

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan sumber daya alamnya. Sebagai negara maritim, dengan jumlah pulau mencapai 17.504 dan dikelilingi oleh laut, Indonesia memiliki begitu banyak potensi wisata terutama potensi wisata bahari. Wisata-wisata alam yang dimiliki Indonesia juga bahkan dilengkapi dengan adanya potensi budaya, menjadikannya sempurna. Kekayaan alam dan budaya ini merupakan potensi wisata yang sangat besar. Maka dari itu, pariwisata merupakan salah satu sektor yang sangat produktif bagi Indonesia dan masih terus dikembangkan (Widyasmi, 2012; Rahma, 2020).

Pariwisata merupakan kegiatan dinamis yang melibatkan banyak pihak dan mendorong hidupnya berbagai bidang usaha. Sektor pariwisata saat ini menjadi salah satu industri global yang mempengaruhi perekonomian dunia. Daerah yang sadar akan potensi wisata yang dimilikinya akan memiliki banyak keuntungan, terutama dari segi pemasukan daerah yang kemudian mempengaruhi banyak aspek kehidupan masyarakat lainnya. Pariwisata bukan sebuah fenomena baru, bahkan dapat dikatakan adanya pariwisata adalah sejak adanya peradaban manusia itu sendiri. Spillane, seorang pakar di industri pariwisata, menyatakan bahwa pariwisata sudah ada sejak dimulainya peradaban manusia, yang ditandai oleh adanya pergerakan masyarakat yang melakukan perjalanan ziarah dan agama (Putri dkk., 2019; Ismayanti, 2010).

*United Nations World Tourism Organization* (UNWTO) mendeskripsikan pariwisata sebagai sebuah fenomena sosial, budaya, dan juga ekonomi yang melibatkan migrasi manusia ke luar lingkungannya. Kegiatan pariwisata akan senantiasa berpengaruh pada ciri khas yang dimiliki oleh daerah tujuan wisata, baik masyarakatnya ataupun daerahnya. Kekayaan alam dan budaya menjadikan Indonesia dikenal memiliki banyak potensi wisata, wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner dan wisata belanja. Hal itu

menjadi daya tarik bagi wisatawan nusantara bahkan wisatawan mancanegara untuk mengeksplor Indonesia (Wardiyanta, 2006; Pertiwi, 2020).

Pariwisata memerlukan adanya *sapta pesona* dalam proses pengembangannya. *Sapta pesona* merupakan kondisi yang harus diwujudkan dalam rangka menarik minat wisatawan berkunjung ke daerah tujuan wisata, serta memperoleh kepuasan atas kunjungan yang dilakukannya. Selain itu ada juga sarana dan prasarana kepariwisataan yang turut menunjang berkembangnya pariwisata. Sarana kepariwisataan meliputi perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan, secara langsung dan tidak langsung. Sedangkan prasarana kepariwisataan mencakup seluruh fasilitas yang memungkinkan agar sarana kepariwisataan dapat hidup dan berkembang serta dapat memberikan pelayanan kepada wisatawan yang beraneka ragam (Suryani, 2017; Widyarini & Sunarta, 2019).

Perkembangan pariwisata sangat erat kaitannya dengan penyebaran informasi. Informasi-informasi ini memudahkan calon pengunjung untuk mengetahui detail titik wisata yang akan dikunjungi. Penyebaran informasi ini dilakukan dengan berbagai cara, terutama pada era sosial media sangat masif digunakan seperti sekarang ini. Berbagai jenis sosial media yang telah menyediakan fitur *geotagging*, menjadikan informasi lokasi kini lebih mudah lagi untuk disebarluaskan. Informasi yang dibuat secara digital pada industri pariwisata, dinilai sangat efektif sebagai media promosi. Penggunaan website yang memuat informasi wisata juga lazim digunakan oleh pemerintahan daerah sebagai salah satu langkah pengembangan (Arsul dkk., 2015; Wibowo dkk., 2019).

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sebuah sistem yang mengintegrasikan operasi pengolahan data dengan berbasis database. Sistem SIG terdiri atas beberapa elemen yang bersifat fungsional, elemen-elemen tersebut yaitu; input data yang mengatur berbagai data mentah ke dalam SIG; manajemen data atau pengolahan yang mengelola dan menyimpan basis data spasial; selanjutnya adalah manipulasi dan analisis dimana data diolah dan dianalisis untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan; dan terakhir

adalah hasil atau *output* yang umumnya berbentuk peta (Marjuki, 2016; Tumimomor dkk., 2013).

Sistem informasi geografis (SIG) mempunyai kemampuan yang sangat baik dalam memvisualisasi data. SIG memungkinkan penggunaannya untuk menampilkan data spasial dalam berbagai cara, melihat hubungan, pola, dan trend dalam berbagai bentuk visual seperti peta, globe, dan grafik. Selain menjadi sarana penyedia informasi, SIG juga dianggap dapat membantu dalam pemecahan masalah dengan menampilkan data melalui cara yang mudah untuk dipahami dan disebarluaskan. Maka dari itu SIG sangat umum digunakan dalam membangun media penyedia informasi, termasuk didalamnya informasi pariwisata. Penggunaan SIG dalam penyedia informasi pariwisata dapat berupa penyajian berbagai macam peta dan juga web (Marjuki, 2016; Yusuf dkk., 2015).

*Environmental Systems Research Institute* (ESRI) memperkenalkan *story maps* sebagai peta interaktif, kombinasi dari peta dengan teks atau media lainnya untuk mendukung cerita yang ingin disampaikan. Perangkat ini memberikan akses bebas kepada pengguna untuk mengkreasikan layanan peta dengan teks dan multimedia, sehingga informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah untuk dipahami. Bentuk dari *story maps* dapat berupa *hard copy*, namun tren peta digital menjadikan *story maps* dengan basis web lebih sering dikenal saat ini dan menjadi semakin populer (Harpudiansyah dkk., 2023; Matondang, 2021).

Kemampuan *story maps* dalam mengintegrasikan informasi dimanfaatkan dalam berbagai tujuan, khususnya mempromosikan lokasi wisata. Bentuk *storytelling* ini, melengkapi perpaduan keindahan alam yang ada di Indonesia dengan keragaman budayanya. Cerita naratif yang kuat didukung oleh visual yang baik, mendorong wisatawan untuk memiliki pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan saat mengunjungi lokasi wisata. *Story maps* dinilai akan lebih efektif jika dibandingkan dengan *website-website* resmi pemerintah daerah yang umumnya hanya memuat 1-3 foto dan deskripsi yang cukup panjang (Manakane dkk., 2023; Nugraha dkk., 2020).



Berdasarkan hasil analisis bibliometrik yang telah dilakukan, diketahui terdapat 4 cabang dengan *toursim* sebagai topik induk. Cabang tersebut berkaitan dengan *web story maps* dengan jaring berwarna hijau, *GIS* pariwisata dengan jaring berwarna merah, Kabupaten Pesisir Barat Lampung dengan jaring berwarna kuning, serta analisis *hostpot* dan *ANN* pada pariwisata yang ditunjukkan oleh jaring berwarna biru.

Berdasarkan visualisasi tersebut, topik penelitian yang cukup terakrit adalah *tourism* atau pariwisata dengan Kabupaten Pesisir Barat Lampung. Hal ini sejalan dengan dikenalnya Kabupaten Pesisir Barat Lampung dengan potensi wisatanya sehingga banyak penelitian yang dilakukan berkaitan dengan hal ini. Berikutnya 3 jaring lainnya yaitu *GIS*, *story maps*, dan analisis pola menggunakan *ANN & hotspot analysis*, jaring yang terhubung masih cukup terbatas dan memiliki jarak yang jauh dimana hal ini menunjukkan penelitian yang mengaitkan pariwisata di Pesisir Barat Lampung dengan *GIS*, *story maps*, dan analisis pola menggunakan *ANN & hotspot analysis* belum banyak dilakukan.

Maka berdasarkan uraian-uraian tersebut, penelitian mengenai pemetaan pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat dan pengaplikasiannya dalam bentuk *story maps* dinilai penting untuk dilakukan. Selain itu, analisis pola menggunakan *ANN* dan *hotspot analysis* memiliki urgensi tersendiri yaitu untuk mengetahui pola sebaran dari destinasi wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, berikut merupakan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini:

- 1) Bagaimana identifikasi dan analisis potensi daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat?
- 2) Bagaimana analisis *hotspot* dan pola sebaran daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat?
- 3) Bagaimana pengaplikasian *story maps* pada pemetaan pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi potensi daya tarik wisata di Kabupaten Pesisir Barat
- 2) Menganalisis hotspot dan pola sebaran daya tarik wisata di Kabupaten Pesisir Barat
- 3) Mengaplikasikan *story maps* pada pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terlibat, yaitu;

a) Penulis

Bagi penulis, penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan-pengetahuan baru baik itu secara teori maupun dalam hal implementasi teori yang telah dipelajari, di lapangan. Juga menambah pengalaman bagi penulis dalam mempraktikkan aplikasi *story maps* pada pemetaan pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat

b) Universitas

Bagi pihak universitas, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi penunjang keterbaruan data dan informasi ilmiah mengenai pemetaan. Penelitian ini juga mendorong mahasiswa dalam menghasilkan karya tulis ilmiah sehingga universitas memiliki arsip-arsip penelitian yang aktual dan faktual.

c) Masyarakat

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi bagi masyarakat untuk mengetahui bagaimana sebaran titik pariwisata serta potensi-potensi yang kemudian dapat dikembangkan oleh masyarakat sebagai pendorong perekonomian agar lebih maju.

d) Pemerintah Daerah

Pemerintah daerah selaku pemangku kebijakan dapat menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk memetakan daya tarik wisata yang perlu penanganan lebih lanjut dalam proses perkembangannya. Selain itu, *story maps* dapat dilihat sebagai salah satu pilihan untuk menjadi

media informasi kepariwisataan Kabupaten Pesisir Barat. Pembaharuan data dan informasi yang mudah dilakukan pada *story maps* memungkinkan web terus menyediakan data terbaru yang relevan.

### 1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian agar tidak adanya kesalahpahaman. Berikut merupakan beberapa definisi operasional yang dibutuhkan dalam penelitian berjudul “*Web Story Maps* Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat”.

#### 1. Web

*Website* merupakan halaman informasi yang disediakan dan dapat diakses melalui jalur internet, sehingga dapat diakses oleh pengguna diseluruh dunia selama pengguna dapat terkoneksi dengan jaringan internet. Web yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada *Web-GIS* dimana informasi yang terkandung dalam web tidak hanya kumpulan komponen yang terdiri atas gambar, teks, suara, dan animasi, tapi juga terdiri dari informasi geografis baik itu berupa titik, garis, dan poligon.

#### 2. *Story maps*

*Story maps* adalah integrasi antara peta interaktif dengan media (gambar, teks, video) sehingga menghasilkan narasi yang kuat berbasis penggambaran lokasi. *Story maps* memungkinkan narasi visual dibuat dengan lebih menarik. Penggabungan peta interaktif dengan berbagai konten multimedia memungkinkan *story maps* memberikan pengalaman yang lebih berkesan tentang potensi wisata (Matondang, 2021).

#### 3. Pariwisata

Menurut UU No.10 Tahun 2009, pariwisata adalah segala kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai macam fasilitas dan pelayanan baik itu yang disediakan oleh pemerintah, masyarakat lokal, maupun pengusaha. Pariwisata merupakan suatu bidang yang memiliki sifat multidimensi, kegiatan ini melibatkan dan bersinggungan dengan berbagai pihak didalamnya. Pariwisata merupakan aktivitas yang kompleks, umumnya pariwisata dipandang sebagai sebuah sistem besar dengan banyak

komponen didalamnya seperti ekonomi, politik, lingkungan, sosial budaya, dll. Berdasarkan definisi tersebut, maka komponen pariwisata yang diukur pada penelitian ini meliputi; Atraksi, Akomodasi, dan Aksesibilitas.

## **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Penelitian dengan judul “Web *Story Maps* Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat” ini terdiri atas 5 bab, yang dapat dirincikan sebagai berikut;

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang berisi beberapa bagian diantaranya latar belakang berisi penjelasan latar belakang dan ruang lingkup penelitian dalam bentuk uraian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, definisi operasional, struktur organisasi skripsi, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengaplikasian web *story maps* pada sektor pariwisata.

### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini, teori yang berkaitan dengan penelitian akan dipaparkan. Adapun tinjauan pustaka yang ada pada bab ini meliputi web, *story maps*, dan pariwisata.

### **BAB III Metode Penelitian**

Bab ini berisi informasi mengenai lokasi penelitian, waktu, alat dan bahan yang digunakan, langkah penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data, serta diagram alir yang menggambarkan seluruh tahapan penelitian.

### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Berisi berbagai temuan dan hasil yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Pembahasan pada bab ini dipaparkan secara runtut sesuai dengan rumusan masalah, yaitu bagaimana identifikasi dan analisis potensi dari daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat, kemudian penerapan *ANN* dan *hotspot analysis* untuk mengetahui pola sebaran dari daya tarik wisata, dan pengaplikasian *story maps* pada pemetaan pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat.

## **BAB V Penutup**

Bab penutup ini terdiri dari kesimpulan dan implikasi atas penelitian yang telah dilakukan, serta saran untuk pihak yang terlibat langsung dan tidak langsung dalam penelitian ini.

### **1.7 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai perbandingan antara penelitian dengan judul atau topik yang relevan sebelumnya dan penelitian yang sedang dilaksanakan. Penelitian terdahulu memungkinkan pengembangan dan/atau pembaharuan data pada topik sejenis.

Pada beberapa penelitian mengenai pembuatan website pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat, belum terdapat penelitian yang menggunakan *story maps* sebagai media untuk memvisualisasikan dan menyalurkan informasi terkait pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat. Kemudian belum terdapat penelitian yang melakukan analisis potensi internal dan eksternal pada setiap daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat. Untuk itu, posisi penelitian ini adalah mengatasi *knowledge gap* atau pencaharian terhadap sesuatu yang belum ada pada pemetaan pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat.

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat yaitu “Web *Story Maps* Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat Lampung”

Tabel I-1. Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Tahun	Judul	Masalah	Tujuan	Tinjauan Pustaka	Metode	Hasil
1.	Husni Yusuf, Yanmaidi, Dedy Miswar	2015	Pemetaan Objek Wisata Alam Kabupaten Pesisir Barat Tahun 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana sebaran objek wisata alam yang ada di Kabupaten Pesisir Barat?</li> <li>• Apa saja jenis objek wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat peta persebaran objek wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat.</li> <li>• Mengetahui lokasi dan jenis objek wisata Kabupaten Pesisir Barat tahun 2015.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pariwisata adalah sektor yang dapat memulihkan ekonomi secara cepat dan merata, khususnya perekonomian masyarakat lokal. Maka perlu dilakukan pembangunan terencana.</li> <li>• Sistem Informasi Geografi (SIG) merupakan ilmu yang berbasis perangkat lunak komputer yang digunakan untuk memberikan bentuk digital dan analisis terhadap permukaan bumi, membentuk suatu informasi keruangan yang tepat dan akurat.</li> </ul>	Metode yang digunakan yaitu metode penelitian terapan ( <i>applied research</i> ) yang bersifat deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi objek wisata alam tersebar di 9 kecamatan. Diantaranya terdiri dari Area Utara yang terdapat 6 objek wisata alam, lalu Area Tengah dengan 9 objek wisata alam, dan Area Selatan dengan 3 objek wisata alam.</li> <li>• Jenis objek wisata alam yang ditemui berupa 5 objek wisata bahari juga 1 ekowisata pada Area Pesisir Barat Utara, dan 7 objek wisata bahari, 1 pemandangan alam serta 1 <i>agroforestry</i> pada Area Tengah, lalu 1 objek ekowisata serta 2 pemandangan alam pada Area Selatan.</li> </ul>

2.	Erni Sintya Dan Eka Nisatul Mukaroh	2021	Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Pesisir Barat Berbasis Web	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana tahapan membangun sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat berbasis web?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sistem informasi berbasis web yang menyediakan informasi wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga terjadi proses input menjadi output.</li> <li>• Sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan.</li> <li>• Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan, digunakan dalam proses pengambilan keputusan.</li> <li>• Website diartikan kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi (teks, gambar diam/gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya).</li> </ul>	<p>Metode pengembangan dari sistem informasi pariwisata Pesisir Barat berbasis web ini menggunakan model prototype. Model prototype merupakan metode pengembangan sistem salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan sistem informasi pariwisata Kabupaten Pesisir Barat berbasis web yang memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat.</li> </ul>
----	-------------------------------------	------	---	--	--	---	---	--

3.	Desi Ratna Sari, Saniati, Parjito	2021	E-Tourism Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana menciptakan website yang mampu memberikan kelengkapan informasi kepada wisatawan dalam mengakses informasi mengenai objek wisata?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menciptakan website yang mampu memberikan kelengkapan informasi kepada wisatawan dalam mengakses informasi mengenai objek wisata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• E-tourism adalah proses pemanfaatan teknologi dalam penyampaian informasi dan komunikasi guna meningkatkan minat pengunjung, dengan adanya layanan kepada konsumen dalam bentuk media yang mudah diakses.</li> <li>• Pariwisata merupakan bagian dari suatu orang yang menempati suatu tempat dan hanya melakukan aktivitas dan kegiatan untuk mengisi waktu luang, bersantai maupun kegiatan sakral hingga berolahraga.</li> <li>• CodeIgniter merupakan suatu kode program yang dibungkus dalam bentuk susunan komponen yang saling terintegrasi dengan fungsi memberikan kemudahan pengembangan dalam</li> </ul>	<p>Penelitian ini menggunakan metode <i>extreme programming</i>, berdasarkan sejarah singkat bahwa pengembangan perangkat lunak banyak digunakan untuk pengembangan yang lebih cepat. Berikut merupakan konsep Extreme programming.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menghasilkan sistem yang telah dibangun menggunakan sistem <i>electronic tourism</i> menggunakan <i>website</i>, dengan dilakukan menggunakan database mysql dan bahasa pemrograman PHP. Sistem yang dibangun menghasilkan pengolahan data pada bagian admin seperti menambahkan data kategori, pariwisata, fasilitas, melihat grafik, menambahkan data pengurus, biro jasa, kuliner dan penginapan serta menampilkan informasi peta lokasi. Bagi masyarakat dapat melihat data pariwisata dan fasilitas serta</li> </ul>
----	-----------------------------------	------	---	---	---	--	---	---

					<p>pembangunan aplikasi, serta memiliki sifat yang fleksibel dapat mengembangkan dalam perangkat <i>web</i>, <i>desktop</i> maupun <i>mobile</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MySQL adalah suatu media penyimpanan yang bersifat gratis akan tetapi memiliki kualitas yang baik serta kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan, proses pengolahan data dalam database tersebut terkesan mudah karena didasari dari tampilan admin yang sederhana.</li> <li>• <i>Unified Modelling Language</i> (UML) merupakan sebuah penggambaran sistem dalam bentuk kumpulan teks dan diagram sebagai bagian dari proses penggambaran sistem berorientasi objek.</li> </ul>		terdapat informasi peta lokasi dan grafik pengunjung.
--	--	--	--	--	---	--	---

4.	Wahyu Aji Pangestu	2022	Penyajian Informasi Obyek Wisata Pantai di Kabupaten Parigi Moutong Provinsi Sulawesi Tengah Tahun 2021 Berbasis Arcgis Online Webgis Menggunakan Story Maps	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana potensi wisata pantai masing-masing yang ada di Kabupaten Bantul?</li> <li>• Bagaimana prioritas pengembangan masing-masing obyek wisata pantai yang ada di Kabupaten Bantul?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk menentukan potensi wisata pantai masing-masing yang ada di Kabupaten Bantul</li> <li>• Memberikan usulan mengenai arah pengembangan masing-masing obyek wisata bagi PEMDA berdasarkan potensi, permintaan pasar serta permasalahannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geografi adalah ilmu yang mempelajari hubungan kausal mengenai gejala-gejala di muka bumi, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi, baik yang bersifat fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional guna kepentingan proses, program, dan keberhasilan pembangunan.</li> <li>• Pariwisata merupakan perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, dilakukan dari suatu tempat ke tempat lainnya yang bukan bertujuan untuk berbisnis dan mencari nafkah</li> </ul>	Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian survey. Metode ini mengambil sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data pokok.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obyek wisata pantai dengan potensi internal dan eksternal tinggi adalah Pantai Parangkusumo. Selain itu obyek wisata pantai yang memiliki potensi tinggi untuk dilakukan pengembangan merupakan Pantai Parangtritis Dan Parangkusumo</li> <li>• Obyek wisata dengan klas potensi pengembangan rendah perlu terus dikembangkan dan diperbaiki. Pantai yang memiliki potensi rendah adalah Pantai Pandansari.</li> </ul>
----	--------------------	------	--	---	--	---	---	---

5.	Marhelin C Mehdila, Daniel A Sihasale, dan Heinrich Rakuasa.	2023	Pemetaan Sebaran Objek Wisata Bahari di Kecamatan Leihutu Pulau Ambon Berbasis WebGIS: <i>Story maps</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana menghasilkan produk yang dapat memuat informasi wisata di Kecamatan Leihutu Pulau Ambon secara digital?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan produk pemetaan interaktif yang memadukan informasi geografis dengan konten multimedia dalam bentuk peta interaktif dan narasi visual (<i>story maps</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WebGIS adalah sistem yang memungkinkan pengguna untuk mengakses, mengelola, menganalisis, dan berbagi data geografis dan informasi spasial melalui internet. Data seperti peta, citra satelit, informasi lokasi, dan atribut lainnya dapat diakses dari berbagai perangkat yang terhubung ke internet.</li> <li>• Story maps adalah bentuk narasi interaktif yang menggunakan kombinasi peta, gambar, teks, video, grafik, dan elemen multimedia lainnya untuk merangkai cerita yang menarik tentang topik tertentu yang berhubungan dengan informasi geografis.</li> </ul>	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi lapangan dengan analisis spasial menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendekatan yang dilakukan memberikan pengalaman mendalam bagi wisatawan, memfasilitasi pengambilan keputusan pengelolaan, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan potensi pariwisata dan perlindungan lingkungan.</li> <li>• Pemanfaatan WebGIS dan Story maps memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengelolaan, promosi, dan pengalaman wisata. Integrasi informasi geografis dalam bentuk peta interaktif dan narasi visual yang kreatif memungkinkan pengunjung untuk merasakan pengalaman wisata yang lebih mendalam.</li> </ul>
----	--	------	--	---	---	--	--	---

6.	Fauzan Iqbal Harpudiansyah, Ulul Azmi, dan Fadhillah Ajeng Putri Maharani.	2023	Visualisasi Wisata Sejarah dan Religi di Dusun Pondok Wonolelo Menggunakan <i>Story maps</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana membangun media yang dapat memvisualisasikan wisata religi di Dusun Pondok Wonolelo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memvisualisasikan kepada pembaca mengenai wisata sejarah dan religi di Dusun Pondok Wonolelo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut (Seemann, 2021) <i>story maps</i> dapat dipahami sebagai bentuk representasi visual dalam perspektif geografis yang menggambarkan topik tertentu, terkait dengan peristiwa, proses, tempat, lanskap, atau ide tertentu, dan menceritakan sebuah cerita di mana hubungan spasial menjadi penting dan relevan.</li> </ul>	Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif yang tujuannya utamanya mencoba memperoleh gambaran yang lebih mendalam serta pemahaman yang holistik atau menyeluruh.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dihasilkan <i>story maps</i> untuk visualisasi wisata sejarah dan religi di Dusun Pondok Wonolelo dilakukan dengan bantuan platform <i>StoryMap JS</i> yang melibatkan unsur geospasial dan narasi cerita sederhana yang dapat membantu pengguna untuk memahami dan mengetahui wisata yang ada di Dusun Pondok Wonolelo. <i>Story maps</i> yang sudah dibuat ini berisi informasi mengenai wisata sejarah dan religi di dusun tersebut, diantaranya adalah sejarah dusun, masjid, rumah peninggalan, pendopo, dan makam.</li> </ul>
----	--	------	--	--	---	--	--	--

7.	Susan E Manakane, Anelia P Wlary, Yamres Pakniany, Heinrich Rakuasa, Philia Christi Latue.	2023	Diseminasi Obyek Wisata Di Pulau Moa, Maluku Barat Daya Berbasis Webgis Menggunakan Arcgis Storymaps	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana menciptakan platform obyek wisata di Pulau Moa berbasis WebGIS menggunakan ArcGIS Story maps?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciptakan platform yang dapat mempromosikan obyek wisata di Pulau Moa, Maluku Barat Daya dengan berbasis WebGIS menggunakan ArcGIS StoryMaps.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ArcGIS StoryMaps adalah alat dari Esri yang mengintegrasikan peta interaktif dengan elemen storytelling, menciptakan narasi yang kuat berbasis lokasi.</li> </ul>	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi lapangan dengan analisis spasial menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG). Data sebaran objek wisata alam yang diperoleh kemudian dianalisis dan divisualisasi dengan WebGIS menggunakan platform ArcGIS StoryMaps.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemanfaatan teknologi WebGIS dengan pendekatan ArcGIS StoryMaps dalam diseminasi objek wisata di Pulau Moa, Maluku Barat Daya, telah membuktikan efektivitasnya dalam mempromosikan daya tarik wisata.</li> <li>• Integrasi informasi Geospasial dengan narasi interaktif dan multimedia memberikan pengalaman yang kaya kepada calon wisatawan.</li> <li>• Platform ini memungkinkan untuk menggabungkan peta interaktif, gambar, dan teks dalam satu presentasi yang menarik, memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang keindahan alam dan budaya Pulau Moa.</li> </ul>
----	--	------	--	---	---	--	---	--

8.	Ulfani Defitria, Bayu Priyambadha, Denny Sagita Rusdianto.	2018	Pembangunan Aplikasi <i>Social Geotagging</i> Daya tarik Wisata Berbasis Android	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana perancangan aplikasi <i>social geotagging</i> daya tarik wisata yang berbasis Android?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membangun aplikasi penyampaian informasi daya tarik wisata dalam bentuk sosial media, yang dapat digunakan sebagai wadah berbagi informasi wisata.</li> <li>• Pengguna nantinya dapat saling berbagi informasi dan membantu pengguna lain menemukan lokasi destinasi wisata terdekat dalam radius tertentu, dapat menampilkan harga, dan juga membantu pengguna membuat agenda wisata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Geotagging</i> adalah sebuah proses penambahan informasi posisi data pada GPS berupa informasi latitude dan longitude dalam sebuah foto digital.</li> <li>• Rumus haversine merupakan metode yang digunakan untuk menghitung jarak diantara titik-titik yang ada pada permukaan bumi berdasarkan koordinat latitude dan longitude.</li> <li>• <i>PhoneGap</i> merupakan <i>framework</i> open source yang digunakan untuk membangun aplikasi pada berbagai platform seperti Android, Iphone, Blackberry, atau Windows Phone dimana bahan baku dari aplikasi yang akan dibuat dengan <i>PhoneGap</i> adalah sebuah file web.</li> </ul>	Metode penelitian mengikuti bagan alir penelitian yang dimulai dengan studi literatur, kemudian analisis kebutuhan, perancangan sistem, kemudian pengujian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian diawali dengan menganalisis kebutuhan sistem, kemudian melakukan tahap perancangan dan implementasi. <i>Geotagging</i> diterapkan untuk mendapatkan lokasi dari foto wisata dan rumus haversine untuk pencarian lokasi terdekat.</li> <li>• Hasil dari pengujian validasi menunjukkan sistem yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan fungsinya, baik dalam kondisi normal maupun kondisi alternatif. Hasil pengujian <i>compatibility</i> menunjukkan bahwa sistem yang dibangun berjalan dengan baik pada versi sistem operasi Android yang berbeda.</li> </ul>
----	--	------	--	--	--	--	---	---

9.	Arik Achmad Efendy	2016	Rancang Bangun Aplikasi Sosial <i>Geotagging</i> Keindahan Alam Indonesia Pada Sistem Operasi Android	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana rancangan aplikasi sosial <i>geotagging</i> pada sistem operasi android yang melibatkan pengguna sebagai kontributor?</li> <li>• Bagaimana hasil implementasi aplikasi sosial <i>geotagging</i> pada sistem operasi android dan memvisualisasikan lokasi keindahan alam di Indonesia berbasis <i>website</i>?</li> <li>• Bagaimana hasil performansi aplikasi sosial <i>geotagging</i> ditinjau dari tingkat <i>usability</i> dan akurasi penggunaan GPS?</li> </ul>	Membangun aplikasi yang memanfaatkan <i>geotagging</i> untuk saling berbagi informasi keindahan alam Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GPS merupakan sistem navigasi yang diperuntukan menentukan lokasi dengan menyelaraskan sinyal-sinyal yang didapat dari satelit.</li> <li>• EXIF adalah format standar pada berkas gambar, suara, dan lain-lain yang digunakan oleh perangkat kamera digital (termasuk <i>smartphone</i>).</li> <li>• <i>Geotagging</i> merupakan proses penambahan identifikasi geografis metadata pada berbagai media seperti gambar, video, <i>website</i>, maupun RSS <i>feed</i>. Data ini umumnya terdiri atas garis lintang dan bujur, meski dapat juga mencakup jarak, ketinggian, nama tempat, dan akurasi data.</li> </ul>	Metode penelitian mengikuti bagan alir penelitian yang dimulai dengan studi literatur, kemudian analisis kebutuhan, perancangan sistem, kemudian pengujian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan pengujian validasi yang dilakukan, implementasi aplikasi yang memvisualisasi data keindahan alam Indonesia dengan berbasis <i>website</i> (meliputi fitur lokasi dan foto) telah valid serta telah memenuhi analisis dan perancangan aplikasi.</li> <li>• Performansi yang dihasilkan meliputi tingkat <i>usability</i> diperoleh sebesar 86%, yang berarti aplikasi ini telah terbukti memudahkan pengguna untuk saling berbagi informasi.</li> </ul>
----	--------------------	------	---	---	---	--	---	---

10.	Putri Zahroyah Aiz	2024	Web Story Maps Pariwisata Kabupaten Pesisir Barat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana identifikasi dan analisis potensi daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat?</li> <li>• Bagaimana analisis <i>hotspot</i> dan pola sebaran daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat?</li> <li>• Bagaimana pengaplikasian <i>story maps</i> pada pemetaan pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi potensi daya tarik wisata di Kabupaten Pesisir Barat</li> <li>• Menganalisis <i>hotspot</i> dan pola sebaran daya tarik wisata di Kabupaten Pesisir Barat</li> <li>• Mengaplikasikan <i>story maps</i> pada pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menurut UU No.10 Tahun 2009, pariwisata adalah segala kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai macam fasilitas dan pelayanan baik itu yang disediakan oleh pemerintah, masyarakat lokal, maupun pengusaha.</li> <li>• ESRI mendefinisikan <i>story maps</i> sebagai sebuah peta interaktif, kombinasi dari peta dengan teks atau media lainnya untuk mendukung cerita yang ingin disampaikan.</li> </ul>	<p>Metode yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan metode campuran, dimana peneliti mengkombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif dalam memecahkan masalah penelitian. Kuantitatif dilakukan deskriptif dan memberikan gambaran dan penjelasan yang lebih detail mengenai suatu fenomena atau gejala melalui perhitungan statistik. Sedangkan metode kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan, mengolah, menganalisis hasil temuan dari berbagai literatur untuk dipaparkan secara deskriptif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi daya tarik wisata yang ada di Kabupaten Pesisir Barat menghasilkan 10 daya tarik yang merupakan daya tarik alam, 2 daya tarik budaya, dan 1 daya tarik buatan. Analisis potensi yang dilakukan pada setiap daya tarik wisata meliputi analisis potensi internal, analisis potensi eksternal, dan analisis potensi gabungan. Berdasarkan analisis potensi gabungan, sejumlah 4 daya tarik wisata termasuk dalam potensi tinggi, 7 daya tarik dengan potensi sedang dan 2 daya tarik lainnya termasuk kedalam potensi rendah.</li> <li>• Analisis <i>hotspot</i> (<i>Getis Ord Gi*</i>) dengan menggunakan</li> </ul>
-----	--------------------	------	--	--	--	--	---	---

								<p><i>hotspot analysis Inverse distance squared</i> menghasilkan wilayah yang mendekati titik panas pada Kecamatan Karya Penggawa dan Pesisir Utara, lalu <i>hotspot analysis fixed distance band</i> menunjukkan tidak adanya <i>hotspot</i> maupun <i>coldspot</i> daya tarik wisata, dimana seluruh wilayah termasuk kedalam klasifikasi <i>non-significant</i>. Sedangkan analisis pola sebaran dengan menggunakan <i>average nearest neighbour</i> menghasilkan pola sebaran acak pada daya tarik wisata di Kabupaten Pesisir Barat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaplikasian <i>story maps</i> pada pemetaan pariwisata Kabupaten Pesisir</li> </ul>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

								<p>Barat dibuat melalui <i>platform</i> <i>arcgis online</i>. <i>Web story maps</i> memuat bagian pendahuluan, bagian daya tarik wisata yang terdiri dari peta interaktif serta kolom gambar dan deskripsi daya tarik wisata, dan bagian transportasi. Pada bagian transportasi terdapat peta lokasi dimana wisatawan dapat menemukan transportasi dilengkapi dengan fitur <i>pop up</i> yang memuat gambar dan informasi mengenai jadwal transportasi tersebut.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--