



## **Pembuatan Story Maps Objek Peninggalan Sejarah Dusun Pondok Wonolelo**

### ***Making of Historical Objects of Pondok Wonolelo Story Maps***

**Abimanyu Wiliyant Dhaifullah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Geomatika, Fakultas Teknologi Mineral, Jalan Tambak Bayan No.2, Sleman, 55281.

\*Corresponding Author: 117200038@student.upnyk.ac.id

---

**Article Info:**

Received: 01 - 08 - 2023

Accepted: 15 - 09 - 2023

Published: 10 - 10 - 2023

**Kata kunci:** Peninggalan Sejarah, *Story Maps*, ArcGIS Online

**Abstrak:** Dusun Pondok Wonolelo memiliki sejarah yang kaya berasal dari leluhur pada zaman dahulu. Keberadaan cikal bakal ini memengaruhi pemberian nama desa dan dilestarikan oleh generasi penerus, termasuk desa Pondok Wonolelo. Sejarah ini mencakup banyak peninggalan Ki Ageng Wonolelo yang menjadi potensi utama Dusun Pondok Wonolelo. Sayangnya, informasi ini tidak ada dalam peta di balai desa sebagai media pengenalan sejarah desa. Oleh karena itu, Dusun Pondok Wonolelo membutuhkan peta desa terbaru, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Pembuatan profil desa yang menarik dan mudah dipahami juga sangat penting. Perancangan ini bertujuan membuat *story maps* tentang peninggalan sejarah Ki Ageng Wonolelo untuk memberikan informasi yang mudah dipahami oleh masyarakat desa maupun luar desa. *Story Maps* dipilih karena mempunyai format yang menarik dan mudah dipahami dalam menggabungkan teks, gambar, dan peta, sehingga dalam konteks peninggalan sejarah, visualisasi yang baik dapat membantu dalam menarik perhatian dan minat masyarakat. Selain itu, *Story maps* dapat menghasilkan narasi yang terstruktur dan berurutan untuk merancang cerita tentang peninggalan sejarah Ki Ageng Wonolelo dengan baik yang mengikuti tema tertentu. Metode yang digunakan adalah mengemas informasi tempat peninggalan sejarah Dusun Pondok Wonolelo ke dalam *Story Maps*. Data yang digunakan adalah Peta Situasi Dusun Pondok Wonolelo. *Story Map* dilakukan uji aksesibilitas dan kebergunaannya. Hasilnya, peta situasi Dusun Pondok Wonolelo disajikan dalam *Story Map* yang menarik dengan menggunakan *shapefile* pada tempat peninggalan sejarah. *Story Map* yang diuji memperoleh nilai kebergunaan sebesar 92,2 poin dan aksesibilitas sebesar 92,8 poin. Kedua penilaian tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Mudah Diakses" dan "Sangat Bermanfaat". *Story Maps* ini dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang sejarah Ki Ageng Wonolelo yang mungkin sebelumnya kurang dikenal. Dengan cara ini, *Story Maps* berperan dalam melestarikan peninggalan sejarah. Melalui *Story Maps*, masyarakat dapat lebih memahami lokasi dan signifikansi tempat-tempat bersejarah Ki Ageng Wonolelo. Hal ini dapat mendorong kunjungan dan eksplorasi ke area yang berpotensi mendukung pariwisata lokal.

**Keywords:** *Heritage*, *Story Maps*, ArcGIS Online

**Abstract:** *Pondok Wonolelo hamlet has a rich history dating back to the ancestors in ancient times. The existence of this forerunner influences the naming of the village and is preserved by the next generation, including Pondok Wonolelo village. This history includes many relics of Ki Ageng Wonolelo which become the main potential of Pondok Wonolelo Hamlet. Unfortunately, this information is not on the map in the village hall as a medium for introducing the history of the village. Therefore, Pondok Wonolelo Hamlet needs an updated village map, both in printed and digital form. Creating an interesting and easy-to-understand village profile is also very important. This design aims to create story maps about the historical heritage of Ki Ageng Wonolelo to provide information that is easily understood by the village community and outside the village. Story Maps were chosen because they have an interesting and easy-to-understand format in combining text, images, and maps, so in the context of historical heritage, good visualization can help in*

---

*attracting public attention and interest. In addition, Story maps can produce a structured and sequential narrative to design a story about the historical heritage of Ki Ageng Wonolelo well that follows a certain theme. The method used is to package information on the historical relics of Wonolelo Cottage Hamlet into Story Maps. The data used is the Situation Map of Wonolelo Cottage Hamlet. The Story Map was tested for accessibility and usability. As a result, the situation map of Wonolelo Hamlet is presented in an attractive Story Map using shapefiles on historical heritage places. The tested Story Map obtained a usability score of 92.2 points and accessibility of 92.8 points. Both ratings are included in the "Very Accessible" and "Very Useful" categories. These Story Maps can help in raising public awareness about the history of Ki Ageng Wonolelo that may have previously been less known. In this way, Story Maps play a role in preserving historical heritage. Through Story Maps, people can better understand the location and significance of Ki Ageng Wonolelo's historical places. This can encourage visitation and exploration of areas that have the potential to support local tourism.*

---

## 1. Pendahuluan

Desa Pondok Wonolelo, Widodomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta terletak sekitar 19 km ke arah timur laut kota Yogyakarta dengan wilayah daerah Klaten, Provinsi Jawa Tengah. Secara administratif, Desa Pondok Wonolelo bernama Dusun Pondok saja. Dusun ini masuk pada lingkup kelurahan Widodomartani, yang termasuk dalam cakupan wilayah kecamatan Ngemplak. Namun, masyarakat lebih mengenal dan menyebutnya dengan Dusun Pondok Wonolelo. Sejarah tidak terlepas dari unsur ruang yang menyangkut cerita terjadinya suatu peristiwa. Hal ini berkaitan dengan keberadaan cikal bakal sejarah berasal dari leluhur yang kemudian diwariskan oleh generasi selanjutnya, salah satunya yakni desa Pondok Wonolelo. Dusun Pondok Wonolelo merupakan nama desa pemberian dari Syekh Jumadigeno, seorang raja keturunan dari raja majapahit yaitu Raja Brawijaya V. Semula nama desa tersebut diberi nama PondokWono Malelo yang lama kelamaan disebut sebagai Pondok Wonolelo. Oleh murid-muridnya, Syekh Jumadigeno dipanggil Kyai, karena beliau tokoh penyebar agama islam dan guru ngaji, kemudian Syekh Jumadigeno mendapat julukan Ki Ageng Wonolelo.

Saat ini nama besar Ki Ageng Wonolelo sudah terkenal di daerah Yogyakarta dan sekitarnya. Untuk membuktikan nama kebesaran beliau banyak yang berdatangan untuk membuktikan kebenaran hal tersebut sambil berziarah di makam Ki Ageng Wonolelo. Setahun sekali di Dusun Pondok Wonolelo diadakan haul untuk memperingati dan mengenang perjuangan Ki Ageng Wonolelo dalam memperjuangkan perkembangan agama Islam. Saparan menurut adat jawa merupakan sebuah upacara yang dilaksanakan pada bulan Sapar yang bertujuan untuk simbol memohon keselamatan. Dalam acara tersebut, setiap bulan Sapar (tahun Jawa) pusaka-pusaka beliau dikeluarkan untuk dikirabkan dari rumah peninggalan Ki Ageng Wonolelo (rumah Tiban) menuju makam Ki Ageng Wonolelo. Upacara adat saparan dan kirab pusaka rutin dilaksanakan di pendopo makan Ki Ageng Wonolelo selama saparan. Hal ini adalah salah satu perwujudan anak cucu Ki Ageng Wonolelo untuk meneruskan perjuangan beliau karena beliau seorang tokoh penyebar agama islam pada masa itu.

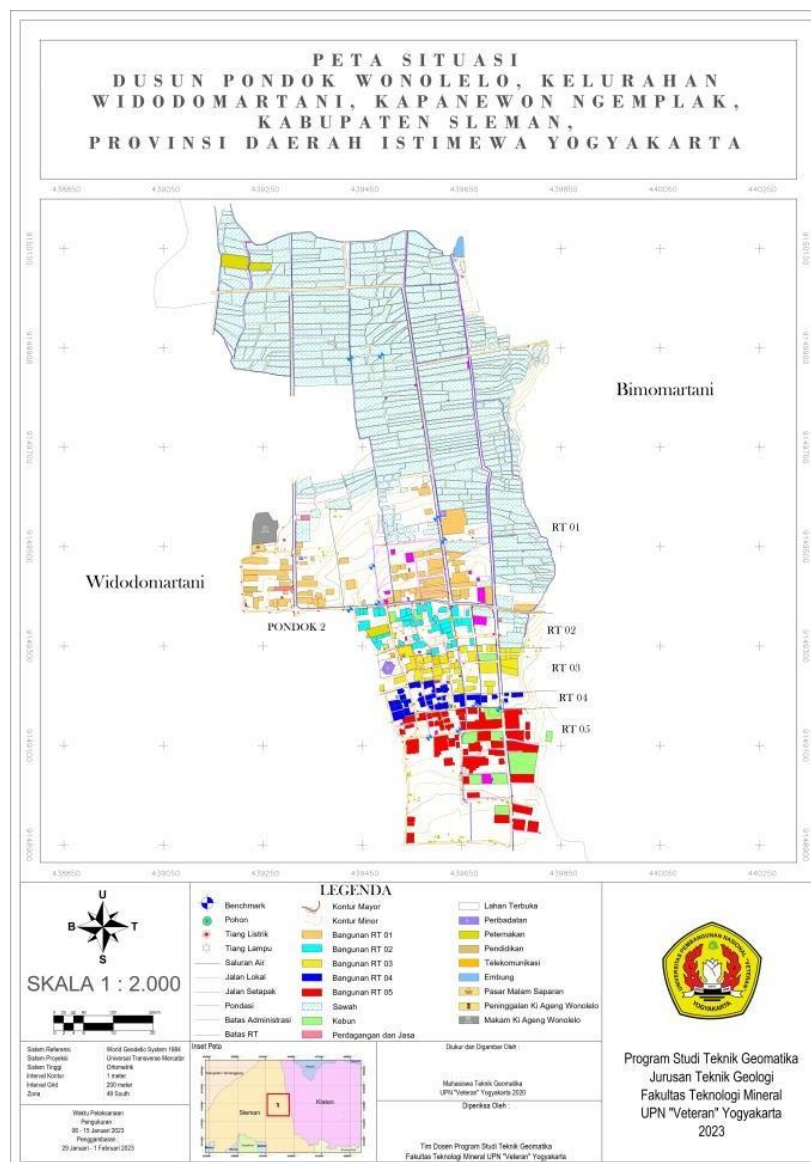
Penyelenggaraan upacara memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga dan memelihara budaya, serta nilai-nilai sosial dalam masyarakat. Upacara-upacara ini bukan hanya merayakan tradisi dan sejarah, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat norma-norma dan nilai-nilai budaya yang telah lama dianut. Upacara dapat menjadi tonggak yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, kemudian memastikan bahwa warisan budaya dan sejarah tetap hidup dalam kesadaran kolektif. Namun, dalam era digital saat ini, penyampaian informasi mengenai upacara dan sejarah terus berkembang. Hal ini yang membuat alasan mengapa pembuatan *Story Maps* menjadi penting. *Story Maps* adalah alat yang efektif dalam menggabungkan unsur narasi, gambar, dan peta untuk mempresentasikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan memanfaatkan teknologi dan visualisasi interaktif, *Story Maps* dapat menjadikan sejarah dan upacara dari Dusun Pondok Wonolelo lebih dapat diakses dan lebih menarik bagi masyarakat.

## 2. Bahan dan Metode

Bahan yang digunakan dalam perancangan ini didapatkan dari berbagai sumber resmi. Adapun bahanyang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

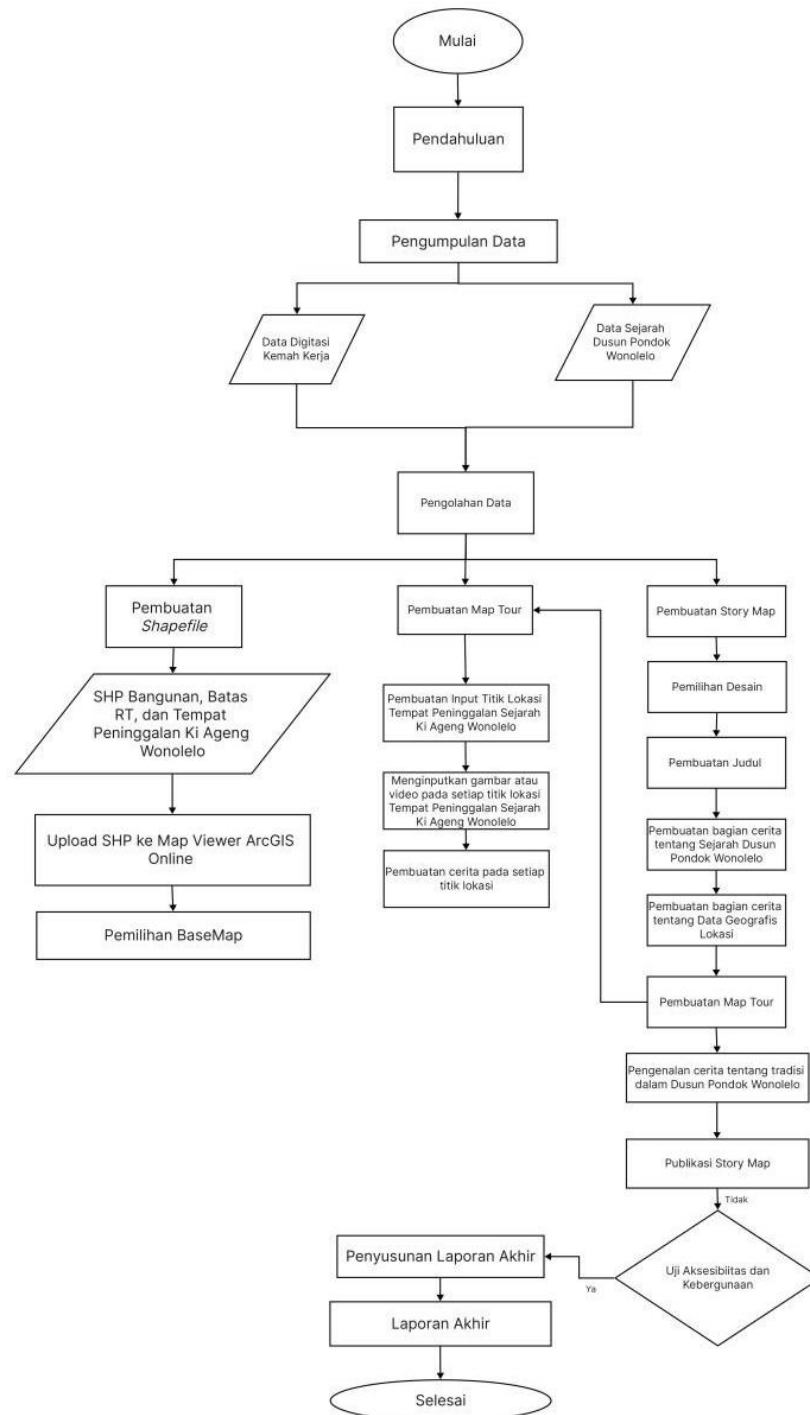
1. Peta situasi Dusun Pondok Wonolelo.
2. Data foto lapangan atribut tempat peninggalan sejarah.

Lokasi perancangan ini dilakukan pada Dusun Pondok Wonolelo, Kecamatan Ngemplak, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki luasan kurang lebih 54 ha. Daerah perancangan ini berada pada rentang koordinat  $110^{\circ}26'53.67''$  -  $110^{\circ}27'15.16''$  Bujur Timur dan  $7^{\circ}41'14.11''$  -  $7^{\circ}41'58.10''$  Lintang Selatan. Dusun Pondok Wonolelo secara administrasi berbatas langsung dengan Dusun Grogolan, Desa Umbulmartani, Kecamatan Ngemplak di sebelah utara, lalu di sebelah selatan berbatasan dengan Dusun Macanan, Desa Widodomartani, Kecamatan Ngemplak, sebelah Timur berbatasan dengan Dusun Cokrogaten, Desa Bimomartani, Kecamatan Ngemplak, serta batas sebelah barat dengan Dusun Jangkang, Desa Widodomartani, Kecamatan Ngemplak. Adapun peta lokasi yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Dusun Pondok Wonolelo (sumber : Pribadi)

Proses yang dilakukan dalam penelitian ini terangkum dalam diagram alir penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Diagram Alir Penelitian

Dalam perancangan ini, persiapan dimulai dengan mempelajari Dusun Pondok Wonolelo sebagai daerah perancangan. Kebutuhan dan informasi penting terkait potensi desa dipelajari. Dengan belum terdapat data spasial atau peta dalam bentuk soft file, diperlukan pengumpulan data spasial untuk membuat peta desa. Selain itu, persiapan juga mencakup studi literatur tentang cara memvisualisasikan profil desa menggunakan peta dalam bentuk Story Maps. Sumber studi literatur meliputi buku, internet, dan jurnal. Data dari desa dikumpulkan melalui internet dan YouTube, terutama informasi tentang objek peninggalan sejarah di Dusun Pondok Wonolelo. Informasi tersebut akan dimasukkan ke dalam narasi Story Map. Untuk

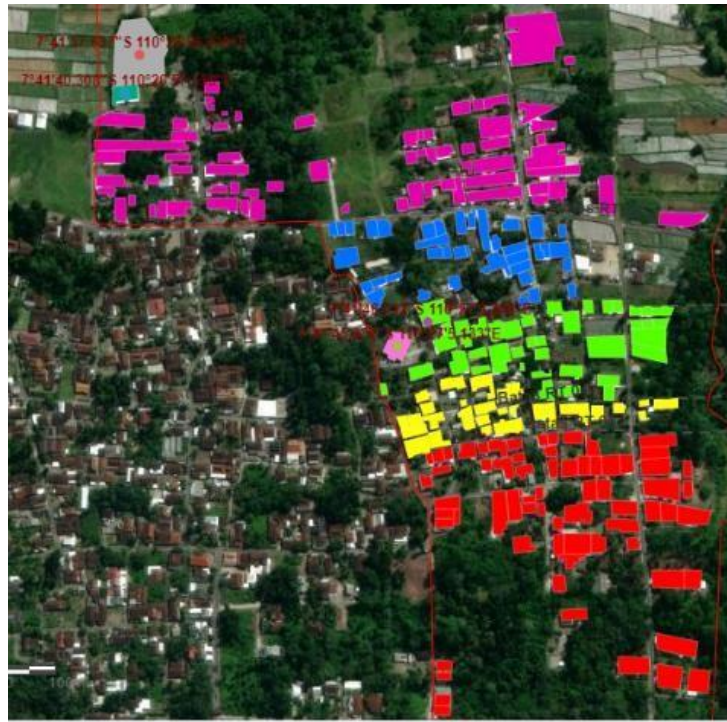
melengkapi kebutuhan pembuatan peta desa, data spasial diperlukan dalam bentuk data digitasi dari Peta Situasi Dusun Pondok Wonolelo. Tahapan pembuatan Story Maps dari peta situasi Dusun Pondok Wonolelo meliputi beberapa langkah agar Story Maps terlihat menarik dan informatif. Perancangan menggunakan ArcGIS Online Story Map, yang merupakan aplikasi open source yang mudah diakses. Tahapannya mencakup konversi DWG ke *.shapefile* dan desain tampilan muka dari Story Maps.

Tahap pertama dalam konversi adalah mengubah format DWG ke *Shapefile* menggunakan ArcMap 10.8. Hal ini diperlukan karena data yang digunakan berasal dari peta situasi Dusun Pondok Wonolelo yang dihasilkan oleh AutoCAD Civil 3D 2023. Untuk melakukan konversi, fitur "Export Data" pada ArcMap 10.8 dapat digunakan agar data DWG dapat menjadi format *Shapefile*. Selanjutnya, proyeksi data *Shapefile* tersebut dapat didefinisikan menggunakan fitur "Projection" agar sesuai dengan sistem koordinat WGS 1984 UTM Zone 49S yang digunakan dalam wilayah penelitian. Tahap kedua adalah membuat desain peta *basemap*. ArcGIS Online menyediakan berbagai macam *basemap* dengan desain yang berbeda, seperti *World imagery basemap* dan *OpenStreetMap vector basemap*. Untuk memasukkan atribut ke *Map Viewer*, file yang diunggah harus dikompres menjadi format *.zipped* yang berisi file *.shp*, *.prj*, *.shx*, dan *.dbf*. File yang telah dikompres menjadi zip dapat diunggah ke *Map Viewer*. Data yang diunggah dapat didesain sesuai kebutuhan dengan mengubah warna, bentuk (garis, area, atau titik), dan simbol yang sesuai dengan lokasi. Setelah semua data yang diinginkan terunggah, langkah selanjutnya adalah menjadikan desain peta dalam *Map Viewer* sebagai *basemap* pada ArcGIS Online Story Maps. Caranya adalah dengan menyimpan desain peta yang telah dibuat. Untuk menghubungkan antara *Map Viewer* dengan ArcGIS Online Story Maps, dalam pemilihan *basemap* dapat menggunakan hasil peta yang telah dibuat pada *Map Viewer*. Setelah membuat peta dasar di *Map Viewer*, langkah selanjutnya adalah membuat *Map Tour* yang berisi titik lokasi peninggalan sejarah Ki Ageng Wonolelo. Setiap titik lokasi dilengkapi dengan gambar atau video, serta narasi singkat mengenai objek peninggalan sejarah tersebut. Pada *Story Maps*, informasi non-spatial seperti sejarah, data geografis lokasi, dan tradisi di Dusun Pondok Wonolelo disampaikan dalam bentuk narasi. Narasi ini disajikan dengan ringkas, menggunakan Bahasa Indonesia yang baku, dan berfokus pada poin-poin utama informasi yang disampaikan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Digitasi

Dalam studi kasus perancangan ini, Dusun Pondok Wonolelo tidak memiliki peta desa yang terbaru dengan standar peta berdasarkan BIG maupun SNI. Maka dalam perancangan ini dilakukan pembuatan peta situasi yang berdasarkan aturan penggunaan lahan dari PERKA BIG Nomor. 3 tahun 2016. Untuk data digitasi yang diambil dari data Peta Situasi Dusun Pondok Wonolelo hanya pada objek peninggalan sejarah dan bangunan tiap RT.



Gambar 3. Hasil Digitasi (sumber : Pribadi)

### 3.2. Tampilan *Story Maps*

*Story Map* yang sudah didesain dan dimasukkan konten mengenai objek peninggalan sejarah di Dusun Pondok Wonolelo dapat diakses melalui link berikut ini : <https://bit.ly/ObjekPeninggalanSejarahDusunPondokWonolelo>. Adapun tampilan dari *Story Map* Tempat Peninggalan Sejarah Dusun Pondok Wonolelo terlihat pada gambar 5.



Gambar 4. Tampilan dari *Story Map* Tempat Peninggalan Sejarah Dusun Pondok Wonolelo

### 3.3. Analisis Uji Aksesibilitas dan Kebergunaan

Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna internet secara acak menggunakan media *google form* (Salim, 2018). Uji aksesibilitas dan kebergunaan ini mendapatkan



responden sebanyak 50 responden dari kuesioner yang dibagikan. Dari pertanyaan yang diberikan kepada responden, berikut ini merupakan rekapitulasi dari jawaban responden.

Penilaian Aksesibilitas :

**Tabel 1.** Tabel Penilaian Aksesibilitas

No	Komponen Penilaian	Jawaban (dalam skala 1-5)					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Apakah link ( <i>Story Maps</i> ) yang dicantumkan dapat diakses dengan mudah				6	44	50
2	Bagaimana tampilan <i>Story Map</i> yang ditampilkan?			3	19	28	50

Sumber : Pribadi

Penilaian Kebergunaan :

**Tabel 2.** Tabel Penilaian Kebergunaan

No	Komponen Penilaian	Jawaban (dalam skala 1-5)					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Apakah anda dapat dengan mudah menerima ataupun memahami informasi yang disampaikan dalam <i>Story Maps</i> tersebut?		2	1	8	39	50
2	Seberapa manfaat <i>Story Map</i> dalam menyampaikan informasi mengenai Dusun Pondok Wonolelo?				20	30	50

Sumber : Pribadi

Dari hasil penilaian tersebut diberikan poin untuk setiap angka penilaian yang akan dikalikan dengan jumlah responden yang lalu dibagi 10. Total poin yang didapatkan paling tinggi senilai 100 dan yang terendah adalah 10. Angka penilaian di atas memiliki poin untuk angka 1 = 2 poin, angka 2 = 4 poin, angka 3 = 6 poin, angka 4 = 8 poin, dan angka 5 = 10 poin.

Maka untuk nilai yang didapatkan untuk setiap pertanyaan adalah sebagai berikut :

**Penilaian Aksesibilitas**

$$\begin{aligned}
 \text{No 1.} &= \frac{(4 \text{ respon} \times 8 \text{ poin}) + (44 \text{ respon} \times 10 \text{ poin})}{10} \\
 &= \frac{(32+440)}{10} \\
 &= 47.2 \text{ poin}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{No. 2} &= \frac{(3 \text{ respon} \times 6 \text{ poin}) + (19 \text{ respon} \times 8 \text{ poin}) + (28 \times 10 \text{ poin})}{10} \\
 &= \frac{(18 + 152 + 280)}{10} \\
 &= 45 \text{ poin}
 \end{aligned}$$

Total poin yang diperoleh dari dua pertanyaan penilaian aksesibilitas adalah sebesar 92,2.

**Penilaian Kebergunaan**

$$\begin{aligned} \text{No. 1} &= \frac{(2\text{respon} \times 4\text{poin}) + (1\text{respon} \times 6\text{poin}) + (8\text{respon} \times 8\text{poin}) + (39\text{respon} \times 10\text{poin})}{10} \\ &= \frac{(8+6+64+390)}{10} \\ &= 46,8 \text{ poin} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{No. 2} &= \frac{(20 \text{ respon} \times 8 \text{ poin}) + (30 \text{ respon} \times 10 \text{ poin})}{10} \\ &= \frac{(160 + 300)}{10} \\ &= 46 \text{ poin} \end{aligned}$$

Total poin yang diperoleh dari dua pertanyaan untuk penilaian kebergunaan adalah sebesar 92,8 poin.

Untuk dapat menentukan jumlah poin yang diperoleh masuk ke dalam kriteria, maka perlu dibuat kelas – kelas kriteria dengan rumus yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya. Dalam perhitungan ini akan dibagi menjadi 5 kelas kriteria dengan nilai terendahnya adalah 10 dan nilai tertinggi adalah 100. Maka dapat kita hitung intervalnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} I &= \frac{(100-10)}{5} \\ &= 90 \\ &\quad - 5 \\ &= 18 \end{aligned}$$

Interval yang diperoleh senilai 18, maka didapatkan kelas – kelas kriteria pengujian yang terbagi menjadi 5 kelas, yaitu :

**Tabel 3.** Tabel Interval Penilaian Aksesibilitas

Kriteria	Interval
Tidak Dapat Diakses	10 – 28
Sulit Diakses	29 – 46
Cukup Mudah Diakses	47 – 64
Mudah Diakses	65 – 82
Sangat Mudah Diakses	83 – 100

Sumber : Pribadi

Total poin yang diperoleh pada perhitungan penilaian aksesibilitas mendapatkan poin sebesar 92,2, maka masuk ke dalam kriteria “Sangat Mudah Diakses”. Demikian pula dengan pengujian kebergunaan, kelas – kelas kriteria dibagi menjadi 5 kelas sebagai berikut :

**Tabel 4.** Tabel Interval Penilaian Kebergunaan

Kriteria	Interval
Sangat Kurang Bermanfaat	10 – 28
Kurang Bermanfaat	29 – 46
Cukup Bermanfaat	47 – 64
Bermanfaat	65 – 82
Sangat Bermanfaat	83 – 100

Sumber : Pribadi

Dari total yang diperoleh untuk penilaian kebergunaan mendapatkan total poin sebesar 92,9 poin, maka masuk ke dalam kriteria “Sangat Bermanfaat”.



### Penilaian Aksesibilitas

Mayoritas responden (44 dari 50) memberikan penilaian tertinggi (skala 5) terkait dengan kemudahan aksesibilitas *Story Maps*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa bahwa link *Story Maps* dapat diakses dengan sangat mudah. Hanya ada enam responden yang memberikan penilaian di bawah skala 5. Hal ini mengindikasikan bahwa *Story Maps* ini memiliki aksesibilitas yang sangat baik. Dalam hal tampilan, mayoritas responden (50 dari 50) memberikan penilaian di atas skala 3 yang menunjukkan bahwa tampilan *Story Maps* dianggap baik oleh semua responden. Hal ini mengindikasikan bahwa desain visual dari *Story Maps* ini berhasil dalam memikat pengguna. Total poin yang diperoleh dari dua pertanyaan penilaian aksesibilitas adalah sebesar 92,2. Hasil ini secara jelas masuk ke dalam kriteria "Sangat Mudah Diakses." Artinya, *Story Maps* ini sangat efisien dalam hal aksesibilitasnya yang merupakan faktor penting dalam menjangkau khalayak yang lebih luas.

### Penilaian Kebergunaan

Mayoritas responden (39 dari 50) memberikan penilaian tertinggi (skala 5) terkait dengan kemudahan dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan dalam *Story Maps*. Hal ini menunjukkan bahwa *Story Maps* ini berhasil dalam menyampaikan informasi dengan jelas dan mudah dimengerti oleh sebagian besar pengguna. Pertanyaan mengenai manfaat *Story Maps* dalam menyampaikan informasi mengenai Dusun Pondok Wonolelo juga mendapat penilaian yang baik. Mayoritas responden (30 dari 50) memberikan penilaian tertinggi (skala 5) terkait dengan manfaat *Story Maps* ini. Hal ini menandakan bahwa *Story Maps* ini dianggap sangat bermanfaat oleh responden dalam konteks menyampaikan informasi tentang Dusun Pondok Wonolelo. Total poin yang diperoleh dari dua pertanyaan untuk penilaian kebergunaan adalah sebesar 92,8. Hasil ini masuk ke dalam kriteria "Sangat Bermanfaat." Artinya, *Story Map* ini dianggap sangat bermanfaat oleh responden dalam menyampaikan informasi.

Hasil uji aksesibilitas dan kebergunaan menunjukkan bahwa *Story Maps* ini sangat efektif dalam hal aksesibilitas dan kebermanfaatannya. *Story Maps* ini mudah diakses oleh pengguna dan berhasil dalam menyampaikan informasi dengan baik. Dalam konteks pembinaan sosial budaya warga masyarakat yang bersangkutan, *Story Maps* ini dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam memperkuat norma-norma dan nilai budaya yang telah berlaku. Dengan demikian, *Story Maps* ini dapat dianggap sukses dalam mencapai tujuannya untuk menyebarkan informasi sejarah dan budaya Dusun Pondok Wonolelo.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan mendapatkan hasil dari perancangan tersebut, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. *Story Maps* telah terbukti sebagai media yang efektif dalam memvisualisasikan informasi sejarah dan budaya. Dengan menggunakan media ini, informasi mengenai peninggalan sejarah Dusun Pondok Wonolelo dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan informatif.
2. Pembuatan *Story Maps* ini memberikan warga dan masyarakat umum akses yang lebih mudah untuk memahami sejarah dan budaya lokal mereka. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai budaya yang perlu dijaga dan dilestarikan.
3. Hasil pengujian aksesibilitas menunjukkan bahwa *Story Maps* ini dapat diakses dengan mudah oleh pengguna internet. Hal ini membuka peluang bagi banyak orang untuk memperoleh informasi tentang peninggalan sejarah Dusun Pondok Wonolelo.
4. Pengujian kebergunaan menunjukkan bahwa *Story Maps* ini sangat bermanfaat dalam menyampaikan informasi tentang objek peninggalan sejarah. Skor kebergunaan yang tinggi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mencapai tujuan penyajian informasi sejarah dan budaya.
5. *Story Maps* memiliki potensi untuk membantu dalam pelestarian warisan budaya dan sejarah lokal. Dengan menyajikan informasi ini, secara menarik dan mudah diakses, masyarakat lebih

cenderung terlibat dalam upaya memelihara warisan budaya mereka.

6. Pembuatan *Story Maps* objek peninggalan sejarah Dusun Pondok Wonolelo adalah langkah yang positif dalam mengenalkan dan melestarikan warisan budaya dan sejarah lokal. Dengan menggunakan teknologi modern, informasi ini dapat diakses dengan mudah oleh banyak orang yang dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang sejarah dan budaya Dusun Pondok Wonolelo.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua, dosen, dan teman-teman Teknik Geomatika UPNVD yang telah mendukung, serta membantu dalam kelancaran penelitian ini.

### Daftar Pustaka

- Sarfina N., Alfiani O. D., Santosa B. 2023. *Story Map* Profil Desa Tegalrejo, Kecamatan Gedangsari, Kabupaten Gunungkidul, DIY. *Jurnal Ilmiah Geomatika* Vol 3, No. 1 April, 2023 (36-44).
- Adil, A., 2017. "Sistem Informasi Geografis". Yogyakarta : ANDI
- Darma, I.M.A., Pasha, F. F. 2021, *Story Map GIS For School*. Diakses pada tanggal 20 Mei 2022, pukul 19.50 WIB. <https://storymap.arcgis.com/stories/19f8f80e17c74e3e98cd7e0bd5cf26ed>.
- Darmawan, A., 2006. "Panduan Praktikum Sistem Informasi Geografis".
- Farida, A., Chintya, N.P.P., Mutiarasari, W.M., 2018. "Visualisasi Bangunan Peninggalan Belanda di Kotabaru Yogyakarta Melalui ESRI *Story Map*". *Jurnal Online Institut Teknologi Nasional* 2018. 1 : 41-49.
- Sugiyono, 2010. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Geertz, C. (1989). *Abangan Santri Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Herusatoto, B. (1987). *Simbolisme Dalam Budaya Jawa*. Yogyakarta: Hanindita.
- Karmadi. (2007). *Makalah Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya*. Dialog Budaya daerah Jawa Tengah
- Sukesthi, W. (2013). *Partisipasi Masyarakat dalam Perayaan Upacara Tradisi Saparan Ki Ageng Wonolelo di Desa Pondok Wonolelo Widodomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sunandarisman, R. (2006). *Menelusuri Riwayat Serta Asal Usul Ki Ageng Wonolelo*. Yogyakarta
- Tashadi, d. (2002). *Kabupaten Sleman dalam Perjalanan Sejarah*. Sleman: Bagian Hubungan Masyarakat.
- ESRI. (2016). *Story Maps*. Diambil kembali dari *Story Maps*: <https://storymaps.arcgis.com/en/>
- Brake, Michelle. 2019. *Dive into the New ArcGIS StoryMaps*. Diakses dari <https://geo-jobe.com/arcgis-tips/dive-into-the-new-arcgis-storymaps/> pada 21 Mei 2023.
- Esri. 2019. *What is ArcGIS StoryMaps?*. Diakses dari <https://doc.arcgis.com/en/arcgis-storymaps/get-storymaps.htm#:~:text=ArcGIS%20StoryMaps%20is%20a%20story,stories%20with%20the%20story%20builder> pada 21 Mei 2023.
- Esri. 2020. *Embedding Content in ArcGIS StoryMaps*. Diakses dari <https://storymaps.arcgis.com/stories/b299f08094ae4a18891b1d1de61187> pada 21 Mei 2023.
- Evans, Owen. 2021. *Moving to ArcGIS StoryMaps*. Diakses dari <https://storymaps.arcgis.com/stories/472a6ddd582b40b58a5a6af2c30a45> pada 21 Mei 2023.
- Hackney, William dan Cooper Thomas. 2020. *Swipe Right for A Powerful Storytelling Tool*. Diakses dari <https://www.esri.com/arcgis-blog/products/arcgis-storymaps/constituent-engagement/swipe-right-for-powerful-storytelling/> pada 21 Mei 2023
- Malinverni, Eva Savina dan Roberto Pierdicca. 2019. *Dissemination in Archaeology: a GIS-based StoryMap for Chan Chan*. *Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development* 9(4): 500 – 519, 2009.
- McRuer, Jennifer. 2017. *Story Map: Youth Reconnect to Place and Biocultural Heritage in Colombia*. *Landscape Magazine* 6(2): 52 – 56, Edisi Musim Dingin 2017.