

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam pembuatan aplikasi Android tentang profil pariwisata Kota Banjarmasin sebagai upaya pengenalan destinasi wisata ini diperlukan referensi-referensi yang berkaitan dalam hal pembuatan aplikasi ini.

2.1 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi (Yuniar Supriadi, 2014 : 2).

Android dianggap sebagai *platform mobile* masa depan karena memiliki ciri (Nazruddin Safaat H, 2014 : 3), antara lain:

1. Lengkap (*complete platform*)

Para desainer dapat melakukan yang komprehensif ketika mereka sedang mengembangkan *platform* Android. Android merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan tools dalam membangun software dan memungkinkan untuk peluang pengembangan aplikasi.

2. Terbuka (*open source platform*)

Platform Android disediakan melalui lisensi *open source*. Pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi. Android sendiri menggunakan Linux Kernel 2.6.

3. Bebas (*free platform*)

Android adalah *platform* atau aplikasi yang bebas untuk *develope*. Tidak ada lisensi atau biaya royalti untuk pengembang pada *platform* Android. Tidak diperlukan biaya keanggotaan, biaya pengujian, dan kontrak. Aplikasi untuk Android dapat didistribusikan dan diperdagangkan dalam bentuk apapun.

Telepon pertama yang memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Adapun versi-versi Android yang pernah dirilis adalah sebagai berikut:

- a. Android versi 1.1
- b. Android versi 1.5 (*Cupcake*)
- c. Android versi 1.6 (*Donut*)
- d. Android versi 2.0 (*Eclair*)
- e. Android versi 2.2 (*Froyo : Frozen Yoghurt*)
- f. Android versi 2.3 (*Gingerbread*)
- g. Android versi 3.1 (*Honeycomb*)
- h. Android versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*)
- i. Android versi 4.1 (*Jelly Bean*)
- j. Android versi 4.4 (*Kitkat*)
- k. Android versi 5.0 (*Lollipop*)
- l. Android versi 6.0 (*Marshmallow*)

2.2 Objek Wisata

Menurut Chafid Fandeli (2000), obyek wisata adalah perwujudan daripada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan, sedangkan obyek wisata alam adalah obyek wisata yang daya tariknya bersumber pada keindahan sumber daya alam dan tata lingkungannya.

Dalam dunia kepariwisataan, segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat, disebut atraksi atau lazim pula dinamakan objek wisata (Nyoman S. Pendit, 1999).

Sebuah objek wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan mereka dilokasi tersebut dalam waktu yang cukup lama dan dapat memberi kepuasan kepada wisatawan yang datang berkunjung atau dapat menarik wisatawan yang telah berkunjung untuk datang kembali ke lokasi tersebut.

2.3 Destinasi Wisata

Destinasi pariwisata didefinisikan sebagai “*A significant place visited on a trip, with some form actual or perceived boundary. The basic geographic unit for the production of tourism statistic.*” (Richardson dan Fluker, 2004:48)

Destinasi wisata dapat digolongkan berdasarkan ciri-ciri destinasi tersebut (Kusdianto, 1996:8), yaitu sebagai berikut:

1. Destinasi sumber daya alam, seperti iklim, pantai, dan hutan.

2. Destinasi sumber daya budaya, seperti tempat bersejarah, museum, teater, dan masyarakat lokal.
3. Fasilitas rekreasi, seperti taman hiburan.
4. *Event*, seperti Pesta Kesenian Bali, Pesta Danau Toba, dan pasar malam.
5. Aktivitas spesifik, seperti kasino di Genting Highland Malaysia dan Wisata Belanja di Hong Kong.
6. Daya tarik psikologis, seperti petualangan, perjalanan romantis, dan keterpencilan.

Dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan pada Bab I Pasal 1 disebutkan bahwa destinasi pariwisata yang diidentikkan dengan daerah tujuan wisata didefinisikan sebagai kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling melengkapi terwujudnya kepariwisataan.

Jika batasan destinasi wisata dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tersebut dikaitkan dengan Rancangan Naskah Akademik Undang-Undang Kepariwisata (2006), maka yang dimaksud destinasi wisata adalah suatu tempat atau wilayah yang tidak selalu identik dengan wilayah administratif, tetapi lebih mengarah pada konstuk mental, bersifat dinamik, sesuai dengan hubungan antara masyarakat dengan lingkungan yang membentuk tempat tersebut dan terbentuk karena karakteristik spasial, temporal, dan sosiokultural serta memiliki nama dan makna, sehingga memiliki citra tertentu. Di dalamnya, tercantum komponen-

komponen produk pariwisata, antara lain daya tarik, pelayanan, dan sumber daya wisata lainnya (Dewa Putu Oka Prasiasa 2013:21).

Jika destinasi pariwisata dikategorikan sebagai sebuah sistem maka akan terdapat tiga karakter yang penting (Myra P. Gunawan 2000), sebagai berikut:

1. Hierarki, ada destinasi utama dan ada destinasi penunjang, ada yang besar dan ada yang kecil skalanya; tidak semua destinasi (lokal) mempunyai posisi yang sama.
2. Struktur, misalnya ada pintu gerbang (internasional atau regional), ada *staging area*, dan ada *touristic area* dengan daya tariknya; dilihat dari sisi lain, ada kota besar, kota kecil, pedesaan, atau kawasan wisata yang mengalami urbanisasi.
3. Jejaring, hubungan keterkaitan antara destinasi dan 'origin', tempat asal wisatawan, dan jejaring hubungan antardestinas. Hubungan ini dapat diartikan sebagai hubungan fisik (prasarana penghubung) dan jejaring nonfisik.

2.4 Kota Banjarmasin

Ada beberapa versi mengenai asal usul nama Banjarmasin. Ada yang mengatakan sebutan Banjarmasin diambil dari salah seorang Patih yang sangat berjasa dalam pendirian Kerajaan Banjar, yakni Patih Masih yang berasal dari desa Olah Masih. Desa Olah Masih berarti "orang Melayu" atau "Kampung orang Melayu". Patih Masih bersama beberapa Patih lainnya sepakat mengangkat Pangeran Samudera menjadi Raja. Pangeran Samudera ini adalah seorang putera Kerajaan Daha yang terbuang dan mengasingkan diri ke desa Olah Masih. Sejak itu terbentuklah Kerajaan Banjar dan kemudian lahirlah kota Banjar Masin (kata

Masin diduga berasal dari kata Masih). Selain itu ada pula yang mengatakan bahwa nama Banjarmasin berasal dari keadaan tempo dulu Kerajaan Banjar. Di wilayah tersebut ada dua sungai besar, yakni Sungai Parit Besar dan Sungai Barito, di musim kemarau ketika paceklik, air di kawasan itu menjadi masin (asin). Dari situlah lama-lama nama Banjar Masih berubah menjadi Banjar Masin, yang akhirnya kini disebut Banjarmasin. Pada tahun 1664 orang-orang Belanda masih menuliskannya *Banjarmasch* atau *Banzjarmasch* (Zaenuddin, H M, 2014 : 49-50).

Banjarmasin kini sudah menjadi kota besar yang maju, pesat dan menjadi salah satu kota wisata di Kalimantan. Di kota Banjarmasin terdapat sejumlah objek wisata yang layak untuk dikunjungi, meliputi: Masjid Raya Sabilal Muhtadin, Pasar Terapung Kuin, Masjid Sultan Suriansyah, Makam Sultan Suriansyah, Makam Pangeran Antasari, Makam Kubah Surgi Mufti, Makam Habib Basirih, Museum Wasaka, Taman Maskot.

2.4.1 Masjid Raya Sabilal Muhtadin

Masjid Raya Sabilal Muhtadin (lihat gambar 2.1) adalah masjid terbesar di Banjarmasin dan terletak di tengah kota. Total daya tampung masjid sekitar 15.000 orang, dengan pembagian 7.500 orang di dalam dan 7.500 orang di luar. Nama masjid sendiri terinspirasi dari salah satu ulama besar Kalimantan Selatan, Syekh Muhammad Arsyad al-Banjari. Komplek masjid ini juga digunakan sebagai kantor MUI Kalimantan Selatan.



Gambar 2.1 Masjid Raya Sabilal Muhtadin

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2.4.2 Pasar Terapung Kuin

Pasar Terapung Kuin (lihat gambar 2.2) terdapat di muara Sungai Kuin, salah satu anak Sungai Barito. Para pengunjung dapat mencapai lokasi pasar menggunakan perahu kelotok sewaan yang banyak tersedia di pusat kota.

2.4.3 Masjid Sultan Suriansyah

Masjid Sultan Suriansyah (lihat gambar 2.3) adalah masjid tertua di Banjarmasin, dibangun pada masa pemerintahan Sultan Suriansyah, Raja Banjar pertama yang menganut Islam. Masjid bersejarah ini terletak di tepi Sungai Kuin dan searah dengan Pasar Terapung Kuin sehingga bisa langsung menuju saat pulang dari Pasar Terapung Kuin. Para pemilik perahu kelotok biasanya sudah memaketkan acara menuju ke masjid ini dalam perjalanan ke Pasar Terapung Kuin.



Gambar 2.2 Pasar Terapung Kuin

Sumber: Hasil Olahan Peneliti



Gambar 2.3 Masjid Sultan Suriansyah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2.4.4 Makam Sultan Suriansyah

Makam Sultan Suriansyah (lihat gambar 2.4) terletak di Kelurahan Kuin Utara, Kecamatan Banjarmasin Utara. Selain makam Sultan Suriansyah di pemakaman ini juga dimakamkan tokoh-tokoh, antara lain: Ratu Intan Sari, Sultan Rahmatullah, Sultan Hidayatullah, Khatib Dayan, Patih Kuin, Patih Masih, Senopati Antakusuma, Syekh Abdul Malik, Haji Sa'anah, Pangeran Ahmad, Pangeran Muhammad, Sayyid Ahmad Iderus, Gusti Muhammad Arsyad, Kiai Datu Bukasim, dan Anak Tionghoa Muslim.



Gambar 2.4 Makam Sultan Suriansyah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2.4.5 Makam Pangeran Antasari

Makam Pangeran Antasari (lihat gambar 2.5) terletak di Jalan Masjid Jami, Kelurahan Antasan Kecil Timur, Kecamatan Banjarmasin Utara. Di pemakaman ini

terdapat juga tokoh-tokoh selain Pangeran Antasari, yaitu: Ratu Antasari, Panglima Batur, dan Hasanuddin H.M.



Gambar 2.5 Makam Pangeran Antasari

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2.4.6 Makam Kubah Surgi Mufti

Makam Kubah Surgi Mufti (lihat gambar 2.6) terletak di Jalan Surgi Mufti, Kelurahan Surgi Mufti, Kecamatan Banjarmasin Utara. Makam ini adalah makam dari seorang ulama bernama Haji Jamaluddin yang pernah menjadi mufti di Banjarmasin dan mendapat gelar anumerta Surgi Mufti.



Gambar 2.6 Makam Kubah Surgi Mufti

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2.4.7 Makam Habib Basirih

Makam Habib Basirih (lihat gambar 2.7) terletak di Jalan Keramat Basirih, Kelurahan Basirih, Kecamatan Banjarmasin Selatan. Habib Hamid bin Abbas Bahasyim atau lebih dikenal dengan sebutan Habib Basirih adalah seorang ulama Banjar. Habib Basirih merupakan anak seorang pria Arab dari Hadramaut, Yaman Selatan yang menikah dengan perempuan Banjar yang bernama Syarifah Sya' anah. Konon, antara Habib Basirih dengan salah satu wali songo, Sunan Ampel masih ada hubungan kekeluargaan. Sama-sama keturunan dari Waliyullah Muhammad Shahib Mirbath (keturunan generasi ke-16 dari Rasulullah Muhammad SAW). Jika Sunan Ampel adalah keturunan ke-23 Rasulullah Muhammad SAW, maka Habib Basirih merupakan keturunan ke-36.



Gambar 2.7 Makam Habib Basirih

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

2.4.8 Museum Wasaka

Museum Wasaka (lihat gambar 2.8) terletak di Jalan Lingkar Utara, Kelurahan Sungai Jingah, Kecamatan Banjarmasin Utara. Museum ini adalah museum perjuangan rakyat Kalimantan Selatan. Wasakan singkatan dari Waja Sampai Ka Puting (perjuangan yang tak pernah berhenti hingga tetes darah penghabisan) Yang merupakan motto perjuangan rakyat Kalimantan Selatan. Di museum ini terdapat kurang lebih 400 benda sejarah.

2.4.9 Taman Maskot

Taman Maskot (lihat gambar 2.9) terletak di pusat kota Banjarmasin, tepatnya di jalan H. Djok Mentaya. Sebutan taman maskot karena di taman ini terdapat patung kera bekantan (*Nasalis Larvacus*), kera berhidung panjang atau dikenal pula

dengan sebutan monyet Belanda, dan pohon kasturi yang keduanya dijadikan maskot flora dan fauna Kalimantan Selatan.



Gambar 2.8 Museum Wasaka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti



Gambar 2.9 Taman Maskot

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

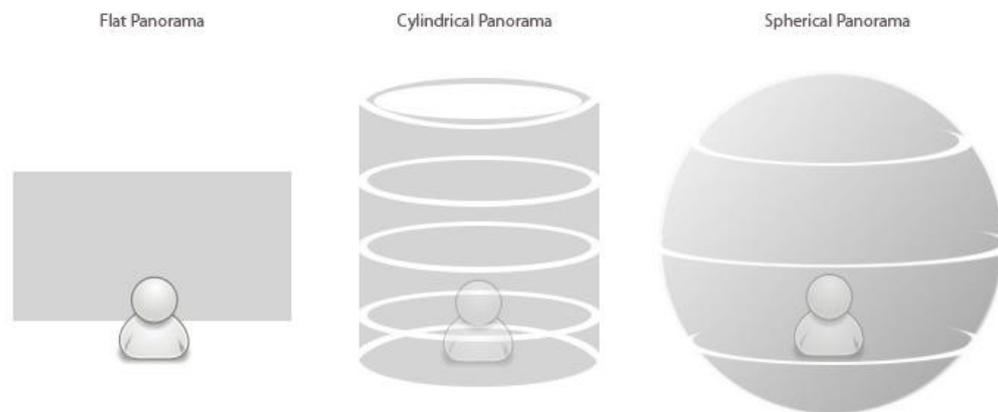
2.5 Foto Panorama 360°

Menurut Johan Felisitas dalam situs (<http://www.ilmugrafis.com>) panorama adalah gambar yang melukiskan pandangan umum atau secara luas tentang sebagian wilayah, pemandangan dari bentangan alam atau bangunan maupun object lainnya. Panorama memberikan efisiensi karena berisi bagian demi bagian pada suatu object dan menggabungkannya menjadi satu gulungan memanjang.

Foto panorama 360° adalah foto yang bisa dilihat atas, bawah, kiri, kanan, depan, dan, belakang kelihatan seperti apa yang fotografer lihat. Pengamat dapat merasakan pengalaman unik dengan ke segala arah.

Menurut Chanda Mirtamiharja dalam situs (<http://news.indonesiakreatif.net>) secara umum jenis proyeksi foto panorama dapat dibagi dalam tiga bagian (lihat gambar 2.10), sebagai berikut:

1. Panorama datar (*flat/plane*) satu foto atau gabungan beberapa foto yang diambil dengan sudut pandang terbatas dan diproyeksikan dalam bentuk datar.
2. Panorama silinder (*cylindrical*) gabungan beberapa foto yang diambil berputar 360° dari kiri ke kanan atau sebaliknya dan diproyeksikan dalam bentuk silinder.
3. Panorama bola (*spherical*) foto yang diambil tidak hanya berputar 360° dari kiri ke kanan tapi juga 180° ke atas dan bawah. Diproyeksikan dalam bentuk sebuah bola, kita sebagai pengamat berada di dalamnya.



Gambar 2.10 Jenis Proyeksi Foto Panorama

Sumber: Chanda Mirtamiharja (<http://news.indonesiakreatif.net>)

2.6 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut Kusrianto (2010) “Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak”. Font adalah nama sebuah jenis huruf. Font memiliki gaya seperti miring, tebal, miring-tebal. Font juga memiliki dua jenis, yaitu Serif dan Sans Serif.

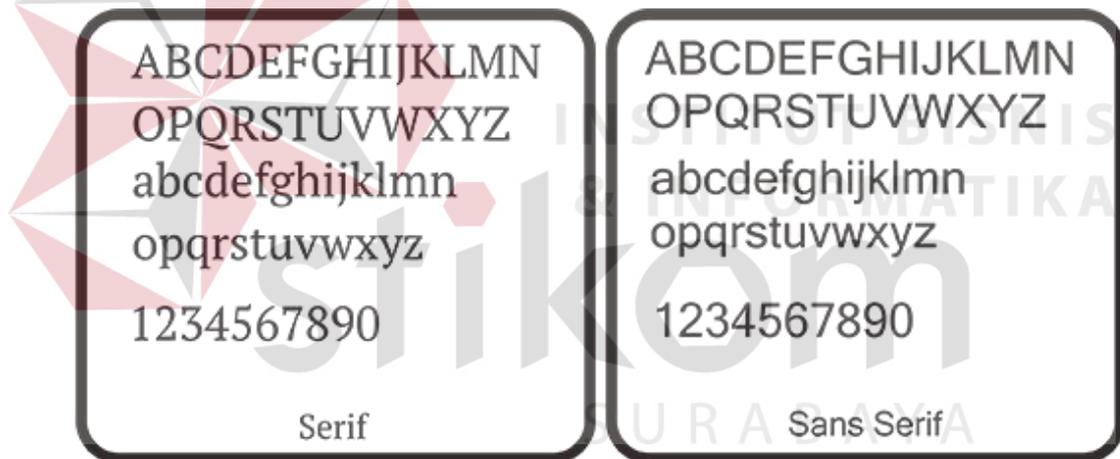
Serif (lihat gambar 2.10) jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini disebut counterstroke atau Serif Bracketed. Ciri-ciri utama jenis huruf serif yaitu:

1. Kurva poros yang miring ke kiri.

2. Lengkungan Serif/counterstroke.
3. Ada kontras antara tebal dan tipis garis font.
4. Ada palang/garis horizontal pada font.

Sans Serif (lihat gambar 2.10) adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf sans serif lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Ciri-ciri utama jenis huruf sans serif yaitu:

1. Garis melengkung berbentuk square/persegi.
2. Ada perbedaan kontras yang halus.
3. Bentuk mendekati penekanan kearah garis vertical.



Gambar 2.11 Jenis Font Serif dan Sans Serif

Sumber: Hasil Olahan Peneliti