesia
Sahara Nur Zahra, Carlos Iban, S.S., M.Sc., H.T.S., C.H.E.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PERSETUJUAN PROYEK AKHIR iii

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iv

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI v

HALAMAN PERSEMBAHAN viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR ISTILAH xi

DAFTAR SINGKATAN xii

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

INTISARI xvi

ABSTRACT xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Tujuan Penelitian 7

1.3 Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA 9

2.1 Tinjauan Pustaka 9

2.2 Landasan Teori 15

BAB III METODE PENELITIAN 21

3.2 Jenis Penelitian 22

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data 24

3.3.2 Instrumen pengumpulan data 29

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Game On, Toronto!: Penyusunan E-guidebook Wisatata Olahraga di Toronto Kanada bagi Wisatawamn Asal Indonesia
Sahara Nur Zahra, Carlos Iban, S.S., M.Sc., H.T.S., C.H.E.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

3.4 Analisis Data 29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 33

4.1 Mengidentifikasi Komponen Pariwisata 33

4.1.1 *Attraction* (atraksi) 33

4.1.2 *Accessibility* (Aksesibilitas) 43

4.1.3 *Amenity* (Amenitas) 48

4.1.4 *Ancillary Service* (layanan pendukung) 53

4.1.5 *Activities* (aktivitas) 57

4.1.6 *Available Packages* (ketersediaan paket) 64

4.2 Perancangan E-Guidebook Wisata Olahraga 69

4.2.1 Komponen Desain *e-guidebook* 69

4.2.2 Hasil Uji Pengguna 80

4.2.3 Finalisasi 86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 88

DAFTAR PUSTAKA 90

LAMPIRAN 92