

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Pada BAB ini, menjelaskan metodologi penelitian serta perancangan karya aplikasi android pariwisata Banjarmasin dengan teknik foto panorama 360° sebagai upaya mengenalkan destinasi wisata. Di sini akan dijelaskan tentang konsep yang menjadi dasar rancangan karya yang akan dibuat, atau yang biasa dikenal sebagai proses pra-produksi.

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam pembuatan aplikasi android pariwisata Banjarmasin dengan teknik foto panorama 360° ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian.

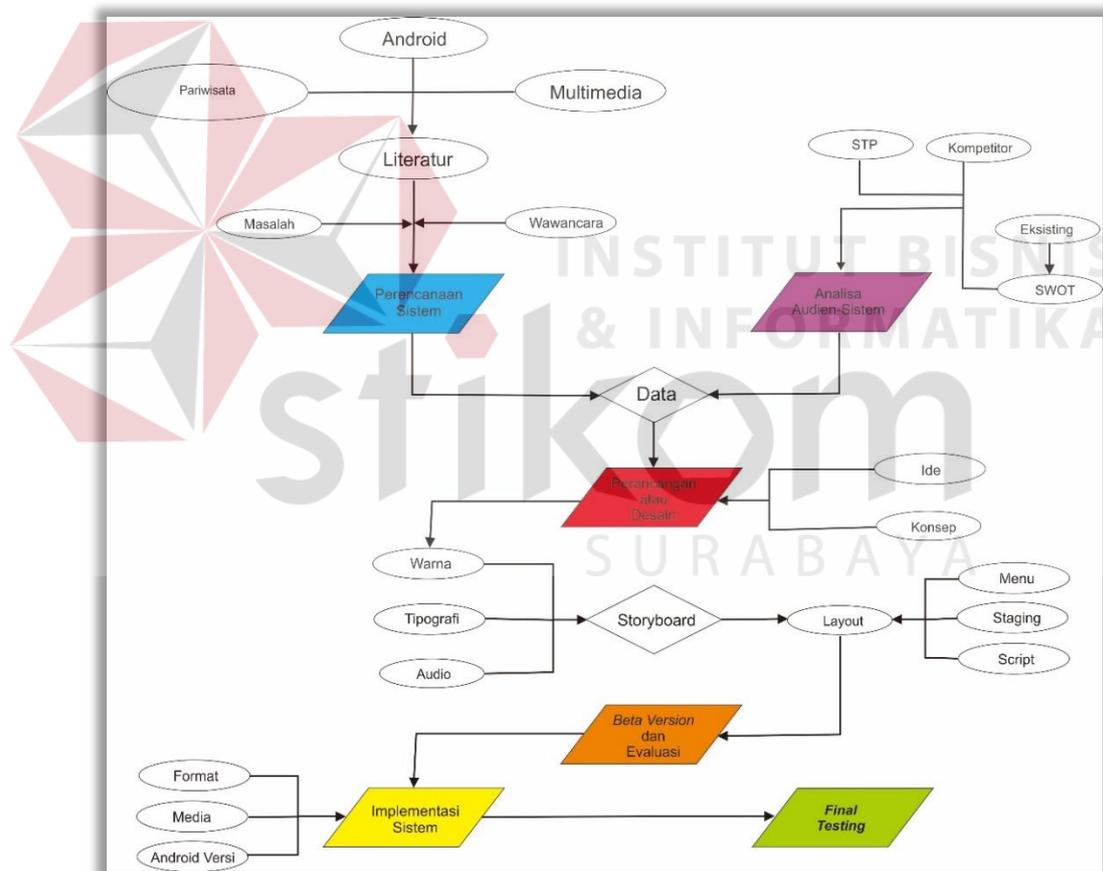
Metodologi kualitatif, dikenal sebagai pendekatan beberapa metode riset antara lain *focus group discussion*, wawancara mendalam, studi kasus, dan observasi.

##### 3.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian pembuatan aplikasi android ini menggunakan data sekunder. Data sekunder adalah data matang atau data yang sudah diolah, data diperoleh dengan mengambil data-data laporan, catatan-catatan, dan hasil penelitian atau kajian terdahulu yang berhubungan langsung dengan masalah yang

dibahas. Seperti: buku-buku, majalah, cuplikan, tautan atau kutipan serta website beberapa ahli di bidang multimedia dan pembuatan aplikasi android.

Dengan menggunakan metode perancangan berdasarkan teknik SDLC (*system devoplement life cycle*) yaitu proses logis yang digunakan oleh pengembang atau analis dalam proses pembuatan sebuah media informasi. Berikut adalah alur langkah yang dilakukan dalam proses pembuatan aplikasi android tentang pariwisata Banjarmasin berdasarkan teknik SDLC (lihat gambar 3.1):



Gambar 3.1 Alur Bagan Metode Perancangan Berdasarkan Sistem SDLC.

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.1.1 Sumber Data

Dalam penelitian pembuatan aplikasi android ini jenis data yang digunakan adalah kualitatif. Jenis data kualitatif digunakan karena subjek penelitian dan informan yang di pilih tidak atas dasar asas penilaian dan rata-rata jumlah populasi, melainkan atas dasar pertimbangan kualitas keterangan dalam informasi yang di berikan. Artinya lebih mementingkan kecukupan dan keberadaan informasi yang diperlukan. Berdasarkan dari kegunaan dan kebutuhan data, sehingga metode yang digunakan adalah dengan cara observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Dalam penelitian ini studi pustaka adalah dengan buku-buku, literatur, majalah, tautan, serta website beberapa ahli di bidang multimedia dan pembuatan aplikasi android sedangkan untuk observasi dan dokumentasi mendatangi langsung obyek-obyek wisata yang ada di Banjarmasin.

### 3.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pembuatan aplikasi android ini diambil berdasarkan tautan dari website dan forum android atau para *developer* android dengan informasi yang bisa dipertanggung jawabkan dan sesuai dengan topik dalam penelitian ini.

### 3.1.3 Teknik Analisis Data

Hasil dari data sekunder yang didapat berdasarkan buku-buku, majalah, cuplikan, tautan atau kutipan serta website beberapa ahli di bidang multimedia dan pembuatan aplikasi android. Data sekunder diambil sesuai dengan permasalahan

yang dihadapi dalam penelitian pembuatan aplikasi android ini. Setelah dipahami maka akan didapat kesimpulan sehingga mendapatkan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan.

### **3.2 Tahap Analisa Data**

Tujuan dari analisa data adalah untuk menentukan masalah dalam upaya memperbaiki sistem. Sehingga diharapkan dengan dilakukannya analisa sistem, maka permasalahan yang ada akan dapat teratasi dan menghasilkan suatu sistem yang sempurna.

Analisa data pembuatan aplikasi android pariwisata Banjarmasin ini yakni observasi (pengamatan), dokumentasi, studi eksisting, STP (segmenting, targeting, positioning, target audien, positioning, *keyword*, dan analisa warna.

#### **3.2.1 Observasi (Pengamatan)**

Hasil pengamatan peneliti di lapangan, obyek-obyek wisata di Banjarmasin terdiri dari sembilan obyek wisata dan banyak terdapat pariwisata religi. Terdapat enam obyek wisata religi, seperti, Makam Sultan Suriansyah, Makam Pangeran Antasari, Makam Kubah Basirih, Makam Surgi Mufti, Masjid Sultan Suriansyah, dan Masjid Raya Sabilal Muhtadin.

Enam obyek wisata religi tersebut tidak membuat kaku obyek wisata di Banjarmasin itu dikarenakan lingkungan-lingkungan sekitar obyek wisata tersebut, seperti Masjid Raya Sabilal Muhtadin yang dekat dengan tempat kumpul para pemuda-pemudi. Jadi biarpun termasuk wisata religi tidak ada kesan kakunya

karena hal tersebut tanpa menghilangkan makna dari obyek wisata dalam kategori religi.

### 3.2.2 Dokumentasi

Dokumentasi yang didapatkan peneliti selama melakukan pengamatan atau observasi di lapangan untuk obyek wisata, hotel, dan restoran yang ada di Banjarmasin adalah sebagai berikut:

#### 1. Obyek wisata

Terdapat 9 Obyek wisata di kota Banjarmasin yang didokumentasikan dalam aplikasi android ini, yaitu: Pasar Terapung Kuin, Makam Sultan Suriansyah, Masjid Sultan Suriansyah, Makam Pangeran Antasari, Kubah Surgi Mufti, Museum Wasaka, Taman Maskot, Masjid Raya Sabilal Muhtadin, dan Makam Habib Kubah Basirih. Dokumentasi sembilan obyek wisata tersebut, sebagai berikut:

##### a. Pasar Terapung Kuin

Pasar Terapung Kuin (lihat gambar 3.2) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik aktivitas pasar tradisional di sungai dengan jukung (sampan), terletak di Kelurahan Kuin Utara, Kecamatan Banjarmasin Utara. Jarak yang ditempuh untuk menuju ke lokasi obyek wisata Pasar Terapung dengan menggunakan kelotok (perahu) kurang lebih 1 jam, sedangkan dengan menggunakan mobil 30 menit dari kantor Gubernur Kalimantan Selatan.



Gambar 3.2 Pasar Terapung Kuin

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

b. Makam Sultan Suriansyah

Makam Sultan Suriansyah (lihat gambar 3.3) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik kompleks pemakaman Raja Banjar serta kerabat-kerabat kerajaan Banjar, terletak di Jalan Kuin Utara, Kelurahan Kuin Utara, Kecamatan Banjarmasin Utara. Jarak yang ditempuh untuk menuju ke lokasi obyek wisata Makam Sultan Suriansyah dengan menggunakan ketotok (perahu) 30-40 menit sedangkan dengan menggunakan mobil 30 menit dari Kantor Gubernur Kalimantan Selatan.



Gambar 3.3 Makam Sultan Suriansyah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

c. Masjid Sultan Suriansyah

Masjid Sultan Suriansyah (lihat gambar 3.4) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik Masjid bersejarah di kota Banjarmasin serta masjid tertua di Kalimantan Selatan, terletak di Jalan Kuin Utara, Kelurahan Kuin Utara, Kecamatan Banjarmasin Utara. Jarak yang ditempuh untuk menuju ke lokasi obyek wisata Masjid Sultan Suriansyah dengan menggunakan kelotok (perahu) 30-35 menit sedangkan dengan menggunakan mobil 25 menit dari Kantor Gubernur Kalimantan Selatan.



Gambar 3.4 Masjid Sultan Suriansyah

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

d. Makam Pangeran Antasari

Makam Pangeran Antasari (lihat gambar 3.5) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik kompleks pemakaman pahlawan nasional, terletak di Jalan Masjid Jami, Kelurahan Antasan Kecil Timur, Kecamatan Banjarmasin Utara. Jarak yang ditempuh untuk menuju ke lokasi obyek wisata Makam Pangeran Antasari dengan alat transportasi darat 10 menit dari pusat kota Banjarmasin.



Gambar 3.6 Makam Pangeran Antasari

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

e. Kubah Surgi Mufti

Kubah Surgi Mufti (lihat gambar 3.6) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik makam dari seorang ulama bernama Haji Jamaluddin yang pernah menjadi Mufti (ulama yang memiliki wewenang untuk menginterpretasikan teks dan memberikan fatwa kepada umat) di Banjarmasin, terletak Jalan Surgi Mufti, Kelurahan Surgi Mufti, Kecamatan Banjarmasin Utara. Jarak yang ditempuh untuk menuju ke

lokasi obyek wisata Kubah Surgi Mufti dengan alat transportasi darat 15 menit dari pusat kota Banjarmasin.



Gambar 3.6 Kubah Surgi Mufti

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

f. Museum Wasaka

Museum Wasaka (lihat gambar 3.7) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik Museum perjuangan rakyat Kalimantan Selatan dengan berdesain Rumah Adat Banjar, terletak Jalan Lingkar Utara, Kelurahan Sungai Jingah, Kecamatan Banjarmasin Utara. Jarak yang ditempuh untuk

menuju ke lokasi obyek wisata Museum Wasaka dengan menggunakan kelotok (perahu) 20 menit dari pusat kota Banjarmasin.



Gambar 3.7 Museum Wasaka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

g. Taman Maskot

Taman Maskot (lihat gambar 3.8) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik taman kota yang di dalamnya dibangun patung Maskot Kalimantan Selatan, yakni Bekantan dan Pohon Kasturi (mangga kecil khas Kalimantan Selatan), terletak di Jalan A.S. Musyaffa, Kelurahan Antasan Besar, Kecamatan Banjarmasin Tengah. Dikarenakan obyek wisata Taman

Maskot terletak di tengah kota Banjarmasin untuk menuju ke lokasi obyek wisata bisa melewati darat maupun air (sungai).



Gambar 3.8 Taman Maskot

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

h. Masjid Raya Sabilal Muhtadin

Masjid Raya Sabilal Muhtadin (lihat gambar 3.9) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik masjid terbesar yang ada di kota Banjarmasin, terletak di Jalan Jenderal Sudirman, Kelurahan Antasan Besar, Kecamatan Banjarmasin Tengah. Dikarenakan obyek wisata Masjid Raya Sabilal

Muhtadin terletak di pusat kota Banjarmasin untuk menuju ke lokasi obyek wisata bisa melewati darat maupun air (sungai).



Gambar 3.9 Masjid Raya Sabilal Muhtadin

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

i. Makam Kubah Habib Basirih

Makam Kubah Habib Basirih (lihat gambar 3.10) adalah obyek wisata yang memiliki daya tarik makam keramat seorang ulama yang bernama Habib Hamid bin Abbas Bahasyim, terletak di Jalan Keramat RT. 13, Kelurahan Basirih, Kecamatan Banjarmasin Barat. Jarak yang ditempuh

untuk menuju ke lokasi obyek wisata Makam Kubah Habib Basirih dengan menggunakan mobil 20 menit dari pusat kota Banjarmasin.



Gambar 3.10 Kubah Habib Basirih

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

## 2. Hotel

Hotel-hotel di Banjarmasin yang didokumentasikan dalam aplikasi android pariwisata ini terdapat 13 hotel. Hotel-hotel tersebut, antara lain: Hotel Victoria River View, Nasa Hotel, A Hotel, Hotel Grand Mentari, Swiss-Belhotel Borneo, Roditha Hotel, Palm Hotel, Blue Atlantic International Hotel, Jelita

Hotel, Hotel Banjarmasin International, Mercure Banjarmasin, Royal Jelita Hotel, dan Rattan In Hotel. Dokumentasi hotel-hotel tersebut, sebagai berikut:

a. Hotel Victoria River View

Hotel Victoria River View (lihat gambar 3.11) terletak di Jalan Lambung Mangkurat No. 48 kode pos 70111, dengan nomor telepon (0511) 3360111. Hotel Victoria River View adalah hotel berbintang tiga yang memiliki enam jenis kamar, yaitu: Studio (Rp 360.000,-), Superior (Rp 450.000,-), Deluxe (Rp550.000,-), Classic (Rp 520.000,-), Executive (Rp 600.000,-), dan Suite (Rp 960.000,-).



Gambar 3.11 Hotel Victoria River View

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

b. Nasa Hotel

Nasa Hotel (lihat gambar 3.12) terletak di Jalan Djok Mentaya No. 8 kode pos 70111, dengan nomor telepon (0511) 3366868. Nasa Hotel adalah hotel berbintang tiga yang memiliki empat jenis kamar, yaitu: Superior (Rp 877.800,-), Deluxe (Rp 1.097.250,-), Super Deluxe (Rp 1.417.500,-), dan Suite (Rp 2.075.000,-).



Gambar 3.12 Nasa Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

c. A Hotel

A Hotel (lihat gambar 3.13) terletak di Jalan Lambung Mangkurat kode pos 70111, dengan nomor telepon (0511) 4366818. A Hotel adalah hotel berbintang empat yang memiliki dua jenis kamar, yaitu: Superior (Rp 1.295.000,-), dan Deluxe (Rp 1.942.500,-).



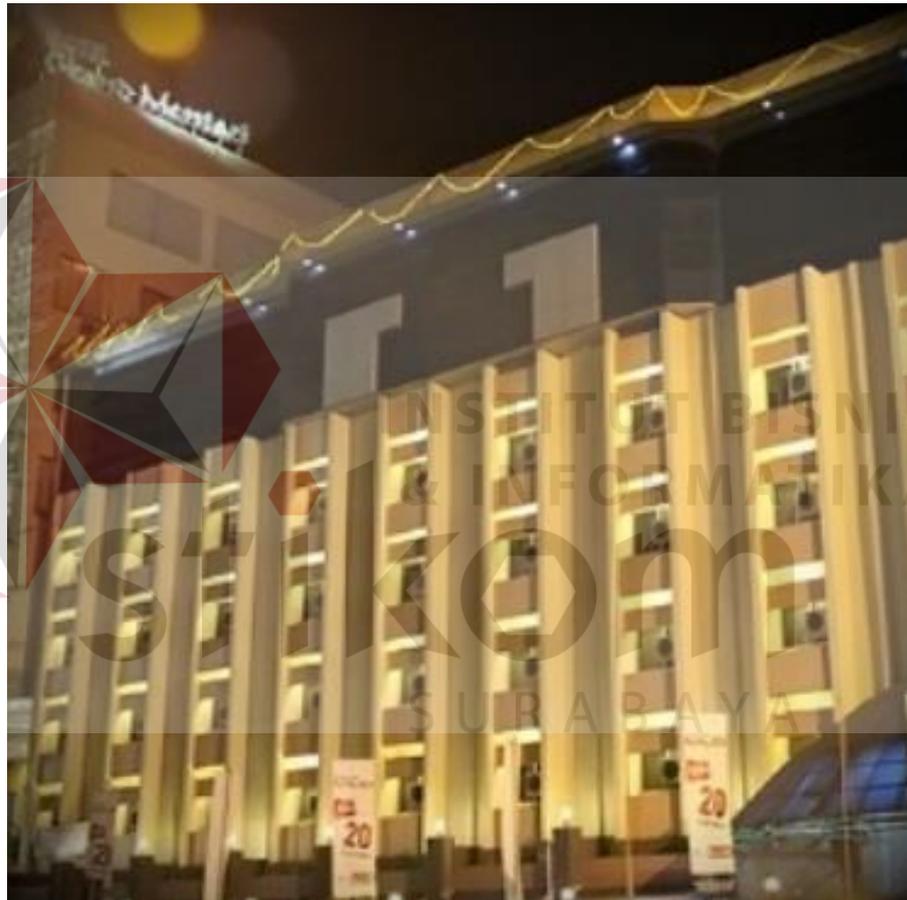
Gambar 3.13 A Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

d. Hotel Grand Mentari

Hotel Grand Mentari (lihat gambar 3.14) terletak di Jalan Lambung Mangkurat No. 48 kode pos 70111 dengan nomor telepon (0511) 4368944.

Hotel Grand Mentari adalah hotel berbintang tiga yang memiliki enam jenis kamar, yaitu: Standard Twin (Rp 834.710,-), Standard King Bed (Rp 924.859,-), Superior Twin (Rp 1.101.819,-), Deluxe Superior (Rp 1.302.149,-), Junior Suite (Rp 1.502.480,-), dan Executive Suite (Rp 5.842.975,-).



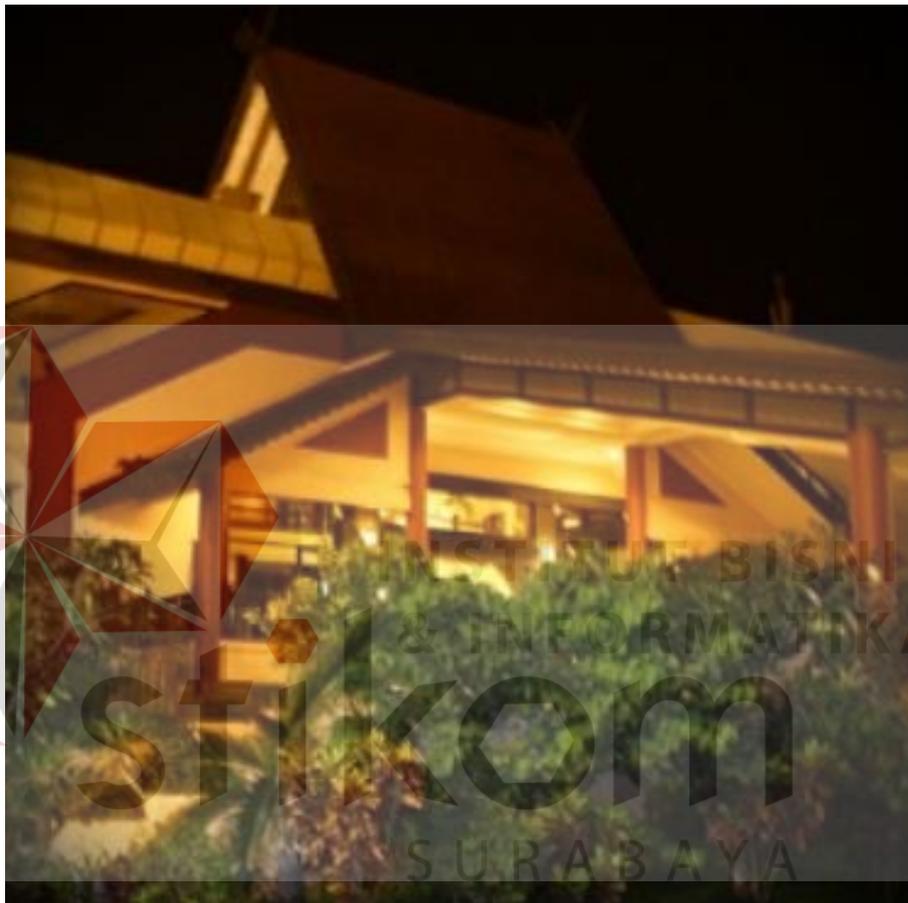
Gambar 3.14 Hotel Grand Mentari

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

e. Swiss-Belhotel Borneo

Swiss-Belhotel Borneo (lihat gambar 3.15) terletak Jalan Pangeran Antasari No. 86A kode pos 70119 dengan nomor telepon (0511) 3271111.

Swiss-Belhotel Borneo adalah hotel berbintang tiga yang memiliki empat jenis kamar, yaitu: Superior (Rp 1.134.000,-), Deluxe (Rp 1.218.700,-), Junior Suite (Rp 2.162.500,-), dan Presidential Suite (Rp 3.070.000,-).



Gambar 3.15 Swiss-Belhotel Borneo

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

f. Roditha Hotel

Roditha Hotel (lihat gambar 3.16) terletak di Jalan Pangeran Antasari No. 41 kode pos 70111 dengan nomor telepon (0511) 3362345. Roditha Hotel adalah hotel berbintang tiga yang memiliki empat jenis kamar, yaitu:

Superior (Rp 909.300,-), Deluxe (Rp 1.085.731,-), Junior Suite (Rp 1.289.306,-), dan Roditha Suite (Rp 1.628.597,-).

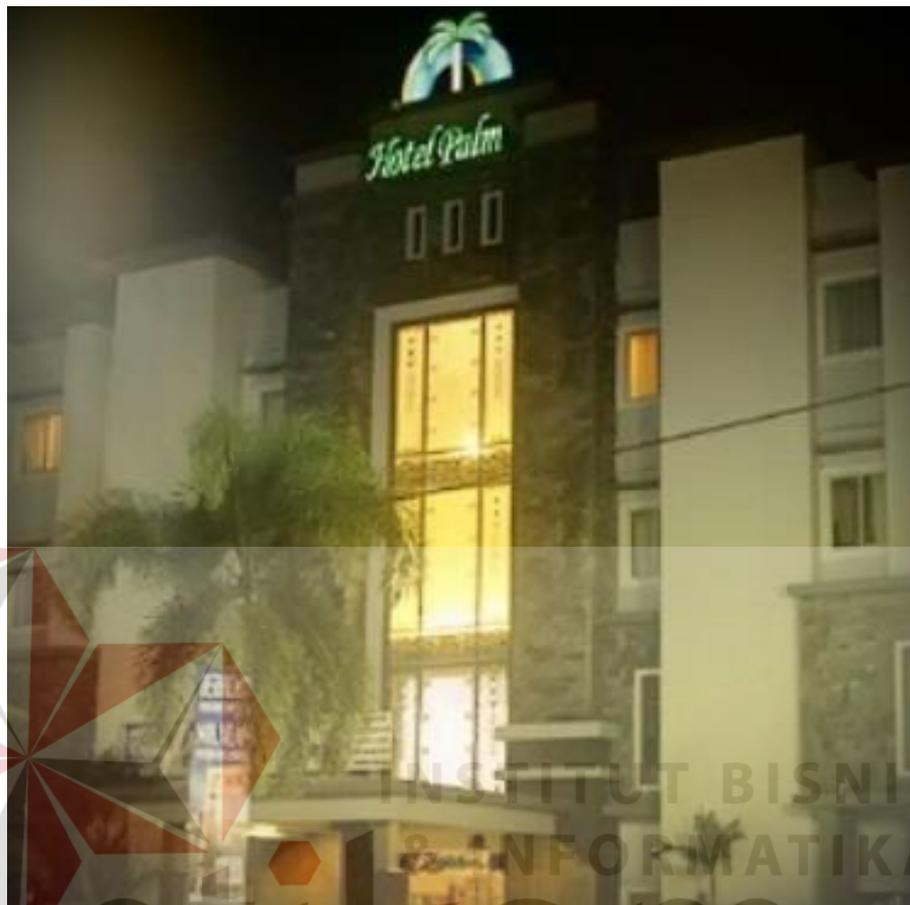


Gambar 3.16 Roditha Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

g. Palm Hotel

Palm Hotel (lihat gambar 3.17) terletak di Jalan S. Parman No. 189 kode pos 70117 dengan nomor telepon (0511) 3353427. Palm Hotel adalah hotel berbintang tiga yang memiliki tiga jenis kamar, yaitu: Standar (Rp 894.564,-), Superior (Rp 1.113.591,-), dan Deluxe (Rp 1.475.445,-).



Gambar 3.17 Palm Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

h. Blue Atlantic International Hotel

Blue Atlantic International Hotel (lihat gambar 3.18) terletak di Jalan Pangeran Antasari No. 18 kode pos 70119 dengan nomor telepon (0511) 3271889. Blue Atlantic Internasional adalah hotel berbintang tiga yang memiliki empat jenis kamar, yaitu: Deluxe Corner (Rp 700.000,-), Deluxe (Rp 800.000,-), Deluxe Plus (Rp 900.000,-), dan Junior Suite (Rp 1.100.000,-).



Gambar 3.18 Blue Atlantic International Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

i. Jelita Hotel

Jelita Hotel (lihat gambar 3.19) terletak di Jalan Achmad Yani kilometer 2,5 No. 44-46 kode pos 70233 dengan nomor telepon (0511) 3251122.

Jelita Hotel adalah hotel berbintang tiga yang memiliki lima jenis kamar, yaitu: Superior (Rp 789.750,-), Deluxe (Rp 906.750,-), Junior Suite (Rp 1.228.500,-), Japanese (Rp 1.228.500,-), dan Suite (Rp 1.404.000,-).



Gambar 3.19 Jelita Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

j. Hotel Banjarmasin International

Hotel Banjarmasin (lihat gambar 3.20) International terletak di Jalan Achmad Yani kilometer 4,5 kode pos 70234 dengan nomor telepon (0511) 3251008. Hotel Banjarmasin International adalah hotel berbintang empat yang memiliki dua jenis kamar, yaitu: Superior (Rp 1.199.939,-), dan Deluxe (Rp 1.516.240,-).



Gambar 3.20 Hotel Banjarmasin International

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

k. Mercure Banjarmasin

Mercure Banjarmasin (lihat gambar 3.21) terletak di Jalan Achmad Yani kilometer 2 No. 98 kode pos 70232 dengan nomor telepon (0511) 3268888. Mercure Banjarmasin adalah hotel berbintang empat yang memiliki tiga jenis kamar, yaitu: Superior Double (Rp 814.499,-), Deluxe Twin (Rp 914.499,-), dan Executive Double (Rp 1.214.498,-).

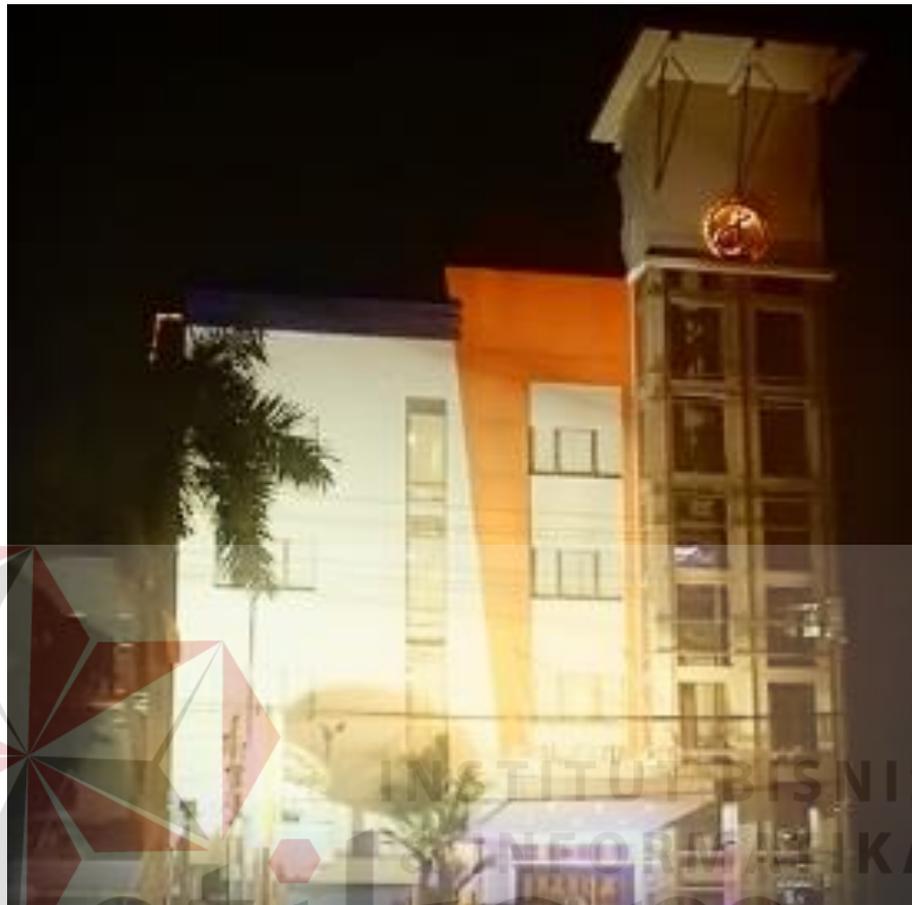


Gambar 3.21 Mercure Banjarmasin

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

1. Royal Jelita Hotel

Royal Jelita Hotel (lihat gambar 3.22) terletak di Jalan Achmad Yani kilometer 4,5 No. 2 kode pos 70249 dengan nomor telepon (0511) 3262211. Royal Jelita Hotel adalah hotel berbintang empat yang memiliki enam jenis kamar, yaitu: Superior (Rp 1.129.500,-), Deluxe (Rp 1.317.750,-), Junior Suite (Rp 1.665.600,-), Suite (Rp 1.957.800,-), Family Suite (Rp 4.518.000,-), dan Suite Presidential (Rp 11.668.388,-).



Gambar 3.22 Royal Jelita Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

m. Rattan In Hotel

Rattan In Hotel (lihat gambar 3.23) terletak di Jalan Achmad Yani kilometer 5,7 dengan nomor telepon (0511) 3667799. Rattan In Hotel adalah hotel berbintang empat yang memiliki empat jenis kamar, yaitu: Superior (Rp 818.182,-), Deluxe (Rp 1.022.728,-), Deluxe *with Pool Access* (Rp 1.159.091,-), dan Executive Double (Rp 1.295.455,-).



Gambar 3.23 Rattan In Hotel

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3. Restoran

Restoran yang menyajikan makanan khas daerah Banjarmasin terdapat 7 restoran dan didokumentasikan dalam aplikasi android ini. Ketujuh restoran yang menyajikan makanan khas Banjarmasin, yaitu: Rumah Makan Sarahai Cendrawasih, Rumah Makan Kaganangan, Waroeng Pondok Bahari, Rumah Makan Lontong Orari, Rumah Makan Nasi Kuning Cempaka, Soto Bang Amat, dan Depot Madezo 3. Untuk dokumentasi 7 restoran tersebut, sebagai berikut:

a. Rumah Makan Sarahai Cendrawasih

Rumah Makan Sarahai Cendrawasih (lihat gambar 3.24) terletak di Jalan Pangeran Samudera No. 65 dengan nomor telepon (0511) 4364230. Rumah Makan Cendrawasih menyajikan menu-menu, antara lain: Ikan Patin Bakar (Rp 12.500,-), Ikan Pepes Patin (Rp 12.500,-), Ikan Saluang Goreng (Rp 7.000,-), Udang Bakar (Rp 35.00,-), Ikan Papuyu Bakar (Rp 12.500,-), Sayur Labu (Rp 3.500,-), dan Sayur Tengkyung (Rp 3.500,-).



Gambar 3.24 Rumah Makan Sarahai Cendrawasih

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

b. Rumah Makan Kaganangan

Rumah Makan Kaganangan (lihat gambar 3.25) terletak di Jalan Pangeran Samudera RT. 8 No. 8 dengan nomor telepon (0511) 4364203. Rumah Makan Kaganangan menyajikan menu-menu, antara lain: Itik Lapas (Rp 17.000,-), Ikan Gabus Bakar (Rp 17.000,-), Ikan Papuyu Bakar (Rp 16.000,-), Bebek Masak Merah (Rp 10.000,-), Ikan Saluang Goreng (Rp 15.000,-), Pais Patin (Rp 19.000,-), dan Soto Banjar (Rp 10.000,-).



Gambar 3.25 Rumah Makan Kaganangan

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

c. Waroeng Pondok Bahari

Waroeng Pondok Bahari (lihat gambar 3.26) terletak di Jalan Simpang Kapten Tendean RT. 40 No. 108 dengan nomor telepon (0511) 3253688. Waroeng Pondok Bahari menyajikan menu-menu, antara lain: Ketupat Kandangan dengan Ikan Gabus (Rp 17.000,-), Ketupat Kandangan dengan Telur (Rp 14.000,-), Lontong dengan Ikan Gabus atau Telur (Rp 16.000,-), Udang Galah (Rp 60.000,-).



Gambar 3.26 Waroeng Pondok Bahari

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

d. Rumah Makan Lontong Orari

Rumah Makan Lontong Orari (lihat gambar 3.27) terletak di Jalan Seberang Mesjid (Kampung Melayu) dengan nomor telepon (0511) 3251491. Rumah Makan Lontong Orari khusus hanya menyajikan menu Lontong dengan lauk Ikan Gabus, Ayam, dan Telur (Rp 19.000,-).



Gambar 3.27 Rumah Makan Lontong Orari

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

e. Rumah Makan Nasi Kuning Cempaka

Rumah Makan Nasi Kuning Cempaka (lihat gambar 3.28) terletak di Jalan S. Parman dengan nomor telepon (0511) 7558855. Rumah Makan Nasi

Kuning Cempaka khusus hanya menyajikan menu Nasi Kuning dengan lauk Ikan Gabus, Daging Sapi, dan Ayam (Rp 15.000,-).



Gambar 3.28 Rumah Makan Nasi Kuning Cempaka

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

f. Soto Bang Amat

Soto Bang Amat (lihat gambar 3.29) terletak di Jalan Benua Anyar RT. 2 No. 56 dengan nomor telepon (0511) 7746004. Soto Bang Amat menyajikan menu-menu, antara lain: Soto Banjar dengan menggunakan

Ketupat (Rp 20.000,-), Sate Ayam (Rp 17.000,-), dan Sop Banjar dengan menggunakan Nasi (Rp 20.000,-).



Gambar 3.29 Soto Bang Amat

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

g. Depot Madezo 3

Depot Madezo 3 (lihat gambar 3.30) terletak di Jalan Gatot Subroto No. 4 dengan nomor telepon (0511) 3261789. Depot Madezo 3 menyajikan menu-menu, antara lain : Bebek Alabio Panggang (Rp 17.000,-), Ayam Panggang (Rp 15.000,-), Soto Banjar dengan menggunakan Ketupat (Rp 8.500,-), dan Sop Banjar dengan menggunakan Nasi (Rp 8.500,-).



Gambar 3.30 Depot Madezo 3

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.2.3 Studi Eksisting

Proses analisa studi eksisting diperlukan sebagai objek yang akan digunakan sebagai kompetitor tidak langsung pada proyek pembuatan aplikasi ini. Kegiatan ini meliputi penelusuran kompetitor terhadap proyek yang akan dibuat dalam hal *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Kesempatan), dan *Threat* (Ancaman) atau SWOT. Hal ini dilakukan agar terciptanya hasil karya yang sempurna karena telah belajar dari hasil yang telah ada pada publik.

Proyek multimedia yang menjadi studi eksisting dalam pembuatan aplikasi interaktif ini diantaranya, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Studi Eksisting

| SWOT            | Aplikasi Android<br>Nusantara Versi Beta  | CD Interaktif Pembelajaran<br>mengenal Pulau Komodo   |
|-----------------|---|---|
| <b>STRENGHT</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih dari 370 tempat wisata di seluruh indonesia dan akan terus bertambah.</li> <li>• Fitur share photo yang langsung terkoneksi dengan media sosial (facebook dan twitter).</li> <li>• Dilengkapi fitur-fitur yang memudahkan bagi pengguna dalam perjalanan wisatanya, seperti Sekitar Saya, berguna untuk mengetahui fasilitas umum yang ada di sekitar pengguna.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain dan objek-objek yang digunakan sangat cocok dengan target CD interaktif pulau Komodo ini yaitu anak-anak.</li> <li>• Pemilihan background sound juga sangat tepat menjadikan CD interaktif ini tidak akan membosankan untuk anak-anak.</li> </ul> |
| <b>WEAKNESS</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya menampilkan teks dan gambar tidak ada animasi.</li> <li>• Harus terkoneksi ke internet bila menginginkan ke stabilan aplikasi.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyampaian informasi yang semuanya menggunakan media video menjadikan informasi yang disampaikan kurang bisa ditangkap semuanya.</li> </ul>   |

|                      |   |  |
|----------------------|---|--|
| <b>OPPORTUNITIES</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih sedikitnya aplikasi yang membahas tentang pariwisata indonesia.</li> <li>• Memiliki database lebih dari 370 tempat wisata di indonesia yang masih belum ada dimiliki oleh aplikasi sejenis yang lain.</li> <li>• Ada beberapa fitur yang ditambahkan yang tidak dimiliki aplikasi sejenis yang memudahkan pengguna melakukan perjalanan wisata.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isu menjadikan pulau Komodo salah satu keajaiban dunia menjadikan CD interaktif ini mungkin banyak digunakan masyarakat.</li> <li>• Masyarakat ingin mengetahui informasi yang berhubungan dengan pulau komodo di CD interaktif ini.</li> </ul> |
| <b>THREAT</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampanye visit indonesia menjadikan banyaknya para <i>developer</i> yang mulai membuat aplikasi-aplikasi sejenis.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya CD interkatif yang mulai menampilkan pariwisata-pariwisata di Indonesia.</li> <li>• Cara penyampaian informasi yang beda dari CD interaktif yang lain, dengan tidak hanya menggunakan video sebagai media informasi.</li> </ul>       |

Sumber: Hasil Olahan Peneliti



Gambar 3.31 Tampilan Aplikasi Nusantara Beta

Sumber: Play.Google.Com



Gambar 3.32 Tampilan Aplikasi Interaktif Pengenalan Pulau Komodo

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.2.4 Segmenting, Targeting, Positioning

Pembagian segmentasi, target audien dan posisi produk sangat diperhatikan agar produk yang akan dihasilkan bisa sesuai dengan kondisi masyarakat sekitar, yang secara tidak langsung dapat membuat produk lebih efisien dalam proses distribusi.

1. Demografis :
  - a. Usia = 15 - 45 Tahun
  - b. Jenis kelamin = Laki-laki, perempuan
2. Geografis :
  - a. Daerah = Kota besar
  - b. Kepadatan = Tengah kota

#### **3.2.4 Target Audien**

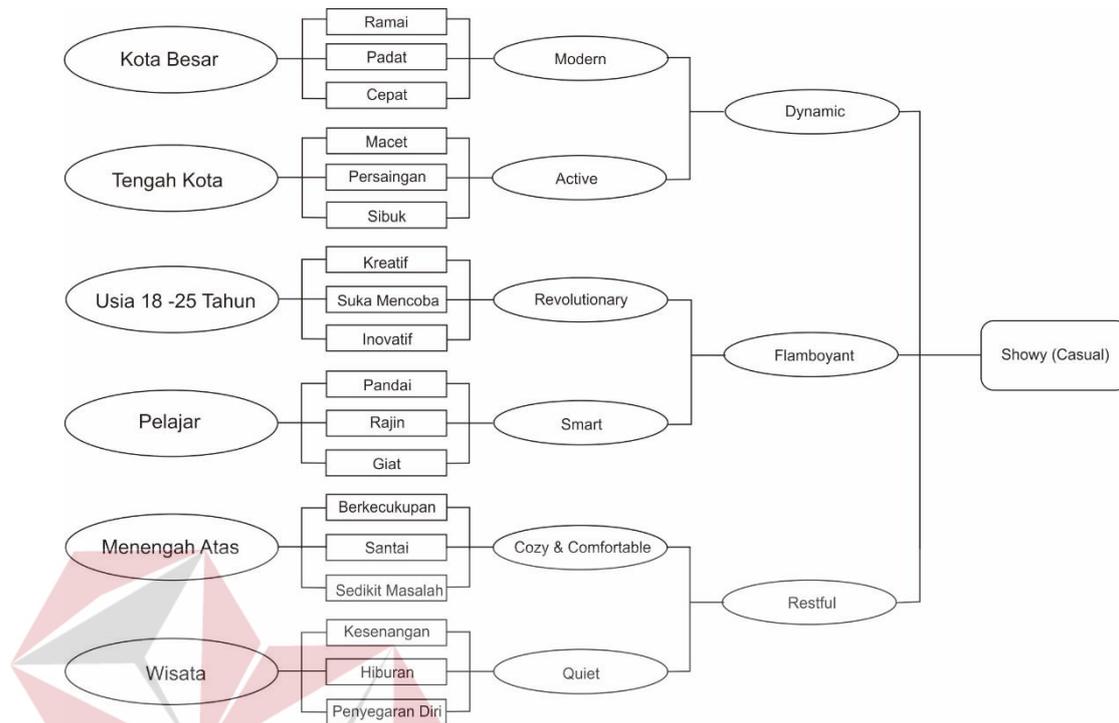
Target audien dari aplikasi interaktif ini adalah remaja mulai dari SMA hingga perguruan tinggi yang ingin mengetahui informasi tentang pariwisata Banjarmasin.

#### **3.2.5 Positioning**

Dengan media aplikasi interaktif, maka bisa membuat pengguna mengetahui informasi tentang pariwisata di Banjarmasin, sehingga pengguna mungkin akan mengunjungi obyek wisata yang ada dalam media aplikasi ini.

#### **3.2.6 Keyword**

Analisa segmentasi, targeting, dan positioning aplikasi android pariwisata Banjarmasin, maka ditemukan keyword atau kata kunci yang berguna untuk penentuan warna yang akan digunakan pada aplikasi ini. Berikut ini adalah hasil analisa segmentasi, targeting dan positioning dalam bentuk alur diagram dapat dilihat pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 Diagram Alur *Keyword*

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Setelah menganalisa segmentation, targeting, dan positioning dari aplikasi ini maka ditemukan suatu keyword atau kata kunci yaitu *Showy (Casual)*. Arti dari keyword tersebut adalah mengesankan serta sederhana.

### 3.2.7 Analisa Warna

Berdasarkan hasil analisa dari segmentation, targeting, dan positioning ditemukan keyword atau kata kunci *Showy (Casual)*. Keyword yang dihasilkan berguna untuk penentuan warna yang digunakan pada aplikasi ini. Warna-warna yang digunakan pada aplikasi ini bersifat mengesankan serta sederhana sesuai dengan keyword yang telah ditemukan. Penggunaan warna-warna yang bersifat mengesankan serta sederhana berguna agar pengguna aplikasi ini merasa terkesan

dengan warna-warna yang digunakan namun masih bersifat sederhana dengan harapan pengguna akan sering menggunakan aplikasi dan pada akhirnya informasi yang ada pada aplikasi ini tersampaikan dengan baik. Berikut letak warna bersifat *Showy (Casual)* dalam teori Kobayashi dapat dilihat pada gambar 3.34.



Gambar 3.34 Diagram Warna Chart Kobayashi

Sumber: Kobayashi

### 3.3 Perancangan Karya

Tahap perancangan merupakan salah satu tahapan penting dalam pembuatan sebuah aplikasi android. Pada tahap ini, terdapat beberapa teknis perancangan yang diperlukan untuk menerjemahkan metode perancangan yang telah dibuat. Tahap-tahap perancangan yang terdapat dalam pembuatan aplikasi android pariwisata Banjarmasin dengan teknik foto panorama 360°, yaitu: ide, konsep, alur perancangan aplikasi, dan rancangan desain.

#### 3.3.1 Ide

Ide awal untuk pembuatan aplikasi ini lahir berkat perkembangan *Smartphone/Tablet PC* berbasis android sangat menakjubkan, hal ini terbukti saat ini hampir semua *vendor-vendor Smartphone/Tablet PC* menggunakan *platform* berbasis android, hal itu juga dengan meningkatnya aplikasi-aplikasi *mobile* berbasis android.

Melihat fenomena tersebut, banyak yang menggunakan *Smartphone/Tablet PC* berbasis android sebagai media mencari informasi. Adanya aplikasi yang menyediakan informasi tentang suatu hal membuat pengguna bisa cepat mendapatkan dan mengetahui informasi yang dicari.

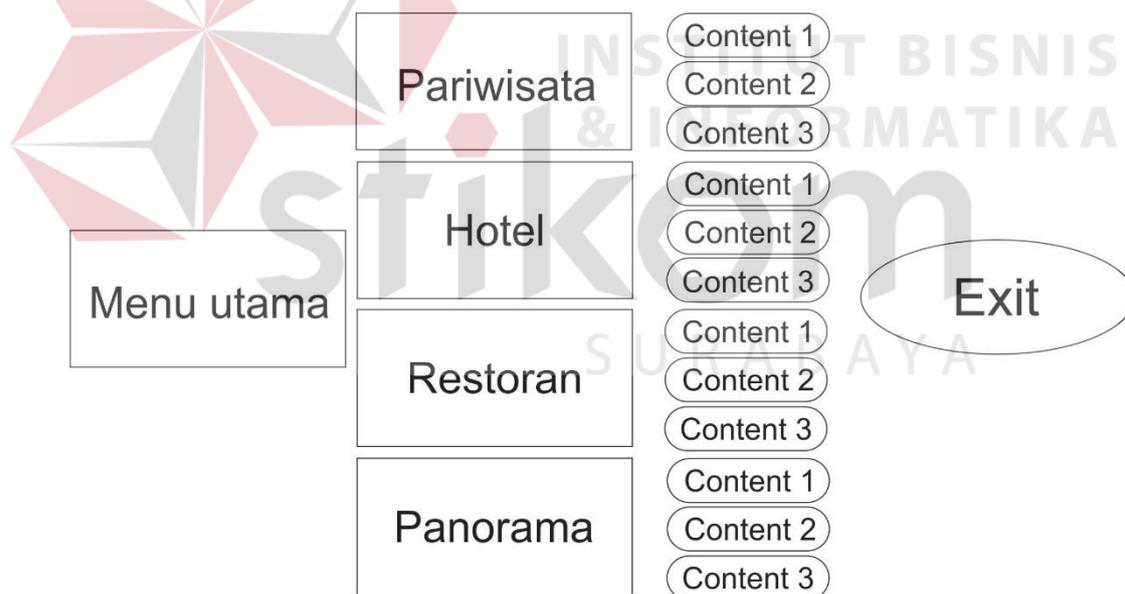
#### 3.3.2 Konsep

Konsep dari aplikasi, pengguna bisa menggunakan aplikasi ini antarmuka dengan tampilan peta Banjarmasin yang disertai dengan foto obyek wisata yang sesuai dengan letak obyek wisata itu di Banjarmasin yang ditampilkan terlihat

seperti 3 dimensi. Setelah pengguna memilih satu obyek wisata, aplikasi ini akan menampilkan obyek wisata yang dipilih oleh pengguna tersebut dengan disertai informasi-informasi dalam tahap materi pengenalan tentang obyek wisata tersebut.

### 3.3.3 Alur Perancangan Aplikasi

Alur perancangan aplikasi (lihat gambar 3.35) pariwisata Banjarmasin ini dengan antarmuka tombol di menu utama terdapat empat tombol, yakni pariwisata, hotel, restoran, panorama. Masing-masing tombol akan menuju ke submenu yang diinginkan *user* pengguna aplikasi ini untuk menampilkan informasi yang diinginkan.

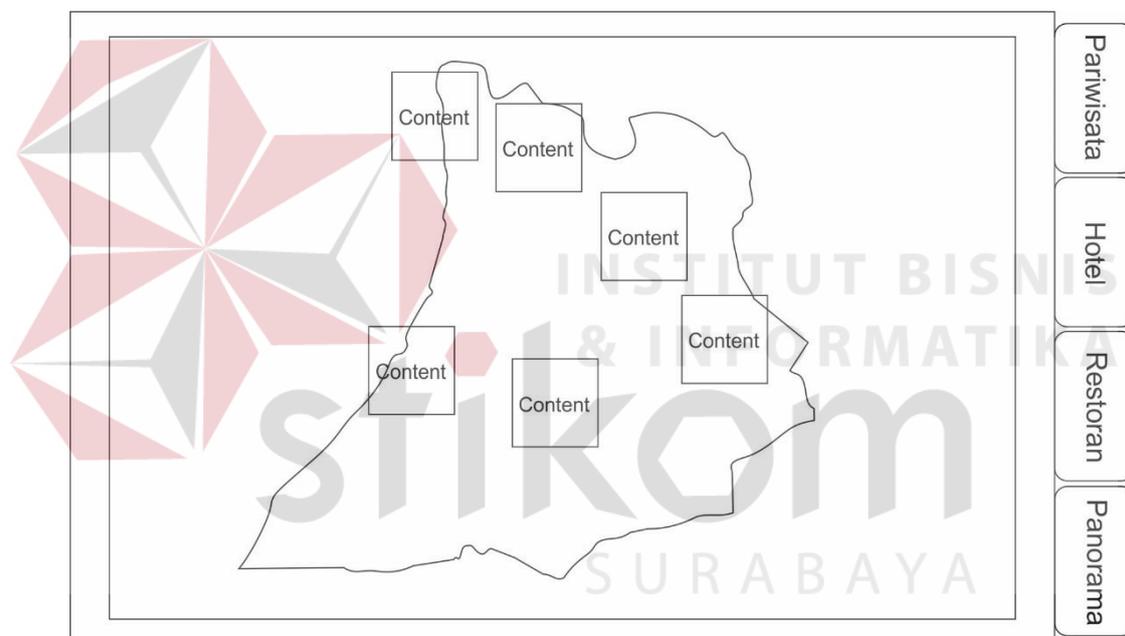


Gambar 3.35 Alur Perancangan Aplikasi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.3.4 Rancangan Desain

Rancangan desain (lihat gambar 3.36) untuk aplikasi android pariwisata Banjarmasin ini dengan tampilan desain antarmuka sebuah buku yang terbuka yang menampilkan peta Banjarmasin dan terdapat konten-konten dengan tampilan foto-foto sesuai dengan tempatnya. Konten-konten ini untuk menampilkan informasi yang ingin ditampilkan oleh *user* pengguna aplikasi ini. Untuk tombol-tombol menu utama terdapat di samping konten yang bisa selalu diakses.



Gambar 3.36 Rancangan Desain Aplikasi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.4 Jadwal

Dalam produksi tugas akhir pembuatan aplikasi android pariwisata Banjarmasin dengan teknik foto panorama 360° sebagai upaya mengenalkan destinasi wisata diperlukan jadwal agar pengerjaannya efektif. Jadwal produksi

(lihat tabel 3.2) dalam pembuatan aplikasi android pariwisata Banjarmasin, sebagai berikut:

Tabel 3.2 Jadwal Produksi

| No. | KEGIATAN                     | SEPT |    |     |    | OKT |    |     |    | NOV |   |     |    | DES |    |     |    | JAN |    |
|-----|------------------------------|------|----|-----|----|-----|----|-----|----|-----|---|-----|----|-----|----|-----|----|-----|----|
|     |                              | 15   |    |     |    | 15  |    |     |    | 15  |   |     |    | 15  |    |     |    | 16  |    |
|     |                              | I    | II | III | IV | I   | II | III | IV | I   | I | III | IV | I   | II | III | IV | I   | II |
| 1.  | Penyusunan<br>Bab I          |      |    |     |    |     |    |     |    |     |   |     |    |     |    |     |    |     |    |
| 2.  | Penyusunan<br>Bab II         |      |    |     |    |     |    |     |    |     |   |     |    |     |    |     |    |     |    |
| 3.  | Penyusunan<br>Bab III        |      |    |     |    |     |    |     |    |     |   |     |    |     |    |     |    |     |    |
| 4.  | Sketsa<br>Layout<br>Aplikasi |      |    |     |    |     |    |     |    |     |   |     |    |     |    |     |    |     |    |
| 5.  | Produksi<br>Aplikasi         |      |    |     |    |     |    |     |    |     |   |     |    |     |    |     |    |     |    |
| 6.  | Penyusunan<br>Bab IV         |      |    |     |    |     |    |     |    |     |   |     |    |     |    |     |    |     |    |

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.5 Anggaran

Anggaran (lihat tabel 3.3) dalam produksi pembuatan aplikasi android pariwisata Banjarmasin dengan teknik foto panorama 360° sebagai upaya mengenalkan destinasi wisata adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Anggaran

| <b>Pra Produksi</b>  |              |
|--|--------------|
| Administrasi (Tinta, Kertas, dll)                                    | Rp 145.000,- |
| Jilid Proposal TA  | Rp 8.000,-   |
| <b>Total Pra Produksi</b>  | Rp 153.000,- |
| <b>Produksi</b>  |              |
| Listrik  | Rp 600.000,- |
| <b>Total Produksi</b>  | Rp 600.000,- |
| <b>Pasca Produksi</b>  |              |
| Fotocopy Laporan TA  | Rp 48.000,-  |
| Cetak Publikasi (Poster, Striker, Gantungan Kunci, dan Packaging CD) | Rp 336.000,- |
| <b>Total Pasca Produksi</b>  | Rp 384.000   |
| <b>Total Keseluruhan</b>   | Rp 1.137.000 |

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

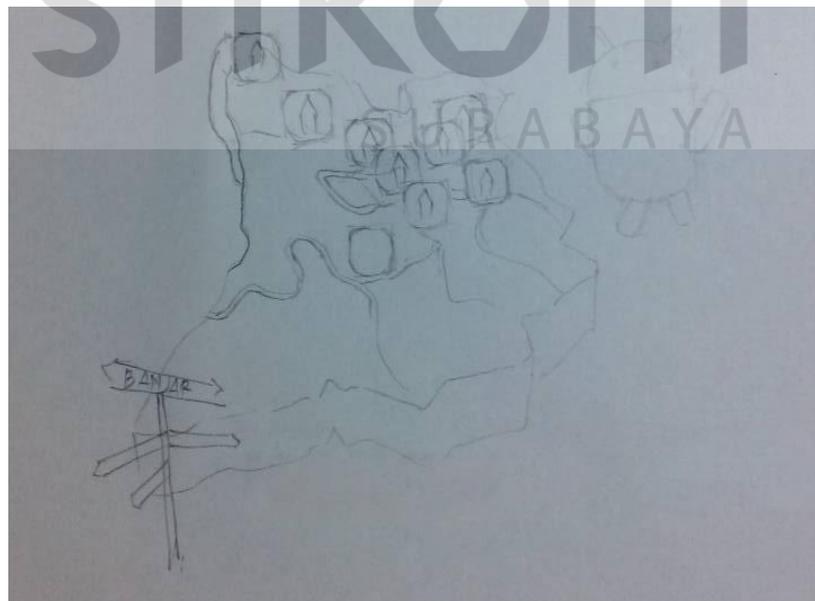
### 3.6 Publikasi

Dalam memperkenalkan kepada masyarakat aplikasi android pariwisata Banjarmasin ini maka di perlukan publikasi. Hal-hal yang diperlukan untuk publikasi aplikasi android pariwisata Banjarmasin, antara lain: poster, cover dan label CD ditambah dengan marchandise pendukung agar masyarakat lebih tertarik, seperti striker, dan gantungan kunci.

Penggunaan cover dan label CD dalam tahap publikasi dikarenakan untuk pendistribusian aplikasi android ini menggunakan media CD.

### 3.6.1 Sketsa Desain Poster

Konsep dari sketsa desain poster (lihat gambar 3.37) aplikasi android ini adalah seseorang yang ingin mengunjungi kota Banjarmasin setelah menggunakan aplikasi ini. Penyampaian konsep tersebut dengan menggunakan objek android yang sedang berjalan menuju ke papan nama yang bertuliskan nama-nama objek wisata di Banjarmasin dan setelah melihat-lihat nama objek wisata kemudian menjadi tertarik untuk menjadikannya destinasi wisata. Hal ini dengan di tambahkan objek peta Banjarmasin yang di letakkan di tengah bagian poster yang disertai foto-foto obyek wisatanya yang diletakkan sesuai dengan letak obyek wisata tersebut di Banjarmasin.

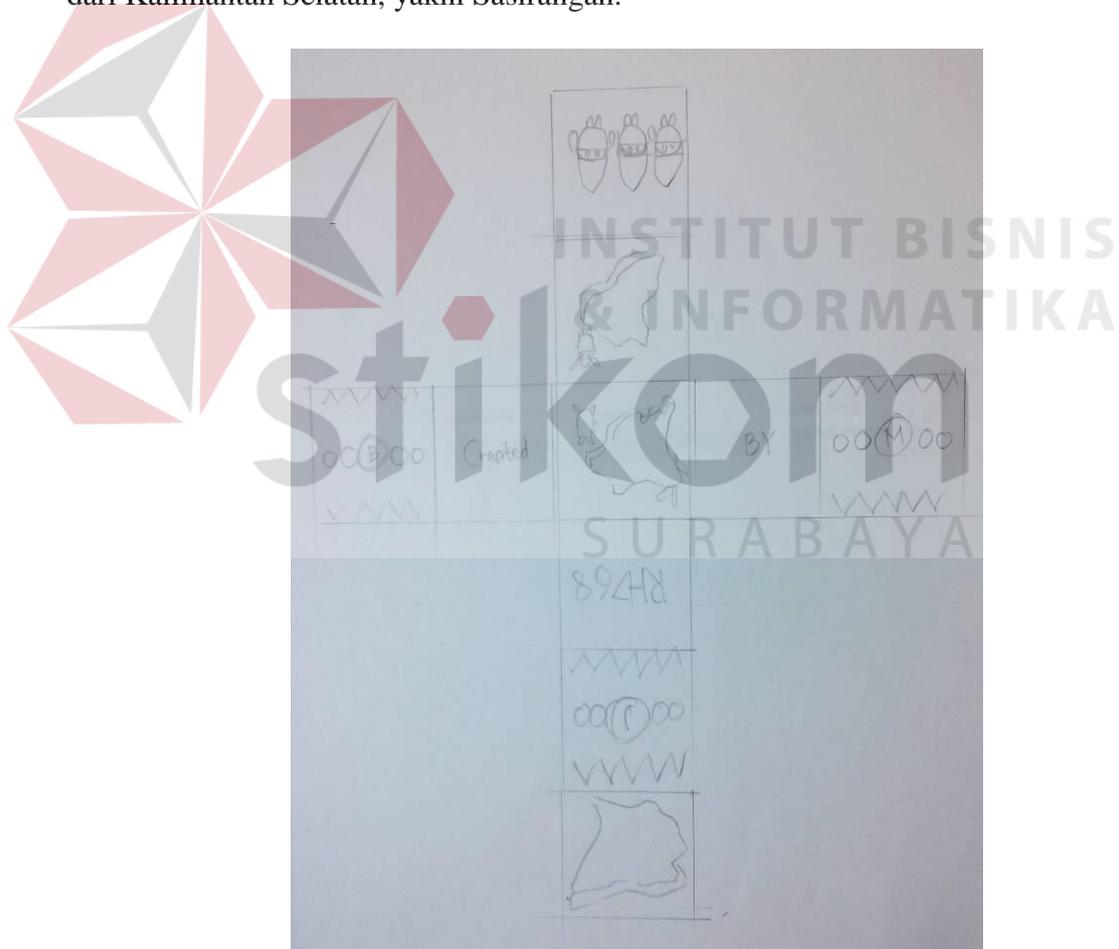


Gambar 3.37 Sketsa Desain Poster

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.6.2 Sketsa Cover CD

Konsep dari sketsa desain packaging cover CD (lihat gambar 3.38) aplikasi android pariwisata Banjarmasin ini menggunakan packaging yang bila bagiannya terbuka membentuk kata BJM (Banjarmasin). Hal ini di maksudkan agar *user* pengguna aplikasi sudah merasakan kota Banjarmasin dalam cover CD-nya. Hal lain yang menambah *user* pengguna merasakan kekhasan Banjarmasin adalah bagian *background* dari kata BJM (Banjarmasin) menggunakan motif kain khas dari Kalimantan Selatan, yakni Sasirangan.

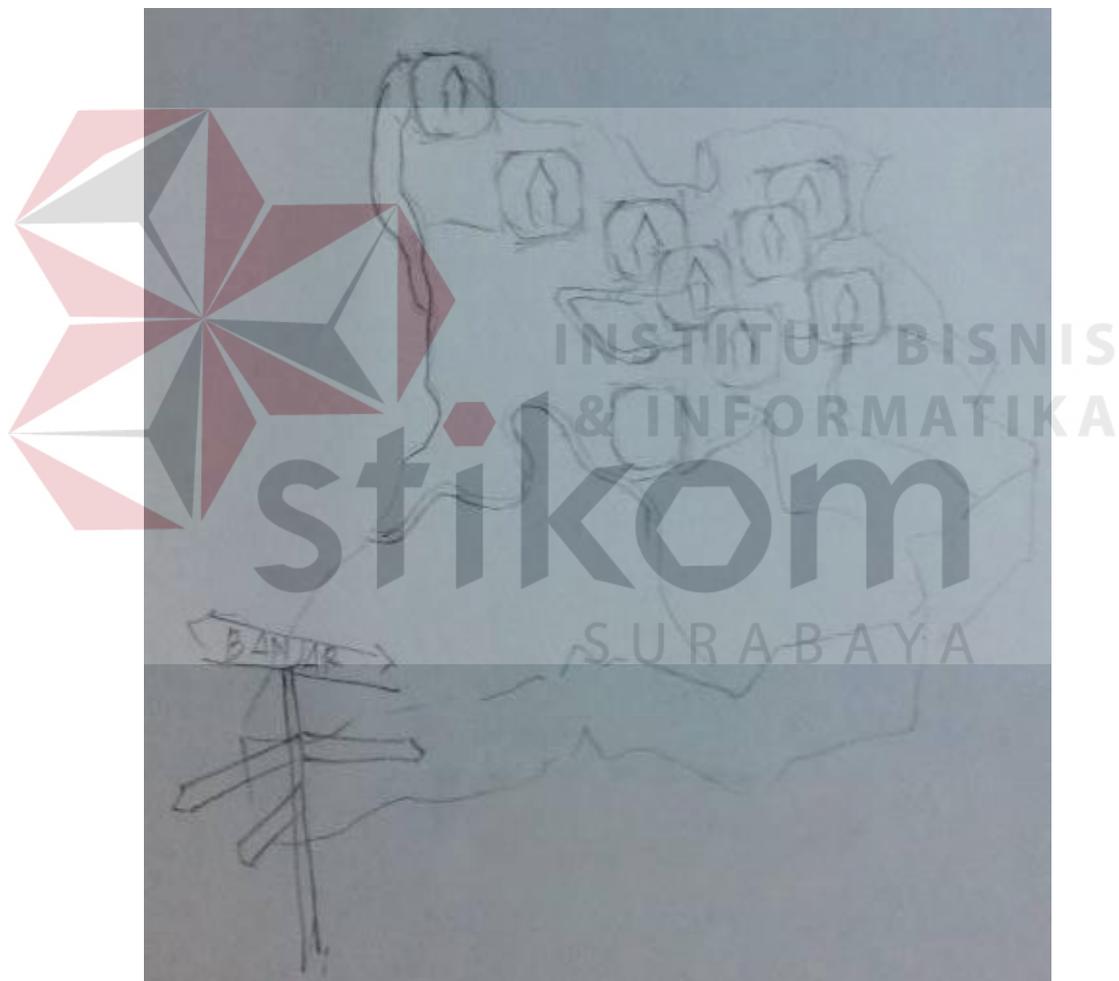


Gambar 3.38 Sketsa Desain Packaging Cover CD

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.6.3 Sketsa Label CD

Konsep dari sketsa desain label CD (lihat gambar 3.39) aplikasi android ini menggunakan peta Banjarmasin dengan foto-foto obyek wisata yang diletakkan sesuai dengan letak obyek wisata tersebut di Banjarmasin. Pemakaian peta Banjarmasin untuk label cd aplikasi android ini agar masyarakat mengetahui dari label CD tentang isi dari CD tersebut, yakni pariwisata Banjarmasin.

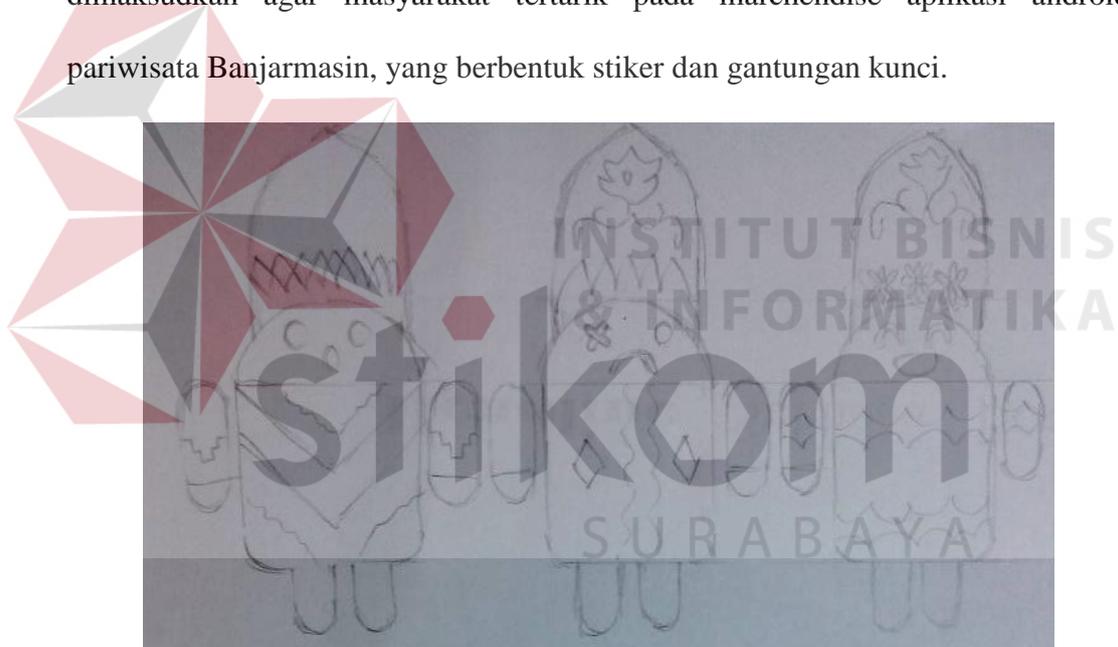


Gambar 3.39 Sketsa Desain Label CD

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.6.4 Sketsa Desain Marchendise

Konsep sketsa desain marchendise (lihat 3.40) aplikasi android ini menggunakan objek android berjumlah tiga objek android yang berbeda satu sama lain. Penggunaan kain khas Kalimantan Selatan, yakni Sasirangan yang di gunakan menyerupai baju menjadikan kesan khas dari daerah aplikasi ini tidak hilang walaupun dengan penggunaan objek android yang terkesan modern. Tiga objek android tersebut masing-masing memiliki ekspresi berbeda-beda. Hal tersebut dimaksudkan agar masyarakat tertarik pada marchendise aplikasi android pariwisata Banjarmasin, yang berbentuk stiker dan gantungan kunci.



Gambar 3.40 Sketsa Desain Marchendise

Sumber: Hasil Olahan Peneliti