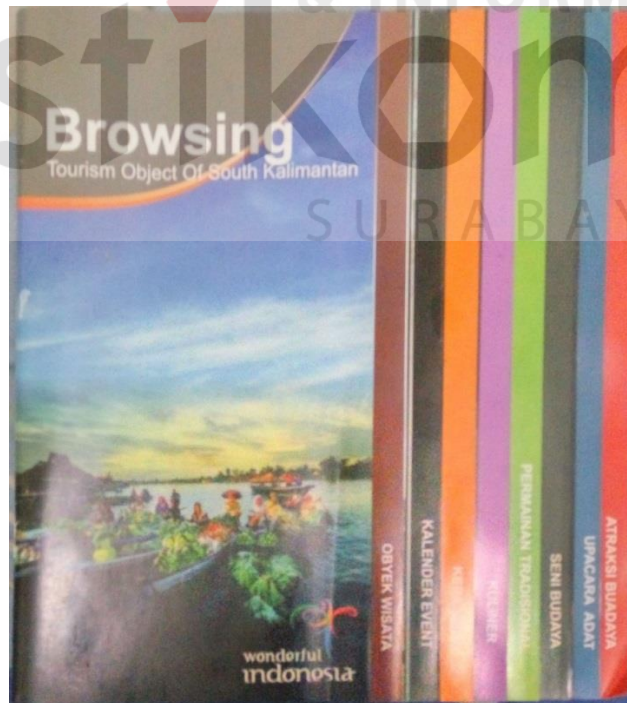


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pembuatan aplikasi android pariwisata Banjarmasin merupakan upaya mengenalkan wisata daerah Banjarmasin yang saat ini kurang dikenal masyarakat sekitar pulau Kalimantan maupun pulau lainnya yang ada di Indonesia. Sehingga para pengunjung kota Banjarmasin dapat mendapatkan informasi sekaligus mengenal tentang pariwisata kota Banjarmasin melalui aplikasi ini dan sebagai penambah kreasi penyampaian informasi pariwisata Banjarmasin yang sebelumnya sudah ada dalam bentuk katalog (lihat gambar 1.1).



Gambar 1.1 Katalog Pariwisata Kalimantan Selatan

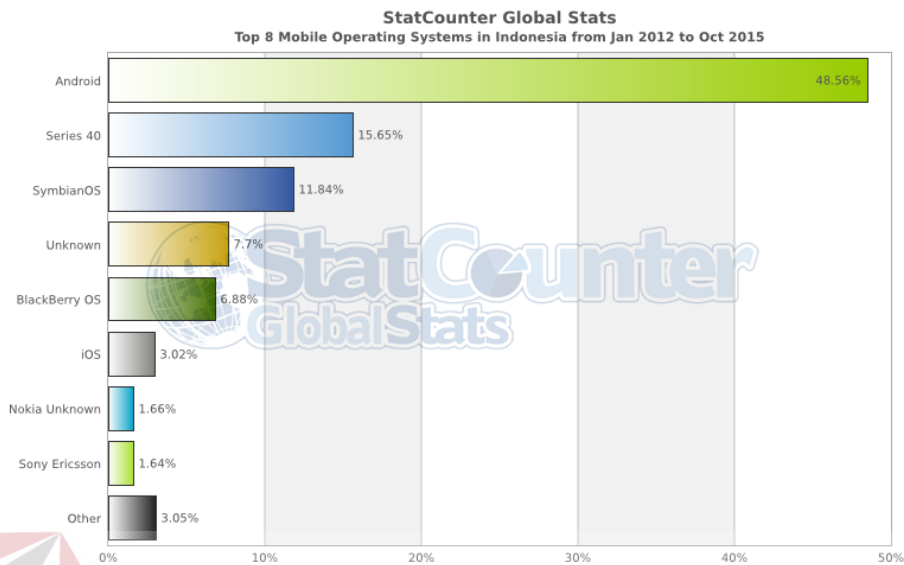
Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Kota Banjarmasin yang terletak di Provinsi Kalimantan Selatan memiliki wisata yang beraneka ragam serta unik seperti obyek wisata pasar terapung yang adanya hanya di pagi hari saja. Menurut Titin Soekarya (Staf Ahli Bidang Ekonomi dan Iptek Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata) seperti dikutip dari kompas.com, "Kalimantan tidak kalah dengan Bali. Pulau itu kaya akan keanekaragaman hayati dan budaya serta pesona alamnya". Namun karena kurangnya informasi mengenai profil pariwisata Banjarmasin sebagian masyarakat kurang mengetahui secara jelas.

Obyek-obyek wisata Banjarmasin yang terdapat diaplikasi android ini terdiri dari 9 obyek wisata antara lain: Pasar Terapung, Taman Maskot, Museum Wasaka, Masjid Raya Sabilal Muhtadin, Masjid Sultan Suriansyah, Makam Sultan Suriansyah, Makam Pangeran Antasari, Makam Surgi Mufti, dan Makam Habib Basirih. Selain obyek wisata, aplikasi pariwisata ini juga memuat informasi tentang hotel dan restoran yang ada di Banjarmasin.

Aplikasi pariwisata Banjarmasin ini menggunakan *platform* Android. Suatu *platform* yang terus berkembang sampai sekarang dan banyak dijadikan pilihan oleh *user* pengguna *mobile*.

Berdasarkan data yang didapat dari *StateCounter* (website penyedia analisis *mobile*) dari jangka waktu Januari 2012 sampai Oktober 2015, terlihat bahwa *platform* Android banyak dijadikan pilihan oleh *user* pengguna *mobile* sebagai pilihan *platform mobile*-nya.



Gambar 1.2 Stastik Perkembangan *Platform* Android

Sumber: Statecounter.com

Menurut grafik penggunaan *platform mobile* (lihat gambar 1.2) *platform* Android menjadi pilihan pertama *user* pengguna *mobile* sebesar 48,56 % sangat jauh meninggalkan para pesaingnya di *platform mobile*. Hal inilah yang menjadikan pemilihan *platform* Android sebagai *platform* dalam aplikasi pariwisata Banjarmasin ini, agar dapat mempermudah dalam penyampaian serta efektif dalam pengenalan pariwisata yang ada di Banjarmasin sebagai destinasi wisata.

Selain itu agar *user* pengguna mengetahui keadaan lingkungan sekitar obyek wisata sebelum mengunjungi obyek wisatanya. Maka di dalam aplikasi ini ada menu panorama yang menampilkan foto panorama 360° sembilan obyek wisata yang ada di Banjarmasin.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, dalam upaya pengenalan profil pariwisata Banjarmasin sebagai destinasi wisata maka di buatlah profil pariwisata

Banjarmasin ini dengan *platform* Android, agar mempermudah para wisatawan yang ingin berkunjung ke Banjarmasin dan mengenalkan wisata-wisata yang ada di Banjarmasin sebagai tujuan alternatif pariwisata di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, maka perumusan masalah dalam pembuatan aplikasi android ini yaitu bagaimana membuat aplikasi android pariwisata Banjarmasin dengan teknik foto panorama 360° sebagai upaya mengenalkan destinasi wisata?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi android ini adalah:

1. Aplikasi berisi informasi dalam tahap materi pengenalan.
2. Aplikasi efektif digunakan untuk resolusi 800x480.
3. Pariwisata terdiri dari 9 obyek wisata yang ada di Banjarmasin.
4. Foto panorama 360° berjenis silinder (*cylindrical*) yakni dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya.

1.4 Tujuan

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah:

1. Membuat aplikasi android untuk mengenalkan pariwisata Banjarmasin sebagai destinasi wisata.

2. Menambah kreasi penyampaian informasi pariwisata Banjarmasin.
3. Sebagai alternatif informasi pariwisata Banjarmasin yang lebih efektif.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan aplikasi android pariwisata banjarmasin terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam pembuatan aplikasi android tentang pariwisata Banjarmasin ini adalah diharapkan hasil pembuatan menjadi referensi akademis, khususnya program studi multimedia dalam hal pembuatan aplikasi android dalam tahap pengenalan sesuatu.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam pembuatan aplikasi android tentang pariwisata Banjarmasin ini antara lain:

- a. Memberikan tambahan wawasan bagi pengguna tentang pariwisata Banjarmasin dalam tahap pengenalan.
- b. Menambah kreasi dalam penyampaian informasi tentang pariwisata Banjarmasin dengan penggunaan *platform* android.