



Pemanfaatan StoryMaps Sebagai Media Interaktif untuk Memaparkan Potensi Pariwisata

Utilization of StoryMaps as an Interactive Media to Explain Tourism Potential in Kasongan Tourism Village

Alya Fasya Azzahra & Lysa Dora Ayu Nugraini

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta, Indonesia

Article Info:

Received: 17-01-2025

Accepted: 27-02-2025

Published: 30-04-2025

Kata Kunci:

StoryMaps,
Pariwisata,
ArcGIS.

DOI:

[10.31315/imagi.v5i1.14413](https://doi.org/10.31315/imagi.v5i1.14413)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan StoryMaps sebagai alat promosi untuk mengungkapkan potensi pariwisata di Desa Wisata Kasongan kepada masyarakat. Hasil dari StoryMaps yang dibuat menggunakan platform interaktif ArcGIS StoryMaps ini dapat diakses melalui laptop dan smartphone. Navigasi yang disusun dengan judul bab-bab mempermudah pembaca untuk menjelajahi kontennya. Hasil uji tampilan StoryMaps pada laptop dan smartphone menunjukkan adaptabilitas yang baik, memastikan aksesibilitas melalui berbagai perangkat. Hasil uji usability dengan metode skala Likert melibatkan 80 responden. Sebagian besar responden memberikan tanggapan positif, termasuk tingkat kepuasan yang tinggi terhadap StoryMaps. Berdasarkan perhitungan skala Likert, StoryMaps Desa Wisata Kasongan mencapai persentase rata-rata sebesar 89,6%, menunjukkan kriteria "Sangat Baik". Kesimpulannya, StoryMaps ini berhasil mencapai tujuan dalam responsif kinerja, kegunaan, dan kepuasan pengguna.

Abstract: This research aims to utilize StoryMaps as a promotional tool to reveal the tourism potential in Kasongan Tourism Village to the public. The results of the StoryMaps created using the ArcGIS StoryMaps interactive platform can be accessed through laptops and smartphones. Navigation organized by chapter titles makes it easier for readers to explore the content. The results of the StoryMaps display test on laptops and smartphones show good adaptability, ensuring accessibility through various devices. The usability test results using the Likert scale method involved 80 respondents. Most respondents gave positive responses, including a high level of satisfaction with StoryMaps. Based on Likert scale calculations, the Kasongan Tourism Village StoryMaps achieved an average percentage of 89.6%, indicating "Very Good" criteria. In conclusion, this StoryMaps successfully achieved the objectives in responsive performance, usability, and user satisfaction.

How to Cite:

Azzahra, A. F., & Nugraini, L. D. A. (2025). Pemanfaatan StoryMaps sebagai Media Interaktif untuk Memaparkan Potensi Pariwisata. *Jurnal Ilmiah Geomatika*, 5(1), 59-73. <https://doi.org/10.31315/imagi.v5i1.14413>.

*Corresponding Author:

Email : azzahrafasya8@gmail.com

Address : Jalan SWK Jl. Ring Road Utara
No.104, Sleman, 55283

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya dan alam yang menarik dan perlu dilestarikan. Salah satu aset berharga yang dimiliki Indonesia adalah destinasi wisata yang terdapat di berbagai daerah. Pariwisata telah menjadi motor utama dalam memajukan ekonomi suatu daerah dan mempromosikan keindahan alam serta budaya yang dimilikinya (Hermawan, 2017). Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah salah satu wilayah yang terkenal dengan pesona budaya, seni, dan keindahan alamnya. Banyak orang yang datang untuk berlibur maupun belajar tentang budaya di kota wisata Yogyakarta. Pentingnya industri pariwisata telah diakui dan diatur dalam UU nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan. Dalam undang-undang tersebut, dijelaskan bahwa keberadaan obyek wisata di suatu daerah diperlukan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha dan memperoleh manfaat serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Salah satu contoh pusat industri kerajinan di DIY yang menarik para wisatawan baik lokal maupun mancanegara adalah Desa Wisata Kasongan yang berada di Selatan Kota Yogyakarta terletak di Desa Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Awalnya, desa ini dikenal hanya sebagai tempat jual-beli kerajinan gerabah. Namun, seiring berjalannya waktu, para pengrajin di Kasongan mulai menyediakan tempat pelatihan pembuatan gerabah, yang mengubahnya menjadi destinasi menarik. Transformasi ini menjadi kunci utama dalam menjadikan Kasongan sebagai Desa Wisata. Masih banyak masyarakat yang hanya mengenalnya sebagai pusat perdagangan kerajinan gerabah. Oleh karena itu, perlu dilakukan promosi yang lebih intensif untuk mengungkapkan potensi pariwisata Desa Wisata Kasongan kepada masyarakat.

Kegiatan pembuatan seni kerajinan keramik di Kasongan dimulai sejak terjadi Perang Diponegoro (1825-1830). Masyarakat Desa Kasongan telah melakukan kegiatan untuk membuat barang-barang gerabah yang berfungsi untuk memenuhi keperluan rumah tangga sehari-hari. Produk gerabah itu, antara lain; kuwali, pengaron, kendhil, anglo, cowèk, dan sebagainya (Gustami, S. P., 1988). Semakin berkembangnya zaman, pengrajin gerabah di desa ini menciptakan berbagai produk keramik yang indah dan unik yang menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal dan mancanegara. Selain itu, Desa Wisata Kasongan juga menawarkan pengalaman membuat gerabah dengan adanya workshop pembuatan gerabah.

Seiring perkembangan teknologi, diperlukan pendekatan yang lebih modern dan efektif dalam mendukung pertumbuhan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi kunci dalam mempromosikan destinasi wisata. Para pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi mengenai suatu destinasi wisata sebelum mereka merencanakan kunjungannya. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam mendukung promosi wisata tersebut adalah *StoryMaps*. Penggunaan *StoryMaps* memungkinkan pembuatan narasi visual yang menarik. Dengan menggabungkan peta interaktif dengan konten multimedia seperti teks, gambar, dan video, *StoryMaps* menghadirkan pengalaman yang lebih mendalam tentang potensi wisata (Matondang, 2021).

Pemanfaatan *StoryMaps* sebagai alat promosi wisata masih belum banyak digunakan di berbagai destinasi wisata di Indonesia, termasuk Desa Wisata Kasongan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan *StoryMaps* sebagai alat promosi wisata Desa Wisata Kasongan. Dengan menggabungkan elemen-elemen

multimedia yang menarik, *StoryMaps* dapat menjadi alat yang kuat dalam memperkenalkan seni pembuatan gerabah di Desa Wisata Kasongan kepada wisatawan potensial. Penelitian ini dapat menjadi kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk memajukan sektor pariwisata di daerah-daerah di Indonesia.

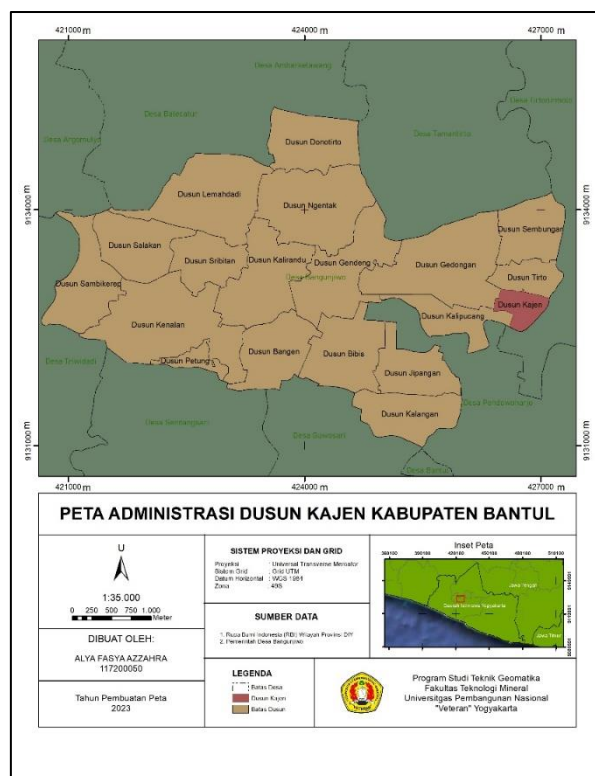
METODE PENELITIAN

Data dan Lokasi

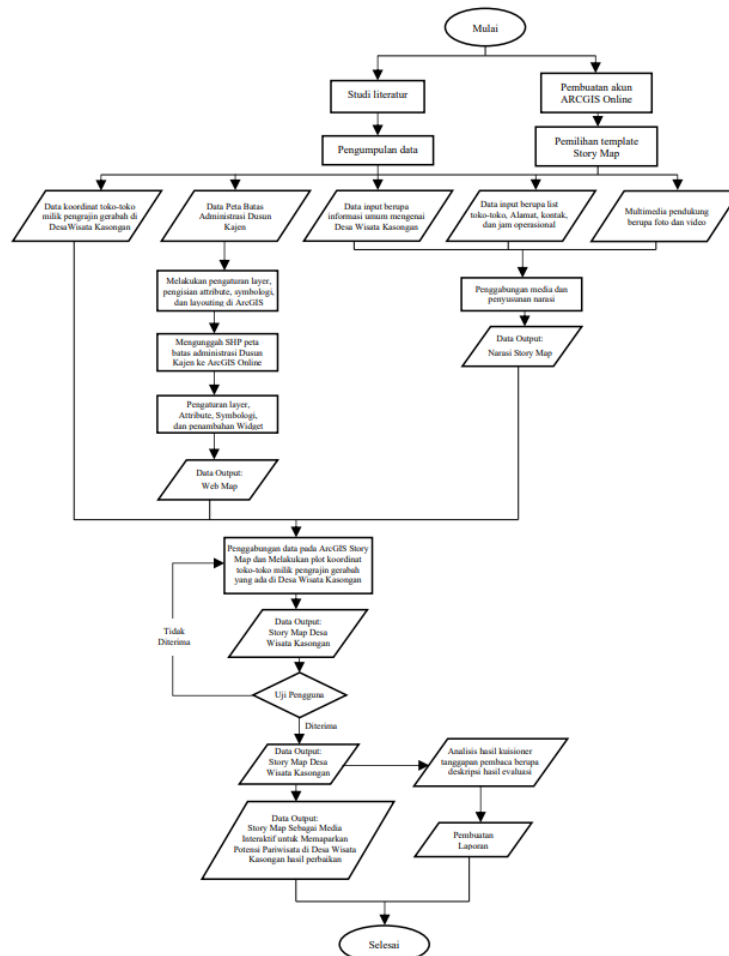
Data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya adalah:

- Peta batas administrasi Dusun Kajan, Desa Bangunjiwo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang diperoleh dari Kalurahan Bangunjiwo.
- Data koordinat toko-toko milik pengrajin di Dusun Kajan yang diperoleh dari Google Maps dan Aplikasi GPS Map Camera.
- Data foto dan video pendukung.
- Hasil wawancara dengan warga sekitar, pemilik toko gerabah, dan pak dukuh.
- Informasi tentang kasongan dari website Desa Bangunjiwo.

Penelitian tugas akhir ini berlokasi di Dusun Kajan, Desa Bangunjiwo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasi yang akan dibuat *StoryMaps* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Penelitian



Gambar 2. Diagram Alir Pelaksanaan Penelitian

Metode

Dalam penelitian ini, tahap awal melibatkan studi literatur sebagai langkah persiapan dalam pembuatan StoryMaps Desa Wisata Kasongan. Dilakukan penggalian sumber-sumber informasi dan mempelajari kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan StoryMaps Desa Wisata Kasongan. Informasi mendalam diperoleh dari sumber-sumber seperti jurnal, internet, dan wawancara dengan warga Desa Wisata Kasongan.

Selanjutnya, tahap pengumpulan data melibatkan wawancara dengan warga setempat, pemilik toko gerabah, dan Bapak Dukuh. Data meliputi informasi potensi desa, pembagian RT, dan peta batas administrasi Dusun Kajan. Peta batas administrasi tersebut diperoleh dari Kelurahan Bangunjiwo, Kabupaten Bantul. Data lain yang dibutuhkan adalah koordinat toko-toko pengrajin gerabah yang didapatkan dengan cara survei langsung serta foto dan video sebagai media pendukung agar StoryMaps lebih menarik. Proses selanjutnya yaitu pengolahan data menggunakan software ArcGIS mencakup pengaturan layer, pengisian atribut, pengaturan symbology, dan layouting untuk menciptakan peta administrasi Dusun Kajan.

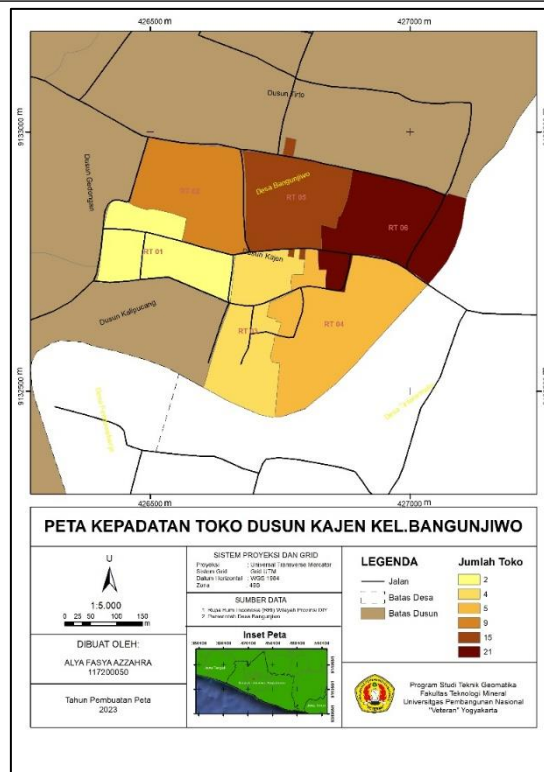
Langkah selanjutnya adalah mengunggah peta batas administrasi Dusun Kajen ke ArcGIS Online, melibatkan pembuatan akun dan format shapefile. Data peta administrasi tersebut diunggah ke ArcGIS Online agar nantinya dapat dimasukkan kedalam StoryMaps. Selanjutnya yaitu penggabungan media dan penyusunan narasi dilakukan dengan mengintegrasikan aspek-aspek seperti profil Desa Wisata Kasongan, sejarah, lokasi, lingkungan, proses produksi gerabah, produk unggulan, dan lokasi toko-toko gerabah. Media pendukung berupa foto dan video diterapkan untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik StoryMaps.

Penggabungan data pada ArcGIS StoryMaps dan plotting koordinat toko-toko gerabah dilakukan untuk memberikan informasi lengkap, termasuk nama, kontak, alamat, serta panduan lokasi dan visual langsung melalui link Google Maps dan Google Street View. Uji pengguna dilakukan menggunakan kuisisioner dari Google Form dengan sasaran utama masyarakat umum. Analisis hasil kuisisioner bertujuan untuk mengidentifikasi apakah StoryMaps tersebut berfungsi dengan baik dan mengidentifikasi sejauh mana StoryMaps Kasongan memberikan dampak positif pada pemahaman serta minat pembaca terhadap Desa Wisata Kasongan. Setelah mendapatkan hasil kuisisioner, selanjutnya akan dilakukan perhitungan dengan metode skala likert yang merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala likert memiliki empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang mempersentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Setelah mendapatkan hasil perhitungan, kemudian persentase tersebut akan dibandingkan dengan tabel interval presentase likert sebagai acuan standar untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan dan memperoleh wawasan lebih mendalam terkait kualitas penggunaan produk atau sistem yang diuji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Peta Kepadatan Toko Gerabah di Dusun Kajen

Pada proses pengolahan batas administrasi, dihasilkan peta kepadatan toko Dusun Kajen. Peta ini yang dimasukkan kedalam StoryMaps pada bagian "Lokasi" dan "Toko". Dalam peta ini data yang dimasukkan ke ArcGIS mencakup koordinat toko-toko gerabah yang ada di Dusun Kajen, *shapefile* batas desa di Kab. Bantul, *shapefile* batas dusun di Desa Bangunjiwo, dan *shapefile* batas RT di Dusun Kajen. Data *shapefile* tersebut diperoleh dari Kelurahan Bangunjiwo, Kabupaten Bantul.



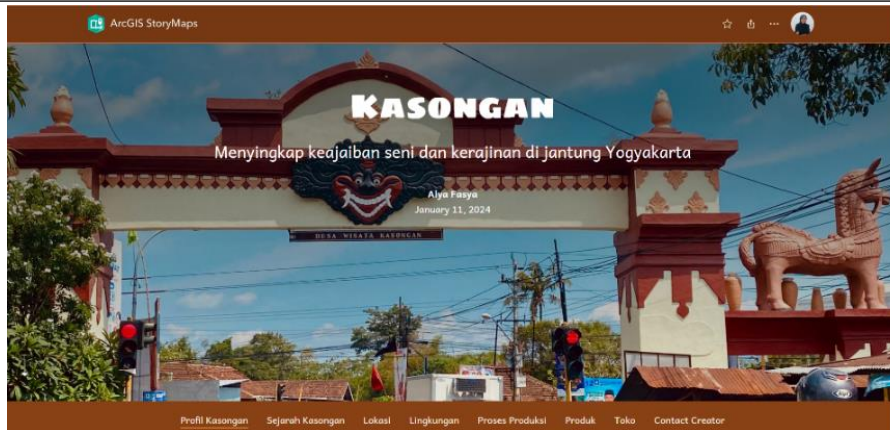
Gambar 3. Peta Batas RT di Dusun Kaje

Hasil Pembuatan *StoryMaps*

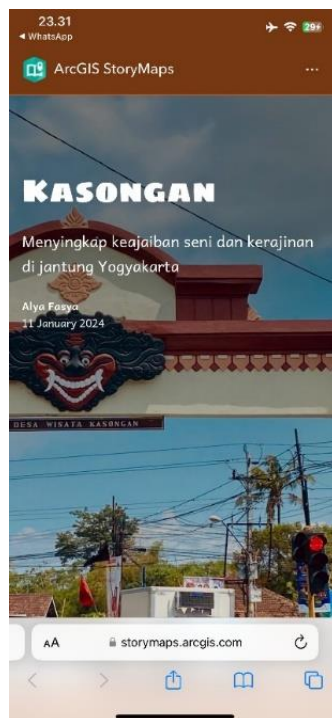
StoryMaps Desa Wisata Kasongan dirancang dengan menggunakan ArcGIS *StoryMaps*, sebuah platform interaktif yang tidak hanya dapat diakses melalui laptop, tetapi juga dapat dijangkau melalui *smartphone*. Pada bagian awal, pengunjung disambut dengan tampilan cover yang memperlihatkan gambar gapura Desa Wisata Kasongan dan judul dari *StoryMaps* tersebut. Di bawah bagian cover, terdapat navigation yang memuat judul bab-bab sebagai isi dari *StoryMaps*, disusun untuk memudahkan pembaca dalam menjelajahi konten yang disajikan. Dengan demikian, pengguna dapat dengan nyaman dan interaktif mengeksplorasi berbagai informasi menarik tentang Desa Wisata Kasongan melalui *StoryMaps* ini, baik melalui perangkat laptop maupun *smartphone*.

a. Hasil Perbedaan Tampilan *StoryMaps* pada Laptop dan *Smartphone*

StoryMaps Desa Wisata Kasongan membawa pembaca agar memiliki pengalaman eksplorasi yang mendalam tentang pesona desa melalui *platform* interaktif. Dengan desain yang responsif, *StoryMaps* ini tidak hanya dapat diakses melalui laptop, tetapi juga dapat diakses melalui *smartphone*. Pengunjung disambut dengan tampilan halaman *cover* yang memperlihatkan gambar gapura Desa Wisata Kasongan dan judul dari *StoryMaps* tersebut, menciptakan pengalaman visual yang memikat. Dengan navigasi yang disusun rapi, pembaca dapat dengan nyaman menjelajahi konten yang disajikan, baik melalui perangkat laptop maupun *smartphone*, sehingga memberikan fleksibilitas dan kenyamanan dalam mengeksplorasi berbagai informasi menarik tentang Desa Wisata Kasongan.



Gambar 4 Tampilan StoryMaps pada Laptop
Sumber: Data Diolah



Gambar 5. Tampilan StoryMaps pada Smartphone
Sumber: Data Diolah

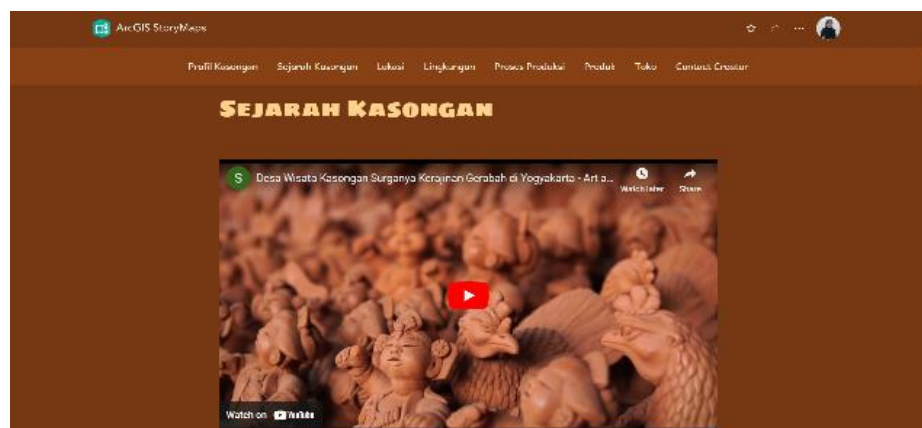
b. Hasil Tampilan *StoryMaps* di Setiap Bagian pada Navigasi

Bagian pertama dari StoryMaps Desa Wisata Kasongan, memuat informasi mengenai profil Kasongan sebagai sebuah desa wisata bersejarah di pinggiran Kota Yogyakarta, terletak di Dusun Kaje, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul. Pada bagian ini juga ditampilkan foto gapura batas Dusun Kaje. Pada bagian kedua StoryMaps Desa Wisata Kasongan, diungkapkan sejarah Desa Kasongan yang bermula sejak sebelum tahun 1825. Desa ini terdiri dari pedukuhan seperti Kaje, Sentanan, dan Tirta, masing-masing memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat. Setelah bersatu dalam wilayah Kebekelan Kasongan pada tahun 1825, desa mengalami transformasi administratif hingga statusnya menjadi desa pada tahun 1987.



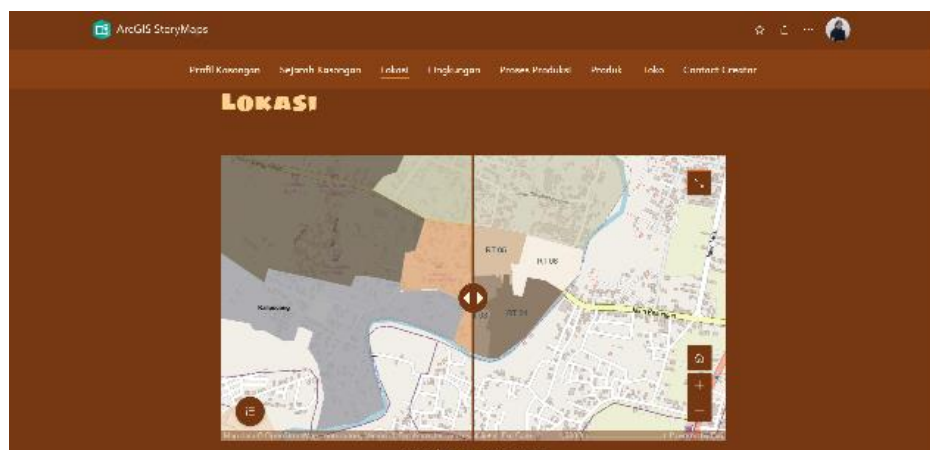
Gambar 6. Tampilan Bagian 1 *StoryMaps*

Sumber: Data Diolah



Gambar 7. Tampilan Bagian 2 *StoryMaps*

Sumber: Data Diolah



Gambar 8. Tampilan Bagian 3 *StoryMaps*

Sumber: Data Diolah

Pada bagian ketiga *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan, terdapat peta dengan fitur “Swipe” yang digunakan untuk menunjukkan letak Desa Wisata Kasongan. Pada fitur *Swipe*, sebelah kiri menampilkan tampilan peta batas administrasi Kelurahan Bangunjiwo yang mencakup beberapa Dusun, termasuk Dusun Kaje. Di sebelah

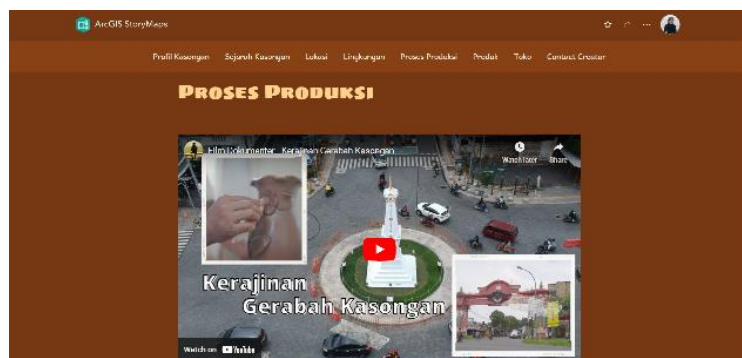
kanan, terdapat peta Dusun Kajeun yang terbagi menjadi 4 RT. Kedua peta ini diperoleh dari Kelurahan Bangunjiwo, memberikan gambaran lengkap tentang wilayah administratif dan pembagian RT Dusun Kajeun. Bagian keempat *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan membahas lingkungan desa dengan mendalam. Pada bagian ini menggunakan fitur *Sidecar* dan tampilan *floating* pada *ArcGIS StoryMaps*.

Pada bagian kelima *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan, pembaca disuguhkan penjelasan mendalam mengenai proses produksi kerajinan gerabah kasongan. Mulai dari alat dan bahan yang harus dipersiapkan hingga teknik yang digunakan untuk mengolahnya menjadi karya seni gerabah, setiap langkah dipaparkan dengan rinci.

Tak hanya itu, *StoryMaps* ini memberikan keunggulan dengan menyajikan *step-by-step* cara pembuatan gerabah secara terperinci, memberikan wawasan yang komprehensif kepada para pembaca. Adanya video pembuatan gerabah yang memberikan informasi visual, menjadikan pengalaman mengeksplorasi Desa Wisata Kasongan semakin menarik dan edukatif. Pada bagian keenam *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan, pengunjung diajak untuk mengeksplorasi beragam produk unggulan yang dihasilkan di desa, dengan disertai penjelasan singkat mengenai produk-produk tersebut. Fitur yang di gunakan pada bagian ini adalah fitur *Sidecar* pada *ArcGIS StoryMaps* dengan tampilan *slideshow* yang menarik. Dengan foto-foto produk gerabah yang memungkinkan pembaca untuk melihat gambaran visual dari berbagai produk gerabah kasongan. Dengan menggunakan fitur *Sidecar* ini, pembaca dapat merasakan pengalaman virtual yang interaktif dan informatif, mendapatkan wawasan yang mendalam tentang keindahan dan kreativitas yang dihasilkan Desa Wisata Kasongan.



Gambar 9. Tampilan Bagian 4 *StoryMaps*
Sumber: Data Diolah



Gambar 10. Tampilan Bagian 5 *StoryMaps*
Sumber: Data Diolah

Dalam bagian ketujuh *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan, pengunjung disajikan dengan informasi terperinci mengenai lokasi toko-toko yang menjual kerajinan gerabah di sepanjang Jalan Kasongan di Desa Wisata Kasongan. Melalui fitur *map tour* yang disediakan ArcGIS *StoryMaps*, pembaca dapat dengan mudah menjelajahi toko-toko tersebut. Informasi yang tersedia mencakup peta lokasi, titik koordinat yang akurat, jam operasional toko, kontak yang dapat dihubungi, serta tautan Google Maps dan Google Street View yang diakses melalui tombol interaktif.

Pada bagian kedelapan *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan, pengunjung diajak untuk mengeksplorasi pesona lain dari Desa Wisata Kasongan. seperti terdapat museum gerabah yang berisin karya seni milik seniman. Selain itu juga terdapat makanan khas yang letaknya disekitar Desa Wisata Kasongan. Ada juga pelatihan yang disediakan oleh beberapa toko yang ada di Desa Wisata Kasongan.



Gambar 11. Tampilan Bagian 6 *StoryMaps*

Sumber: Data Diolah



Gambar 12. Tampilan Bagian 7 *StoryMaps*

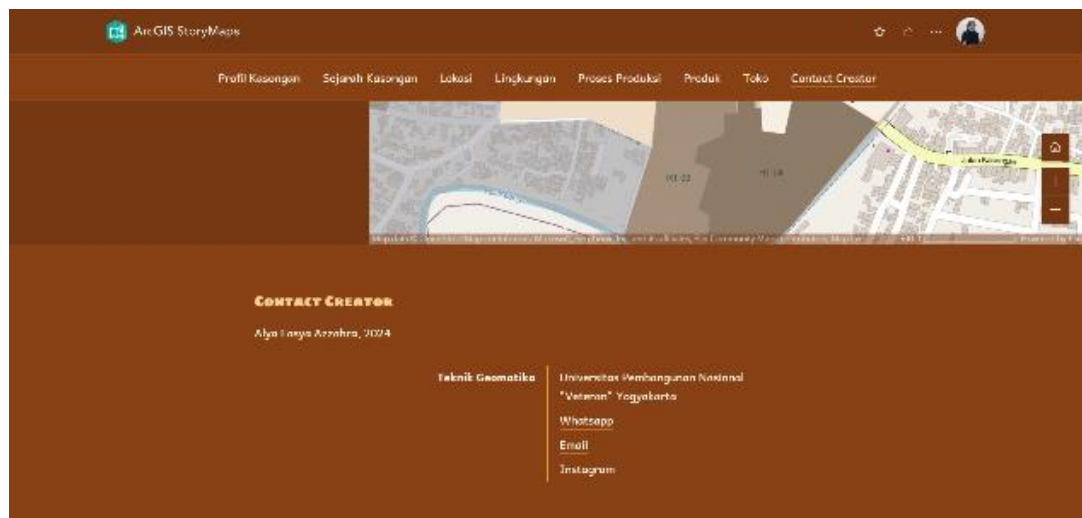
Sumber: Data Diolah

Pada bagian kesembilan *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan terdapat informasi yang tak kalah penting, yakni mengenai "Contact Creator" atau kontak pembuat *StoryMaps* ini. Bagian ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi lebih lanjut dengan pembuat *StoryMaps*, memberikan ruang bagi pertanyaan, masukan, atau kolaborasi potensial. Dengan menyediakan kontak pembuat, pembaca dapat memperoleh informasi lebih lanjut, memberikan umpan balik, atau bahkan menjalin kerja sama dalam upaya memperkaya konten dan pengalaman interaktif di *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan.



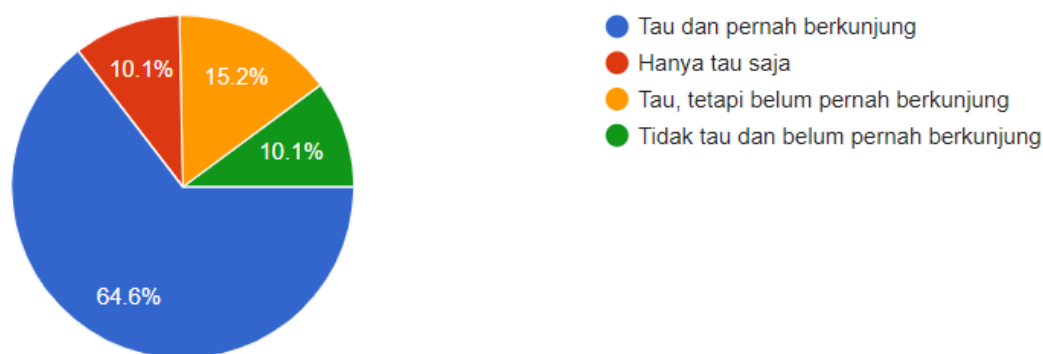
Gambar 13. Tampilan Bagian 8 *StoryMaps*

Sumber: Data Diolah



Gambar 14. Tampilan Bagian 9 *StoryMaps*

Sumber: Data Diolah

**Gambar 15.** Grafik lingkaran jawaban responden tentang Desa Wisata Kasongan*Sumber: Data Diolah***Tabel 1****Jawaban responden tentang Desa Wisata Kasongan**

Jawaban	Jumlah responden
Hanya tau saja	8
Tau dan pernah berkunjung	51
Tau, tetapi belum pernah berkunjung	12
Tidak tau dan belum pernah berkunjung	9

*Sumber: Data Diolah***Hasil Uji Usability**

Pada tahap pengujian *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan dalam penelitian ini, dilakukan menggunakan metode uji *skala Likert* dengan melibatkan 80 responden. Sebelum menjawab pertanyaan terkait *StoryMaps*, responden diajak untuk memberikan informasi apakah mereka pernah, belum pernah, tahu, atau sama sekali tidak tahu tentang Desa Wisata Kasongan. Kuisisioner ini terdiri dari lima pertanyaan yang berkaitan langsung dengan tingkat kepuasan pengguna terhadap *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan. Responden diminta untuk memilih tanggapan yang sesuai dari opsi yang disediakan, yakni "Sangat Tidak Setuju (STS)", "Tidak Setuju (TS)", "Ragu-ragu (RR)", "Setuju (S)", atau "Sangat Setuju (SS)". Setiap tanggapan diberikan skor sesuai dengan tabel *skala Likert*, dimana skor 1 diberikan untuk "Sangat Tidak Setuju" hingga skor 5 diberikan untuk "Sangat Setuju". Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih rinci tentang tingkat kepuasan pengguna terhadap *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan.

Dalam bab hasil dan pembahasan, terdapat pertanyaan mengenai tingkat pengetahuan dan pengalaman pengunjung terhadap Desa Wisata Kasongan. Dari 80 responden yang terlibat, hasil menunjukkan bahwa sebesar 64,6%, atau sebanyak 51 orang, telah memiliki pengetahuan dan pengalaman berkunjung ke Desa Wisata Kasongan sebelumnya. Sementara itu, sekitar 10,1% dari responden, atau sekitar 9 orang, mengaku tidak mengetahui atau belum pernah berkunjung ke desa tersebut, dan menariknya, mayoritas dari mereka merupakan orang yang berasal dari luar kota Yogyakarta. Hasil ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat pemahaman masyarakat terhadap Desa Wisata Kasongan, sekaligus mengidentifikasi bahwa masih ada potensi untuk meningkatkan pengetahuan dan daya tarik desa tersebut, terutama bagi mereka yang datang dari luar kota.

Tabel 2 merupakan tabel perhitungan *skala Likert* dari hasil kuisioner yang telah disebarkan oleh peneliti. *Skala Likert* ini dirancang dengan pertanyaan yang difokuskan pada penilaian sikap, pendapat, serta tingkat setuju atau tidak setuju terhadap aspek kegunaan, responsif kerja, dan kepuasan pengguna terhadap *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan yang telah dibuat. Umumnya, *Skala Likert* tersusun atas serangkaian pertanyaan dengan pilihan jawaban dalam bentuk rentang tertentu, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Tabel perhitungan ini memuat kolom-kolom yang merepresentasikan tingkatan pertanyaan atau pilihan jawaban, serta baris-baris yang menunjukkan jumlah responden atau frekuensi masing-masing pilihan jawaban. Nilai angka yang diberikan pada setiap pilihan jawaban disesuaikan dengan tabel nilai pada tabel skala likert, dengan nilai 1 untuk "Sangat Tidak Setuju (STS)", 2 untuk "Tidak Setuju (TS)", 3 untuk "Ragu-ragu (RR)", 4 untuk "Setuju (S)", dan 5 untuk "Sangat Setuju (SS)".

Berdasarkan perhitungan menggunakan metode *skala Likert* pada Tabel 5.2, diperoleh persentase rata-rata sebesar 89,6%. Analisis lebih lanjut berdasarkan Tabel 5.4 menunjukkan hasil perhitungan tersebut memenuhi kriteria sangat baik. Ini mengindikasikan bahwa *StoryMaps* Desa Wisata Kasongan telah berhasil mencapai tujuan dalam responsif kinerja, kegunaan, dan kepuasan pengguna. Selain penilaian *skala Likert*, kuisioner juga mencakup tanggapan dan saran dari responden. Beberapa saran yang diajukan antara lain menambahkan subtema tentang tradisi dan kesenian, menyesuaikan tata letak gambar agar tidak tertutupi oleh teks, mengubah warna tulisan agar lebih mudah dibaca, menyertakan lebih banyak foto produk lainnya, membuat *dashboard* lebih interaktif dan menu dibuat *lock on top*. Saran-saran ini menjadi evaluasi penting untuk pengembangan dan perbaikan *StoryMaps* guna meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna.

Tabel 2
Tabel hasil perhitungan skor skala Likert

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
Jumlah Skor	367	357	359	339	370
Skor Maksimal	400	400	400	400	400
Persentase	91,75	89,25	89,75	84,75	92,5
Persentase rata-rata	89,6				

Keterangan tabel:

Q1 – 5 = Pertanyaan 1-5

Sumber: Data Diolah

Tabel 3
Tabel Interval persentase Likert

Jawaban	Kategori
0% - 19.99%	Sangat Buruk
20% - 39.99%	Buruk
40% - 59.99%	Standar
60% - 79.99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Data Diolah

Tanggapan positif juga terlihat dari beberapa responden yang menyatakan bahwa StoryMaps Desa Wisata Kasongan sudah bagus dan menarik, memberikan bantuan sebagai petunjuk, dan mengundang minat untuk berkunjung langsung. Kesimpulan dari hasil persentase kelayakan yang menunjukkan kriteria sangat baik ini menggambarkan bahwa pembuatan StoryMaps Desa Wisata Kasongan menjadi langkah positif dalam mempromosikan potensi wisata di Desa Kasongan, Bantul, DIY. Melalui StoryMaps ini, informasi mengenai Desa Wisata Kasongan dapat diakses dengan mudah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap destinasi wisata ini. StoryMaps juga diharapkan dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan dan menarik kunjungan wisatawan, tidak hanya untuk berbelanja kerajinan, tetapi juga untuk menikmati wisata dan mempelajari pembuatan kerajinan gerabah secara langsung.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa dengan menggunakan platform interaktif ArcGIS StoryMaps, StoryMaps Desa Wisata Kasongan berhasil dirancang untuk memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pengguna, baik melalui laptop maupun smartphone. Desain cover StoryMaps menampilkan gambar gapura Desa Wisata Kasongan dan judul “Menyingkap Keajaiban Seni dan Kerajinan di Jantung Kota Yogyakarta”, sementara navigasi yang disusun dengan judul bab-bab mempermudah pembaca untuk menjelajahi kontennya. Berdasarkan perhitungan skala Likert, StoryMaps Desa Wisata Kasongan mencapai persentase rata-rata sebesar 89,6%, menunjukkan kriteria “Sangat Baik”. Dengan demikian, StoryMaps ini diharapkan dapat efektif memperkenalkan dan meningkatkan kunjungan wisatawan ke Desa Kasongan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada masyarakat Desa Wisata Kasongan yang telah berkontribusi dalam memberikan data dan wawasan selama penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan yang telah membantu dalam proses penyuntingan serta pembuktian naskah artikel ini. Penelitian ini didukung oleh program bantuan riset mahasiswa tahun pendanaan 2024. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pariwisata di Desa Kasongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambriani, D., & Nurhidayat, A. I. (2020). Rancang Bangun Repository Publikasi Ilmiah Dosen Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(1), 58-66.
- Bangunjiwo, K. (2023, September 28). *Kalurahan Bangunjiwo, Kapanewon Kasihan, Kabupaten Bantul, D.I. Yogyakarta*. Retrieved from bangunjiwo-bantul.desa.id: <https://bangunjiwo-bantul.desa.id/first>.
- CNN Indonesia. (2023, Agustus 23). *Desa Wisata Kasongan Surganya Kerajinan Gerabah di Yogyakarta - Art and Culture*. [Video]. YouTube. Diakses pada 26 Februari 2024. Retrieved from https://youtu.be/-lne_CbMMGs?si=fJtU9FG1RmD7H1cy.

- El Hafid Channel. (2022, Oktober 2022). *Film Dokumenter - Kerajinan Gerabah Kasongan*. [Video]. YouTube. Diakses pada 21 Oktober 2023. Retrieved from https://youtu.be/E0k9NhYUx0U?si=ExjsCGSGuxNQq8O_.
- Henriyadi, & Mulyati, R. (2014). Usability Testing Sistem Informasi: Studi Kasus pada Aplikasi Repositori Publikasi Badan Penelitian dan Pengembangan Pertanian. *e jurnal pustaka*, 23(2), 54-63.
- Journey Pictures. (2023, Desember 29). *WISATA DESA KASONGAN | Museumku Gerabah Timbul Raharjo*. [Video]. YouTube. Diakses pada 26 Februari 2024. Retrieved from <https://youtu.be/83fBeyy1PRE?si=tjER9L4YbWzJS-68>.
- KBBI. (2024, Januari 12). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from [kbbi.web.id: https://kbbi.web.id/potensi](https://kbbi.web.id/potensi).
- Mehdila, M. C., Sihasale, D. A., & Rakuasa, H. (2023). Sistim Informasi Geografis Sebaran Objek Wisata Bahari di Kecamatan Salahutu, Pulau Ambon Berbasis Web dengan Menggunakan ArcGIS StoryMaps. *Larisa Penelitian Multidisiplin*, 1(1), 8-14.
- Mrajak Keramik Kasongan. (2023, April 8). *Belajar asik diluar kelas bersama Mrajak Keramik Kasongan*. [Video]. YouTube. Diakses pada 26 Februari 2024. Retrieved from <https://youtu.be/9fGBzxyup7Y?si=TEIZ11WH1kRMowft>.
- Nawangsari, D., Muryani, C., & Utomowati, R. (2018). Pengembangan Wisata Pantai Desa Watu Karung dan Desa Sendang Kabupaten Pacitan Tahun 2017. *Jurnal GeoEco*, 4(1), 31-40.
- Noviandhiny, P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian Berbasis Web pada Apotek Neofarma Sanggau. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 6 (3), 133-138.
- Paat, F. C. (2014). *Analisis Potensi dan Pengembangan Pariwisata di Kota Tomohon*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana