

PROTOTYPE APLIKASI BANJARBANAR BERBASIS ANDROID

Sebagai Salah Satu Petunjuk Wisata Daerah
Banjarmasin



Rusdina, S.Kom., M.Kom
Wildan Fitrihanur, S.Kom

Prototype Aplikasi BanjarBanar Berbasis Android Sebagai Salah Satu Petunjuk Wisata Daerah Banjarmasin

Penulis :

Rusdina, S.Kom., M.Kom
Wilda Fitriyanur, S.Kom

Editor :

Antoni Pardede , S.Si., M.Si., Ph.D

Tata Letak :

Aris Setia Noor, S.E., M.Si

Desain Sampul :

M.Fikri Ansari, S.Kom

Penerbit :

Gedung A UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal
Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsyad Al-Banjary

Jl. Adhyaksa No. 2 Kayutangi Banjarmasin, Kalimantan
Selatan

Telepon : 0511 - 3304352

FAX : 0511

Cetakan Pertama 2023

ISBN : 978-623-8189-02-1

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin dari penerbit. Isi
diluar tanggung jawab penerbit

KATA PENGANTAR

Buku ini membahas mengenai Prototype Aplikasi BanjarBanar Berbasis Android Sebagai Salah Satu Petunjuk Wisata Daerah Banjarmasin.

Buku ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan menjadi bahan bacaan bagi mahasiswa dan masyarakat yang ingin mendalami ilmu tentang Prototype Aplikasi BanjarBanar Berbasis Android Sebagai Salah Satu Petunjuk Wisata Daerah Banjarmasin

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan setinggi tingginya kepada semua pihak yang mendukung selesainya buku ini.

Kritik dan saran kami harapkan dari pembaca untuk kesempurnaan penulisan buku ini.

Banjarmasin, Februari 2023

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	iii
PENDAHULUAN.....	1
ANDROID.....	12
Android Studio.....	14
Pariwisata	15
Wisata Banjarmasin	19
RANCANGAN / DESIGN / DIAGRAM SISTEM YANG DIPERGUNAKAN	41
Rancangan Tampilan User Interface Sistem	57
Rancangan Antar Muka Luaran Sistem.....	64
Langkah Pembuatan Sistem Aplikasi/Prototype.....	76
PENGUJIAN.....	103
Pengujian Sistem	103
Pengujian Menu Wisata Budaya.....	104
Pengujian Menu Tempat Makan.....	105
Pengujian Menu Wisata Sejarah.....	106
Pengujian Menu Wisata Belanja.....	107
KESIMPULAN	108

PENDAHULUAN

Pariwisata adalah merupakan sesuatu yang sangat penting bagi suatu daerah, terutama di Banjarmasin mempunyai beberapa situs sejarah serta budaya dan religius, untuk mengenal lebih banyak informasi tempat yang ingin di datangi wisatawan maupun warga kota Banjarmasin, maka perlu adanya aplikasi yang dapat mempermudah pencarian data tempat wisata di Banjarmasin

Wisata di Banjarmasin mempunyai berbagai tempat yang sangat menarik untuk di kunjungi misalnya adalah obyek wisata budaya pasar terapung , karena Menurut purwanto, 2016 [1] , Kebudayaan adalah proses adaptasi masyarakat terhadap lingkungannya. Sementara itu, keanekaragaman kebudayaan adalah disebabkan oleh lingkungan

tempat tinggal mereka yang berbeda (environmental determinism). Dan menurut, [2] wujud kebudayaan adalah diantaranya sebagai kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat. Pendapat para pakar itulah setidaknya yang dapat menerangkan kenapa ada pasar terapung di Kalimantan Selatan.

Teknologi yang sekarang pun membuat orang-orang menggunakan aplikasi berbasis android sehingga penggunaan smartphone tidak lepas dari kehidupan sehari-hari, saat ini meskipun sudah ada situs platform website di Banjarmasin pun banyak tempat wisata, budaya, tempat makan, dan tempat belanjamasih belum lengkap, dan blog-blog pun yang berisi tentang situs wisata di Banjarmasin masih kurang dan masih bertanya ke orang-orang sekitar untuk mencapai tujuan yang dituju.

Rumusan masalah yang akan dibahas di penelitian ini adalah Memperkenalkan aplikasi wisata android yang lebih akurat, fleksibel, dan mudah digunakan dikarenakan Susahnya pengguna aplikasi mencari tempat-tempat wisata situs sejarah dan budaya yang dekat dengan kita.

Tujuan dari penelitian ini adalah Menganalisis, merancang, dan membuat Prototype Aplikasi Banjar Berbasis Android Studio Sebagai Salah Satu Petunjuk Wisata Di Banjarmasin. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah Membantu wisatawan untuk menjelajahi tempat wisata sajarah, budaya, tempat makan, dan belanja, Menambah informasi tempat dan tujuan wisatawan dan Memudahkan wisatawan untuk mencari rute terdekat ketempat wisata sajarah, budaya, tempat makan, dan belanja. Target luaran

kami yaitu masuk jurnal Nasional terakreditasi

“Technologia

“Batasan Masalah dalam penelitian adalah :

- ✓ Aplikasi berisi informasi tempat tujuan.
- ✓ Aplikasi ini hanya bisa di gunakan di android 4.1 (Jellybean) keatas.
- ✓ Info pariwisata situs wisata sajarah, budaya, tempat makan, dan belanja hanya di sekitar banjarmasin saja.

Tujuan dari penelitian ini adalah Menganalisis, merancang, dan membuat Prototype Aplikasi Banjar Berbasis Android Studio Sebagai Salah Satu Petunjuk Wisata Di Banjarmasin.

1. Membantu wisatawan untuk menjelajahi tempat wisata sajarah, budaya, tempat makan, dan belanja.

2. Menambah informasi tempat dan tujuan wisatawan
3. Memudahkan wisatawan untuk mencari rute terdekat ketempat wisata sajarah, budaya, tempat makan, dan belanja.

1. JUDUL : Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android Di Kabupaten Klungkung

NAMA PENELITI DAN TAHUN : Agus Tria Pradnyana Udayana¹, I Made Agus Wirawan² , I Made Gede Sunarya³ (2015)

PERMASALAHAN : Masalah timbul karena minimnya dana PAD (Pendapatan Asli Daerah) serta kurangnya partisipasi dari pemerintah dan masyarakat untuk mempromosikan pariwisata yang mereka miliki secara kreatif. Masalah lain muncul ketika dalam penyampaian informasi terkait dengan pariwisata yang ada di Kabupaten Klungkung masih terbatas berupa media cetak, seperti: brosur, pamflet, poster dan buku-buku kepada wisatawan yang sedang berkunjung.

APLIKASI YANG DIGUNAKAN : ANDROID DAN GOGGLE MAPS

KESIMPULAN : Berdasarkan penelitian dan pengembangan aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Klungkung yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Klungkung telah berhasil diimplementasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan Bahasa pemrograman Java dengan editor Eclipse versi 4.2 dan plug-ins ADT (Android Development Tools) versi 22.0.5 dan bahasa pemrograman PHP.
- Hasil pengujian white box terhadap Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Klungkung telah

berjalan dengan baik dan lancar serta berhasil menjalankan semua alur sistem yang ada.

- Hasil pengujian black box yang berupa angket pengujian telah sesuai dengan aplikasi yang dikembangkan.

2. JUDUL : Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata di Kabupaten Banyumas Berbasis Android

NAMA PENELITI DAN TAHUN : Oki Ria Hermawan¹⁾, Harjono²⁾ (2016)

PERMASALAHAN : Beberapa penelitian serupa pernah dilakukan, diantaranya penelitian tentang aplikasi pemandu wisata Kabupaten Banyumas berbasis android [1]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi di smartphone android untuk memudahkan masyarakat dalam mengetahui informasi dan lokasi wisata yang ada di Kabupaten Banyumas. Namun

aplikasi yang dibangun bersifat stand alone sehingga data wisata tidak bisa diperbarui.

APLIKASI : *Web, Android*

KESIMPULAN : Sistem dapat dikembangkan dengan penambahan fitur komentar atau ulasan dari pengguna yang dapat digunakan sebagai masukan bagi admin, pengelola wisata, maupun dinas terkait.

3. JUDUL : Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat DI Kabupaten Garut Berbasis Android

NAMA PENELITI DAN TAHUN : Syamsu Rizal¹, Eko Retnadi², Andri Ikhwana³ (2013)

PERMASALAHAN : Kebutuhan dalam memperoleh informasi telah menjadi kebutuhan pokok masyarakat

Indonesia tidak terkecuali masyarakat Garut, terutama bagi kalangan pelajar, mahasiswa, pengusaha dan sebagainya. Salah satu informasi

yang dibutuhkan masyarakat saat ini adalah kebutuhan informasi yang berkaitan dengan pencarian tempat-tempat wisata dan fasilitas umum. Baik informasi mengenai lokasi objek wisata maupun informasi mengenai fasilitas yang tersedia.

APLIKASI : Android

KESIMPULAN : Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapat yaitu sebagai berikut:

1. Dengan adanya Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android ini memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai lokasi wisata disertai dengan fasilitas-fasilitas yang berada di sekitar objek wisata yang dituju secara lengkap dan detail.

2. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh pengguna *smartphone* yang bersistem operasi android dengan difasilitasi akses internet (online).

3. Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android terdapat kendala dalam pembuatan aplikasi tersebut seperti pengkoneksian database *server* ke aplikasi.

ANDROID

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux* Yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* dianggap sebagai *platform mobile* masa depan karena memiliki ciri 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 *develop*. 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.

ANDROID STUDIO

Android studio adalah sebuah IDE yang bisa digunakan untuk pengembangan aplikasi android, dan dikembangkan oleh *Google*. *Android studio* merupakan pengembangan dari *Eclipse* IDE, dan dibuat berdasarkan IDE *Java populer*, yaitu *IntelliJIDEA* (Aryantika, Darmawiguna, & Putrama, 2015).

Android Studio merupakan sebuah *Integrated Development Environment (IDE)* khusus untuk membangun aplikasi yang berjalan pada platform *android*. *Android studio* ini berbasis pada *IntelliJ IDEA*, sebuah IDE untuk bahasapemrograman *Java*. Bahasa pemrograman utama yang digunakan adalah *Java*, sedangkan untuk membuat tampilan atau layout, digunakan bahasa XML (Rohmatika, 2017).

PARIWISATA

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang kepariwisataan(Irawan, 2010) menjabarkan kata-kata yang berhubungan dengan kepariwisataan sebagai berikut:

1. Wisata : Perjalanan, dalam bahasa Inggris disebut dengan “Travel”.
2. Pariwisata : Perjalanan yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, dalam bahasa Inggris disebut dengan “Tour”.
3. Wisatawan : Orang yang melakukan perjalanan, dalam bahasa Inggris disebut dengan “Travelers”.
4. Kepariwisatan : Hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata dan dalam bahasa Inggris disebut dengan “Tourisme”.

Menurut etimologi , kata “**pariwisata**” dapat diidentikkan dengan kata “*travel*” dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali dari satu tempat ke tempat lain. Atas dasar itu pula dengan melihat situasi dan kondisi saat ini pariwisata dapat diartikan sebagai suatu perjalanan terencana yang dilakukan secara individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan dan kesenangan(Sinaga, 2010)

Pariwisata budaya merupakan jenis kegiatan pariwisata yang dikembangkan di suatu daerah atau sub-daerah tujuan wisata yang mengandalkan kekayaan wisata berupa objek dan daya tarik wisata budaya. Pariwisata budaya menggambarkan perjalanan wisata berdasarkan keinginan menambah wawasan dan pengalaman hidup dengan

mengunjungi objek dan daya tarik wisata yang khas dan unik. Sementara itu wisatawan lain mempunyai alasan untuk mengetahui dan mempelajari pola perilaku sosial warga masyarakat, adat istiadat, kebiasaan, dan warisan seni budaya lainnya (Pendit, 1994).

Sedangkan wisata sejarah dan religious juga banyak terdapat di Banjarmasin, Kalimantan selatan . (Santoso, 2007), berpendapat bahwa walaupun agama lebih mengarah pada hal-hal yang bersifat pemaknaan dan spiritual yang berada pada ranah kesadaran individu namun demikian agama juga kemudian bisa menjadi sebuah kesadaran kolektif, yang kemudian menimbulkan motivasi untuk belajar dan mempelajari sebuah agama secara pemaknaan dan juga sekaligus juga pembuktian secara empirik tentang kebesaran sebuah agama. Motivasi belajar

melalui pembuktian inilah telah membawa kesadaran akan perkunjungan ke tempat-tempat bersejarah Islam, berziarah ke makam-makam para tokoh Islam yang mungkin berada pada wilayah yang jauh, yang mungkin berada di sebuah Negara di luar negaranya. Hal tersebut, secara langsung telah menimbulkan terjadinya permintaan terhadap pariwisata karena ketersediaan penawaran “ketersediaan” tempat bersejarah Islam sebagai sarana pembelajaran Islam itu sendiri.

Wisata Banjarmasin

Menara Pandang Banjarmasin

Menara Pandang yang diresmikan tahun 2014 menjadi salah satu objek wisata yang begitu diminati oleh para wisatawan, baik domestic maupun lokal. Bangunan ini terletak di pinggir Sungai Martapura mempunyai 4 (empat) lantai, lengkap dengan 2 (dua) menara di sebelah kanan dan di sebelah kiri. Pengunjung dapat menikmati pemandangan sungai yang menakjubkan di sekeliling kota Banjarmasin, hamparan sungai Martapura, dan kubah Masjid Raya Sabilal Muhtadin dari lantai atas Menara Pandang. Pada malam hari, pengunjung dapat menikmati udara sejuk dan kerlap kerlip lampu yang membentang luas di kota Banjarmasin .



Gambar 2.1 Menara Pandang

Mesjid Raya Sabilal Muhtadin

Masjid Sabilal Muhtadin Banjarmasin atau yang lebih dikenal dengan Masjid Raya Sabilal Muhtadin adalah sebuah masjid bersejarah yang berada di Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Masjid ini dibangun pada tahun 1981 sebagai penghormatan terhadap ulama besar Syekh Muhammad Arsyad al-Banjari dan berdiri di bekas tanah asrama tentara Pulau Tatas. Pada era kolonialisme Belanda, tempat ini dikenal dengan *Fort Tatas* atau Benteng atas.



Gambar 2.2 Masjid Raya Sabial Muhtadin Tampak Depan



Gambar 2.3 Masjid Raya Sabial Muhtadin Saat Malam
(sumber : Arkan Syathir)

Duta Mall Banjarmasin

Duta Mall Banjarmasin adalah pusat perbelanjaan terbesar di Kalimantan Selatan dan salah satu mal terbesar di Kalimantan. Sejak dibuka untuk umum pada Juli 2006, Duta Mall menampilkan lebih dari 300 penyewa internasional dan nasional dengan berbagai macam penawaran.

Di Duta Mall, Anda akan menemukan apa yang Anda butuhkan, mulai dari kecantikan, kesehatan, fashion hingga peralatan rumah tangga, restoran, & masih banyak lagi. Di atas mal, Anda bisa menginap dan menikmati pemandangan Banjarmasin yang menakjubkan di Mercure Banjarmasin.

Terletak di Central Business District (CBD) Banjarmasin, Duta Mall nyaman dekat kemana-mana. Hanya 50 menit berkendara ke Bandara Internasional Syamsudin Noor, Banjarbaru.

Para anchor tenant yang telah bergabung bersama kami: Matahari Dept. Store, Cinema XXI, Gramedia, Trans Studio Mini, Index Living Mall, Ace Hardware, Duta Rasa Food Court, Hypermart, Amazone, Transmart, Trans Fashion, Kidzoon, Informa dan Mr. DIY .

Sebagai pusat gaya hidup dan hiburan bagi pengunjung lokal dan nasional, Duta Mall menghadirkan merek fashion internasional: Charles & Keith, Pedro, Obermain, Gino Mariani, Adidas dan masih banyak lagi. Puluhan restoran seperti KFC, X.O Suki, Starbucks, dan Kordinat Cafe juga dihadirkan untuk memberikan banyak pilihan bersantap kepada pelanggan kami.



Gambar 2.4 Duta Mall Jika terlihat dari seberang jalan



Gambar 2.5 Duta Mall Banjarmasin Tampak Depan

Pasar Terapung

Pasar Terapung sebagai sarana jual beli yang terletak di atas perairan, misalnya sungai dan danau. penjual dan pembeli berada di atas perahu-perahu. Pasar terapung yang aktif beroperasi selama bertahun-tahun di Asia Yaitu di Indonesia dan Thailand.



Gambar 2.6 Pasar Terapung Tempo Dulu, Sumber : Tropenmuseum, part of the National Museum of World Cultures

Pasar Terapung Siring

Salah satu pasar terapung yang paling populer adalah Pasar Terapung Siring, Sungai Martapura yang berlokasi di kota Banjarmasin, Dekat dengan Menara Pandang Banjarmasin dan Tugu Bekantan, Banjarmasin. Di pasar terapung ini ,akan banyak kita jumpai pedagang dengan perahu klotok masing-masing yang merapat dengan tertata rapi di pinggiran sungai Martapura yang besar ,banyak dijumpai para pembeli di atas titian mengapung . Pasar Terapung Siring ini sangat ramai dikunjungi oleh peminat lokal dari warga setempat, wisatawan domestik hingga turis asing. Mereka suka jalan-jalan ke tempat ini untuk berbagai keperluan dibanding ke Pasar Terapung Kuin dan Pasar Terapung LokbaIntan, mungkin disebabkan karena mudahnya akses ke sini serta waktu yang tersedia tidak terlalu

terbatas seperti pasar pada umumnya. Ini menjadikan Pasar Terapung Siring, Sungai Martapura sebagai favorit masyarakat Banjarmasin dan wisatawan dari luar kota bahkan luar pulau hingga mancanegara untuk mengisi waktu liburan mereka .

Mayoritas para pengunjung adalah ibu rumah tangga dan Bapak-bapak beserta anak mereka yang jalan atau berolahraga ke sini di waktu pagi hari, Selain itu banyak juga dijumpai para remaja yang berkunjung ke sini, tidak semuanya dari mereka bermaksud berbelanja tetapi hanya sekedar foto bersama dengan teman-temannya berlatar belakang panorama alam Sungai Martapura yang unik dengan para pedagang pasar terapungnya berjejer rapi di pinggir sungai.

Pada umumnya pedagang pasar terapung di tempat ini adalah ibu-ibu berusia produktif, dan yang mereka jual adalah bermacam-macam benda kebutuhan warga setempat atau yang diburu oleh turis yang melancong ke tempat ini, diantaranya adalah : buah-buahan segar, sayur-mayur, aneka bunga potong buat beragam keperluan, bahan-bahan dapur termasuk rempah-rempah khas Nusantara, oleh-oleh khas warga setempat yang dibuat dengan cara tradisional dan banyak digemari oleh turis asing, contohnya adalah batu permata khas Banjarmasin atau kain tenun Sasirangan, dan bagi anda pecinta kuliner Nusantara khas kota Banjarmasin, di sinilah tempat yang patut untuk anda kunjungi. Ada beragam kudapan ringan yang dijual oleh ibu-ibu di pinggir sungai yang pastinya lezat dan nikmat.



Gambar 2.7 Pasar Terapung siring Sumber :
Alamnirvana (Wikimedia)

Pasar Terapung Lok Baintan

Pasar ini berlokasi di desa Lok Baintan, Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar. Pasar Terapung Lok Baintan dapat ditempuh sekitar 30 menit dengan menggunakan transportasi sungai dari kota Banjarmasin menyusuri sungai Martapura.



Gambar 2.8 Pasar Terapung lok Baintan, sumber Marwan Mohamad (Wikimedia)

Museum Waja Sampai Ka Puting

Museum Wasaka adalah salah satu museum perjuangan rakyat Kalimantan Selatan. Wasaka singkatan dari Waja Sampai Ka Puting yang merupakan motto perjuangan rakyat Kalimantan Selatan.

Pada tahun 1989, dibentuk tim untuk melakukan kegiatan pendataan benda bersejarah yang pernah digunakan oleh para pejuang Kalimantan Selatan pada masa Perang Banjar, masa kolonial Belanda, masa Jepang serta masa Revolusi Fisik tahun 1945-1949 Museum ini didirikan atas prakarsa Gubernur Kalimantan Selatan dan mendapat dukungan dari para pejuang, budayawan, seniman, sejarawan, dan masyarakat umum di Kalimantan Selatan.. Tim tersebut berhasil mengumpulkan benda-benda bersejarah untuk dijadikan koleksi museum

Perjuangan Rakyat Kalimantan Selatan *Waja sampai Kaputing* Banjarmasin. Museum ini diresmikan oleh Gubernur Kepala Daerah Tk I Propinsi Kalimantan Selatan, Ir. H.M. Said pada tanggal 10 November 1991 yang bertepatan dengan Hari Pahlawan. Museum ini menempati bangunan rumah adat Banjar yaitu Bubungan Tinggi (Rumah Banjar Baanjung) yang telah dialih fungsikan dari hunian menjadi museum sebagai upaya konservasi bangunan tradisional. Museum ini terletak, Jalan Adam Kompleks Haji Andir, Kampung Kenanga Ulu RT 14, Kelurahan Sungai Jingah, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin dan bisa juga dicapai melalui jalur Jembatan 17 Mei dan Jalan Pangeran Hidayatullah (Jalan Lingkar Utara). Dan jika mau, masyarakat dapat melewati jalur sungai menggunakan transportasi Perahu motor yang disebut kelotok.

Waktu Kunjung Museum Waja Sampai
Kaputing adalah sebagai berikut:

- Selasa, Rabu, dan Kamis: Pukul 08.30 - 13.30
WITA
- Jumat : Pukul 08.30 - 10.30 WITA
- Sabtu : Pukul 08.30 - 12.30 WITA
- Minggu : Pukul 08.30 - 13.30 WITA
- Senin dan libur nasional : Tutup

Sedangkan Sarana museum ini dilengkapi dengan
fasilitas sebagai berikut:

- Ruang Pamer Tetap
- Ruang Penyimpanan Koleksi/ *storage*



Gambar Musium WASAKA 1, Sumber : Koleksi Goldy Dharmawan



Gambar Musium WASAKA 2 , Sumber : Koleksi Barracudax

Masjid Sultan Suriansyah

Masjid Sultan Suriansyah /Masjid Kuin adalah sebuah mesjid bersejarah di Kota Banjarmasin yang merupakan mesjid tertua di Kalimantan Selatan. Mesjid ini dibangun pada masa pemerintahan Sultan Suriansyah (1526-1550), yaitu Raja Banjar pertama yang memeluk agama Islam. Masjid Kuin merupakan salah satu dari tiga mesjid tertua yang ada di kota Banjarmasin pada masa Mufti Jamaluddin (Mufti Banjarmasin), mesjid yang lainnya yaitu Masjid Besar (cikal bakal Masjid Jami Banjarmasin) dan Masjid Basirih. Masjid ini terletak di Jalan Kuin Utara, Kelurahan Kuin Utara, kawasan yang dikenal sebagai Banjar Lama merupakan situs ibu kota Kesultanan Banjar yang pertama kali. Masjid ini letaknya berdekatan dengan komplek makam Sultan Suriansyah dan di tepian kiri sungai Kuin.

Mesjid yang didirikan di tepi sungai Kuin ini memiliki bentuk arsitektur tradisional Banjar, dengan konstruksi panggung dengan beratap tumpang. Pada bagian mihrab masjid ini memiliki atap sendiri yang terpisah dengan bangunan induk.



Gambar Mesjid Sultan Suriansyah , Sumber : Domain Publik

Sistem informasi berbasis android saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan yang penting, terlebih lagi dengan bantuan internet, wisatawan tidak perlu menunggu terlalu lama untuk mendapatkan pelayanan informasi dan lokasi pada tempat yang di tuju. Untuk mendukung hal tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi untuk membantu pelayanan informasi dan petunjuk arah secara online dengan android yang sebelumnya dilakukan secara manual, dengan adanya aplikasi ini diharapkan mempermudah wisatawan untuk pergi ketempat yang di tuju.

Untuk penelitian ini kami menggunakan metode penelitian eksploratif . Penelitian eksploratif merupakan jenis penelitian sosial yang bertujuan untuk memberikan sedikit definisi/penjelasan mengenai sebuah konsep ataupun pola yang akan digunakan dalam penelitian (Hermawan, hal 17). Dalam penelitian eksploratif ini, peneliti memang belum memiliki

gambaran tentang definisi atau konsep penelitian secara kongkrit. Peneliti akan mengajukan pertanyaan *what* untuk dapat menggali informasi secara lebih jauh. Untuk Sifat dari penelitian ini yaitu kreatifitas, fleksibilitas, openness, dan semua sumber lainnya yang dianggap penting sebagai sumber informasi yang dicari .

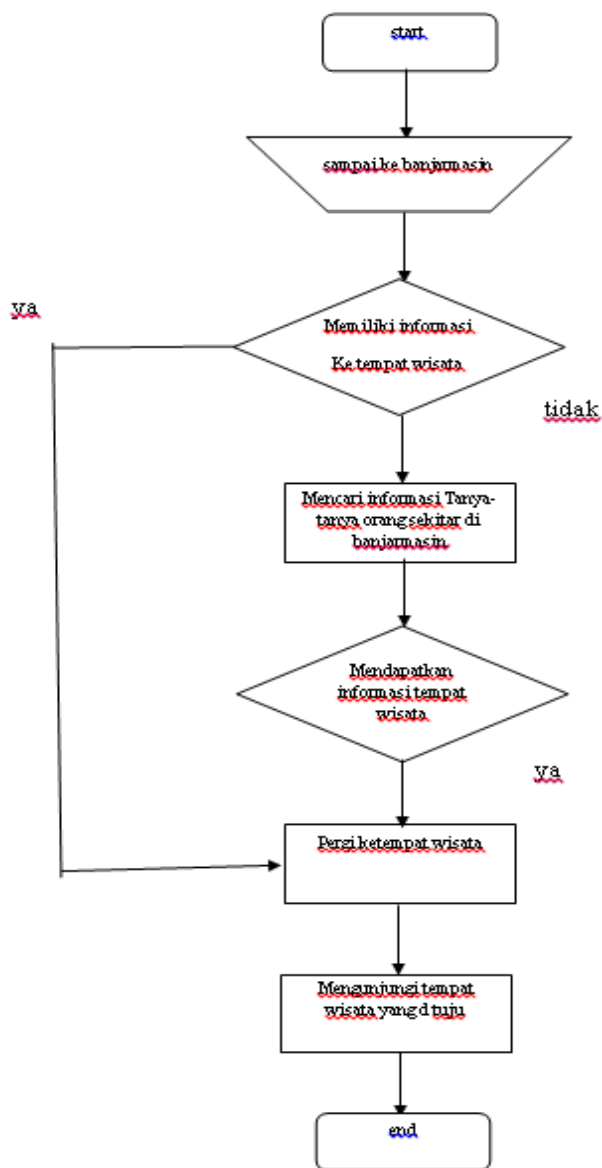
Tujuan dari penelitian eksploratif yaitu untuk menjadikan topik penelitian lebih dikenal oleh masyarakat luas, dan memberikan gambaran dasar mengenai topik yang di bahas, menggeneralisasi sebuah gagasan serta mengembangkan teori yang mempunyai sifat tentatif, serta membuka kemungkinan akan diadakannya penelitian lanjutan terhadap topik yang sudah dibahas, serta menentukan teknik serta arah yang akan dipergunakan dalam penelitian berikutnya.

RANCANGAN / DESIGN / DIAGRAM SISTEM YANG DIPERGUNAKAN

Sistem informasi berbasis android saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan yang penting, terlebih lagi dengan bantuan internet, wisatawan tidak perlu menunggu terlalu lama untuk mendapatkan pelayanan informasi dan lokasi pada tempat yang di tuju.

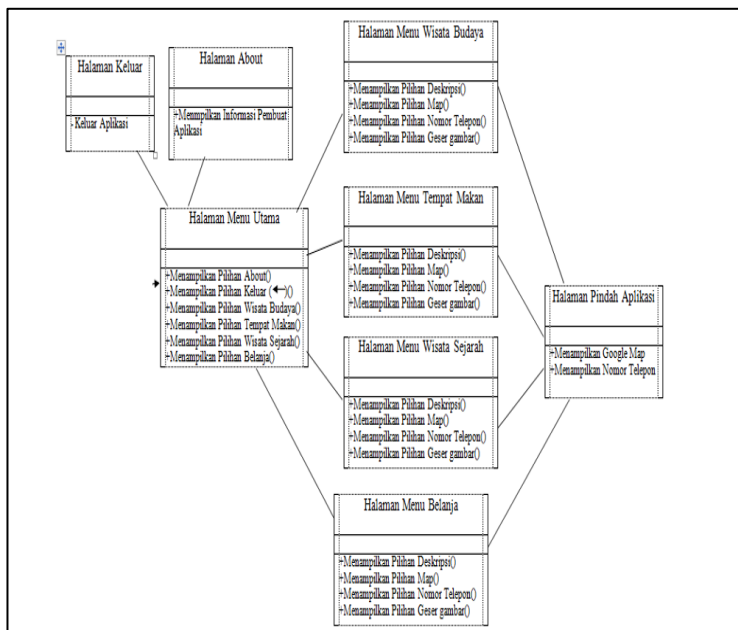
Untuk mendukung hal tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi untuk membantu pelayanan informasi dan petunjuk arah secara online dengan android yang sebelumnya dilakukan secara manual, dengan adanya aplikasi ini diharapkan mempermudah wisatawan untuk pergi ketempat yang di tuju.

Rancangan sistem ini di gambarkan dengan wisatawan yang datang ke banjarmasin ingin ketempat wisata dan mengunjungi tempat wisata terdekat di sekitarnya, seperti gambar berikut ini :

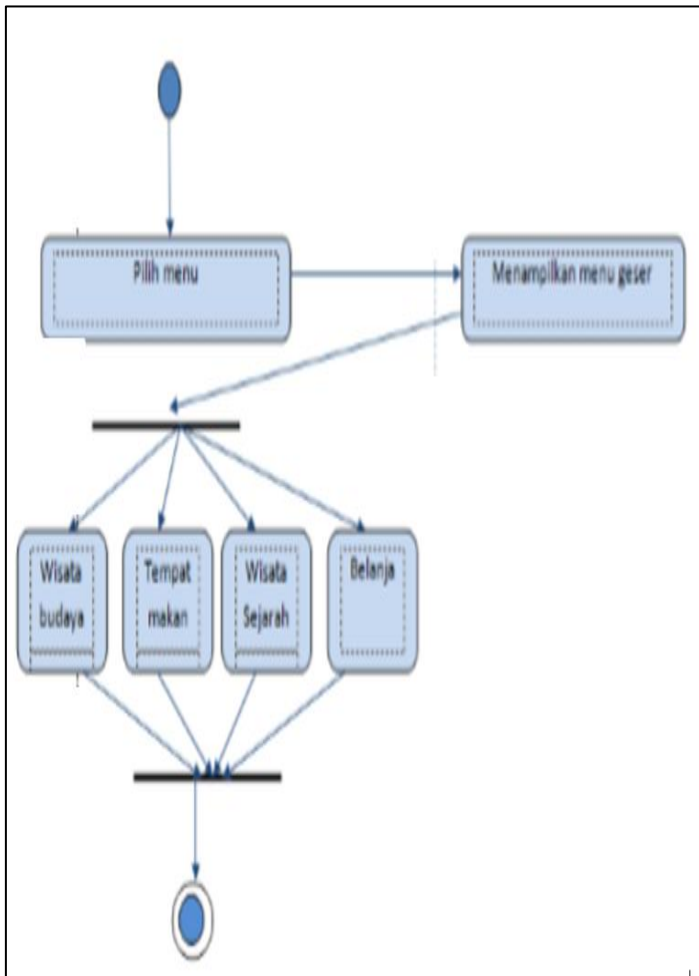


Gambar 3.1 *FlowChart* pengunjung ke Banjarmasin

Adapun rancangan sistem yang dibangun digambarkan dengan wisatawan yang datang ke Banjarmasin ingin ketempat wisata dan mengunjungi tempat wisata terdekat di sekitarnya, seperti gambar dibawah ini :

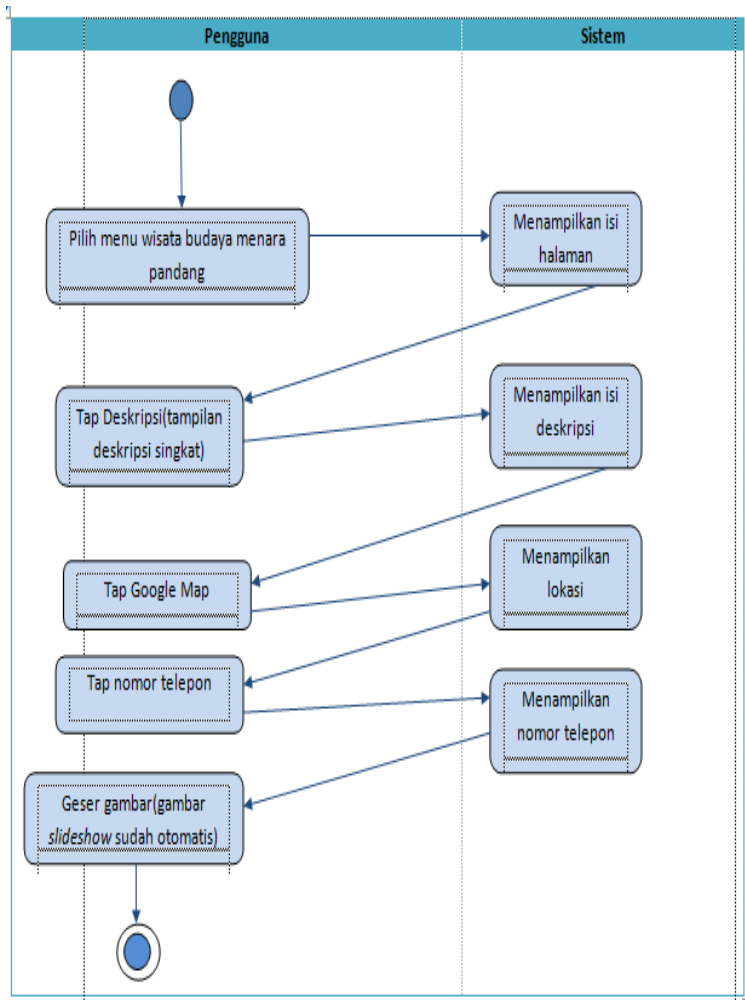


Gambar 3.2 Class Diagram aplikasi pemetaan dan situs sejarah dan budaya



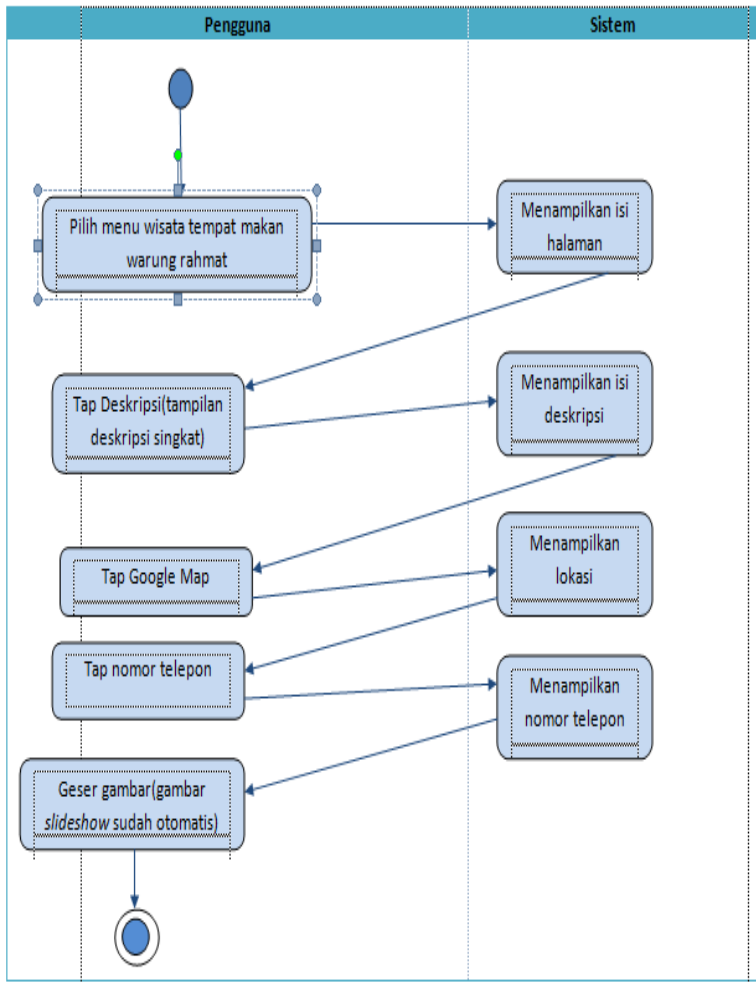
Gambar 3. 3 Activity Diagram

Activity Diagram Wisata Budaya (Menara Pandang)



Gambar 3.4 Activity Diagram Wisata Budaya (Menara Pandang)

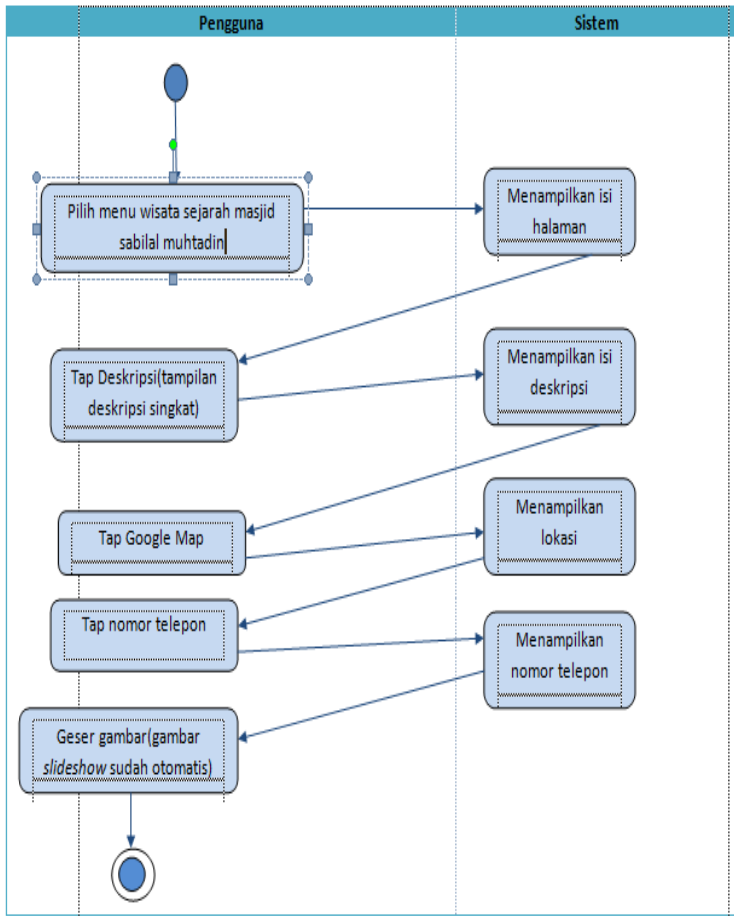
Activity Diagram Wisata Tempat Makan (Warung Rahmat)



Gambar 3.5 Activity Diagram Wisata Tempat Makan(Warung Rahmat)

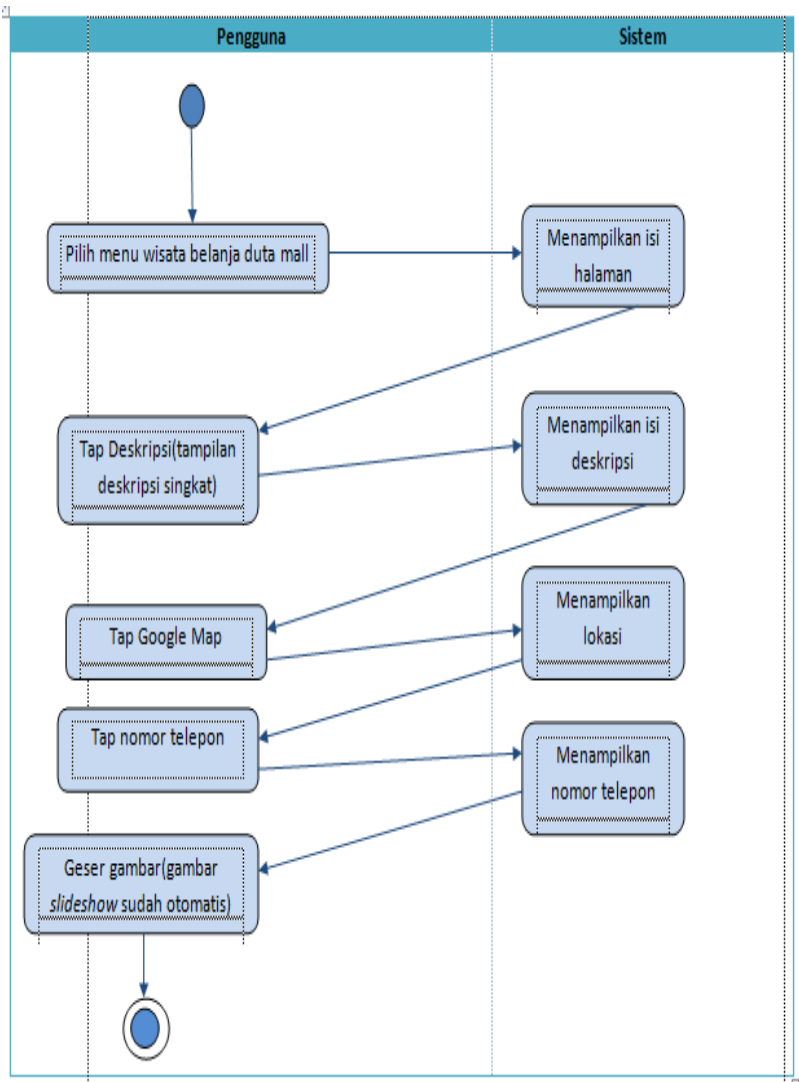
Makan(Warung Rahmat)

Activity Diagram Wisata Sejarah (Masjid Sabilal Muhtadin)



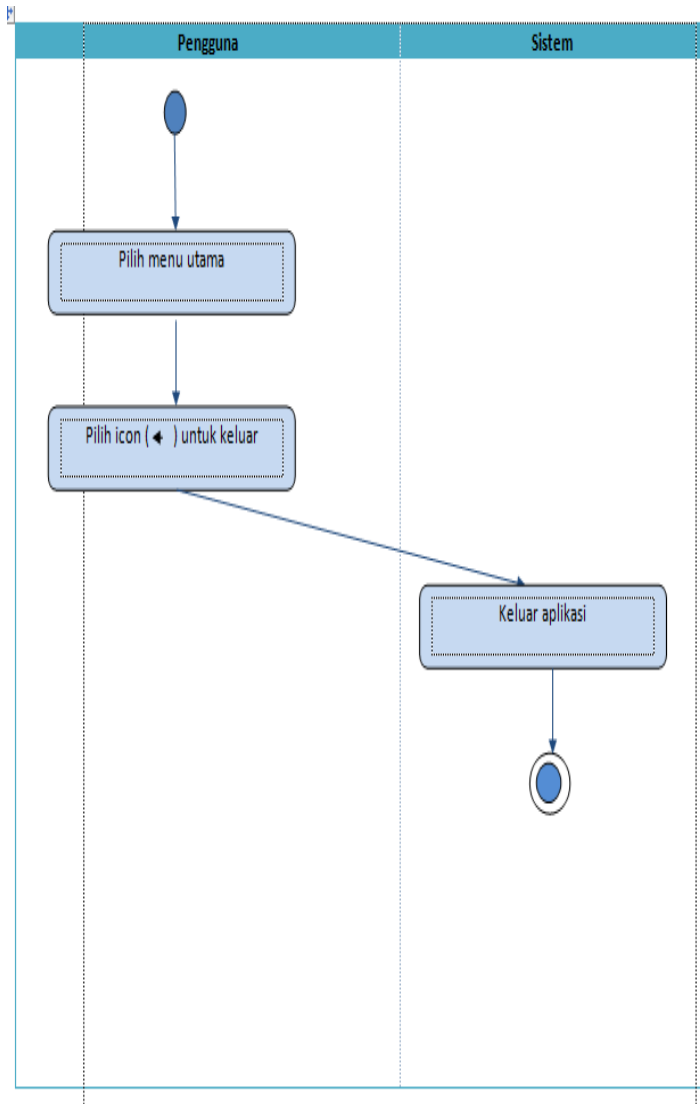
Gambar 3.6 Activity Diagram Wisata Sejarah(Masjid Sabilal Muhtadin)

Activity Diagram Wisata Belanja (Duta Mall)



Gambar 3.7 Activity Diagram Wisata Belanja(Duta Mall)

Activity Diagram Keluar

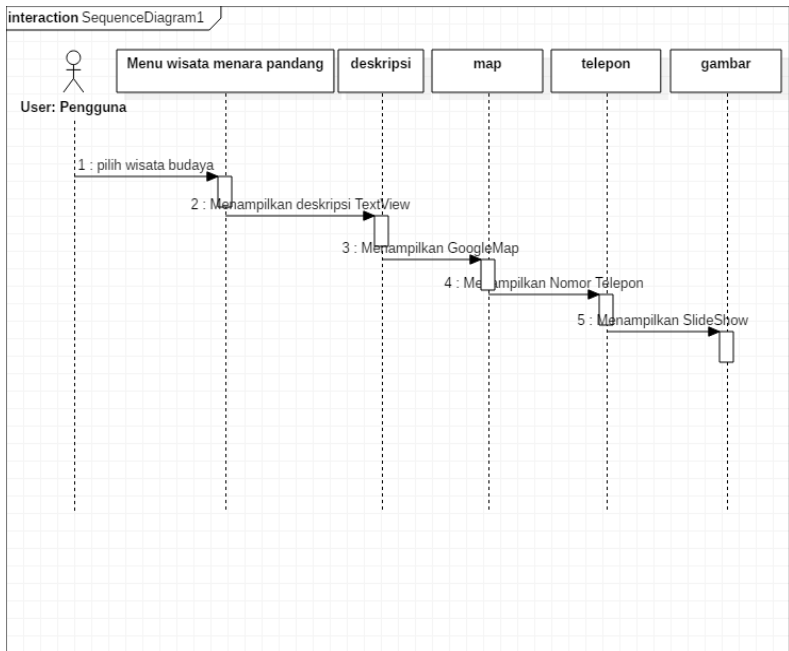


Gambar 3.8 *Activity Diagram Keluar*

Sequence Diagram

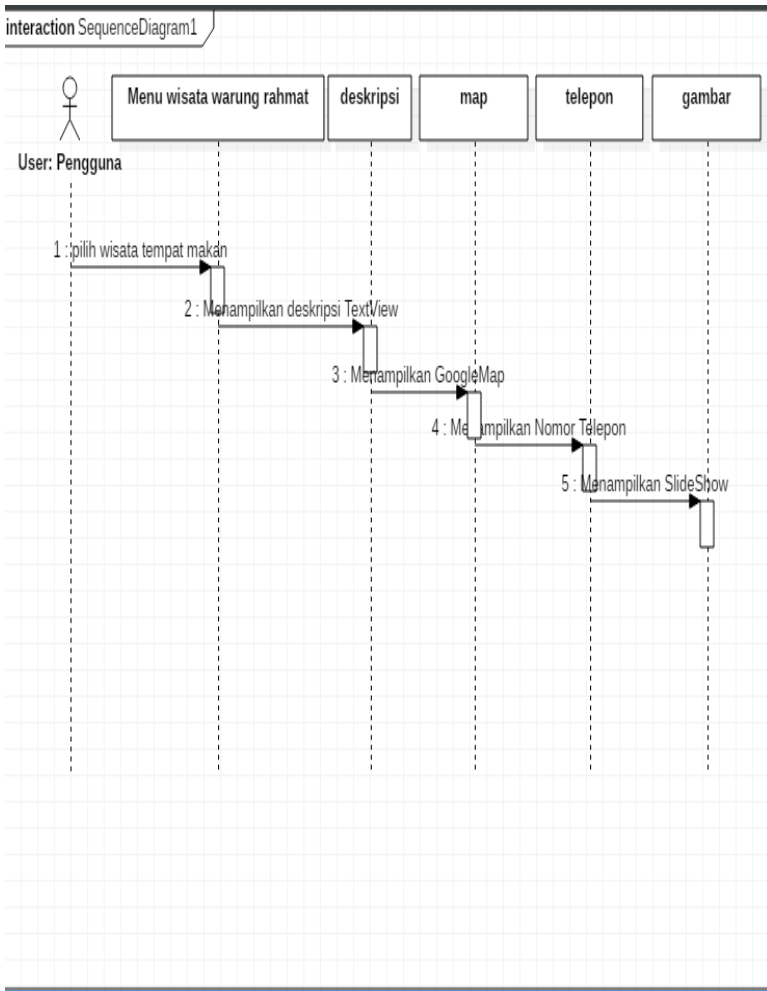
Sequence diagram menggambarkan urutan dari penggunaan aplikasi yang dimulai dari *user/pengggunayang* menjalankan aplikasi, saat aplikasi berjalan pada halaman awal akan muncul *splash*. Setelah itu akan masuk ke menu utama, pada menu utama terdapat 4 pilihan menu yaitu menu wisata budaya, wisata tempat makan, wisata sejarah, wisata belanja. Adapun tampilan *sequence diagram* terdapat pada gambar berikut :

Sequence Diagram Wisata Budaya



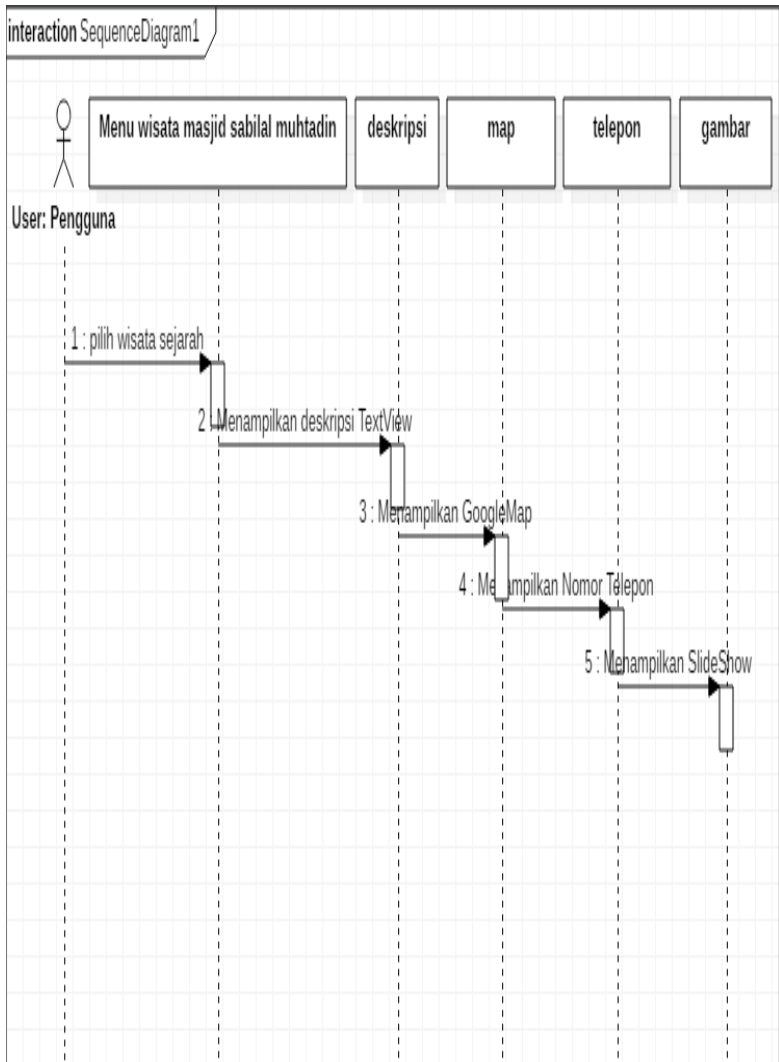
Gambar 3.9 *Sequence Diagram* Wisata Budaya

Sequence Diagram Wisata Tempat Makan



Gambar 3.10 *Sequence Diagram* Wisata Tempat Makan

Sequence Diagram Wisata Sejarah



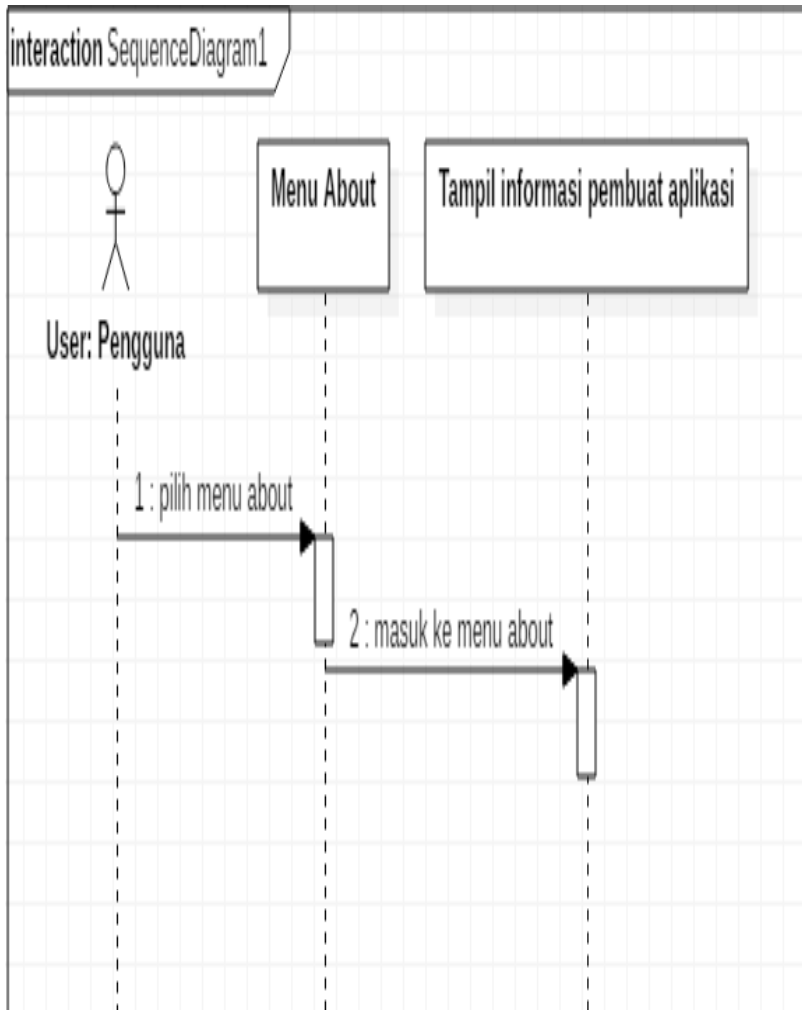
Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Wisata Sejarah

Sequence Diagram Wisata Belanja



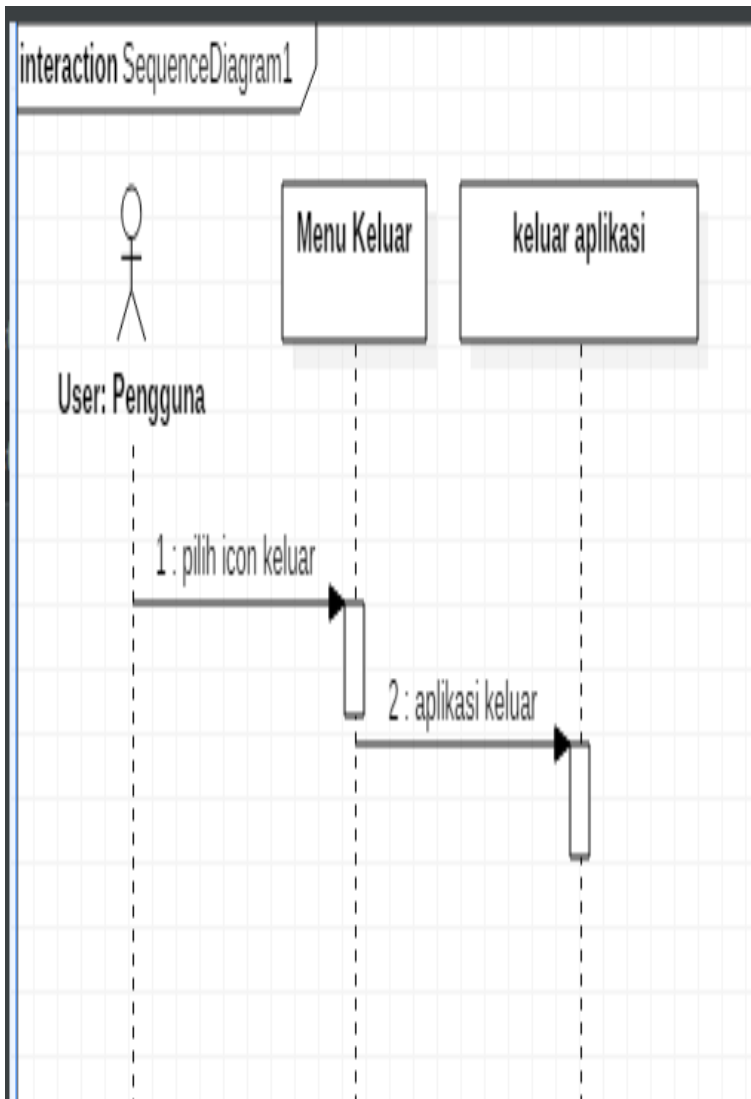
Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Wisata Belanja

Sequence Diagram About



Gambar 3.13 *Sequence Diagram About*

Sequence Diagram Keluar



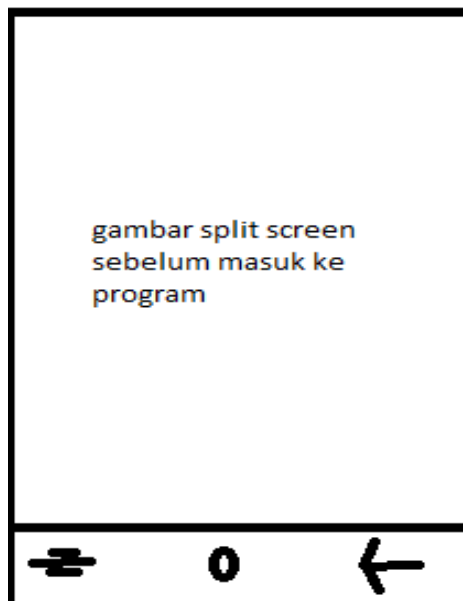
Gambar 3.14 *Sequence Diagram Keluar*

RANCANGAN TAMPILAN USER INTERFACE

SISTEM

Untuk Rancangan UI (User Interface) aplikasi, tools yang di pergunakan yaitu Balsamiq Mockup . Berikut rancangan aplikasi yang dibuat per bagian screen :

- a. Rancangan split screen aplikasi



Gambar 3.15 Split screen aplikasi

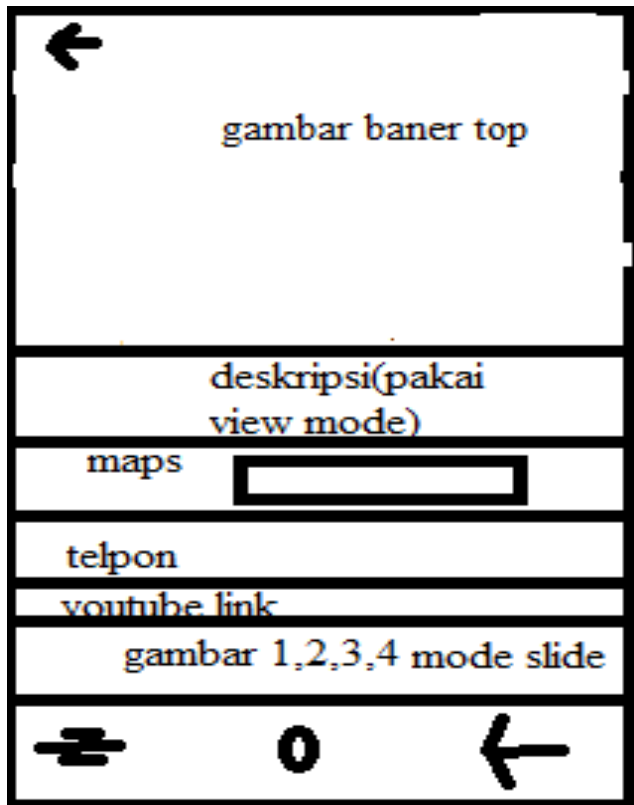
b. Rancangan Beranda



Gambar 3.16 Rancangan Beranda

c. Wisata Budaya

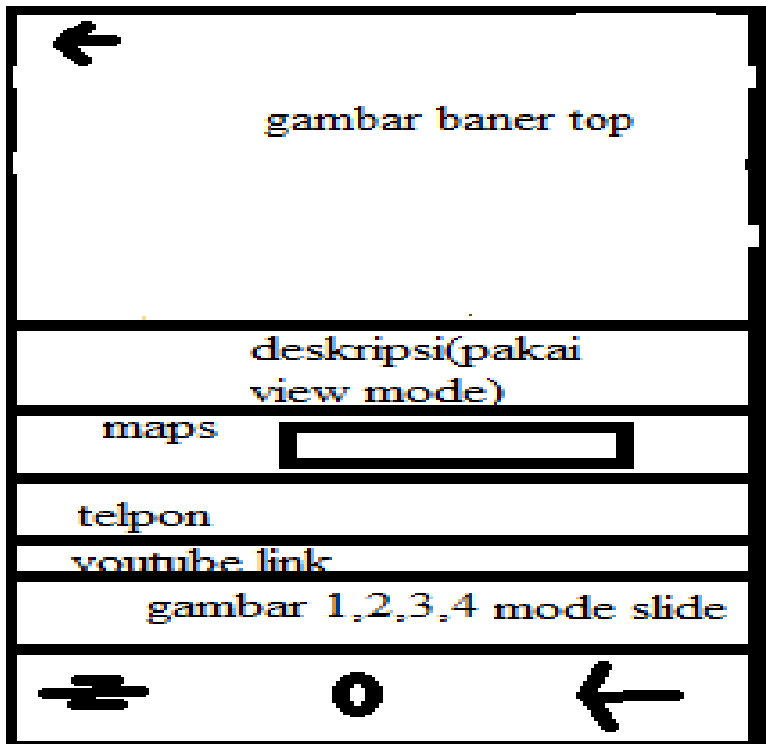
Isi latar sama setiap di tap,dengan isi yang berbeda



Gambar 3.17 Wisata Budaya

d. Wisata Tempat Makan

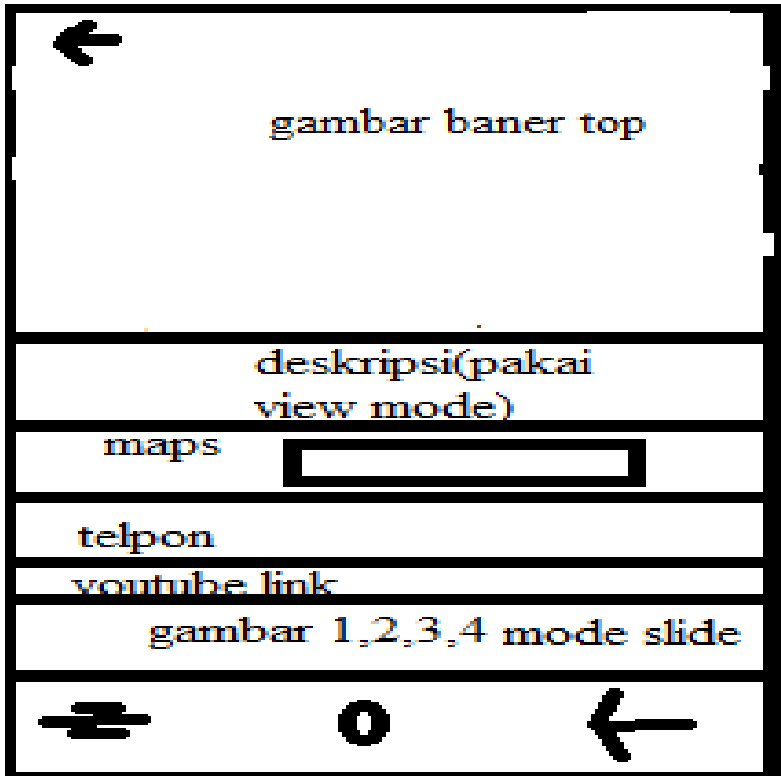
Isi latar sama setiap di tap,dengan isi yang berbeda



Gambar 3.18 Wisata Tempat Makan

e. Wisata Sejarah

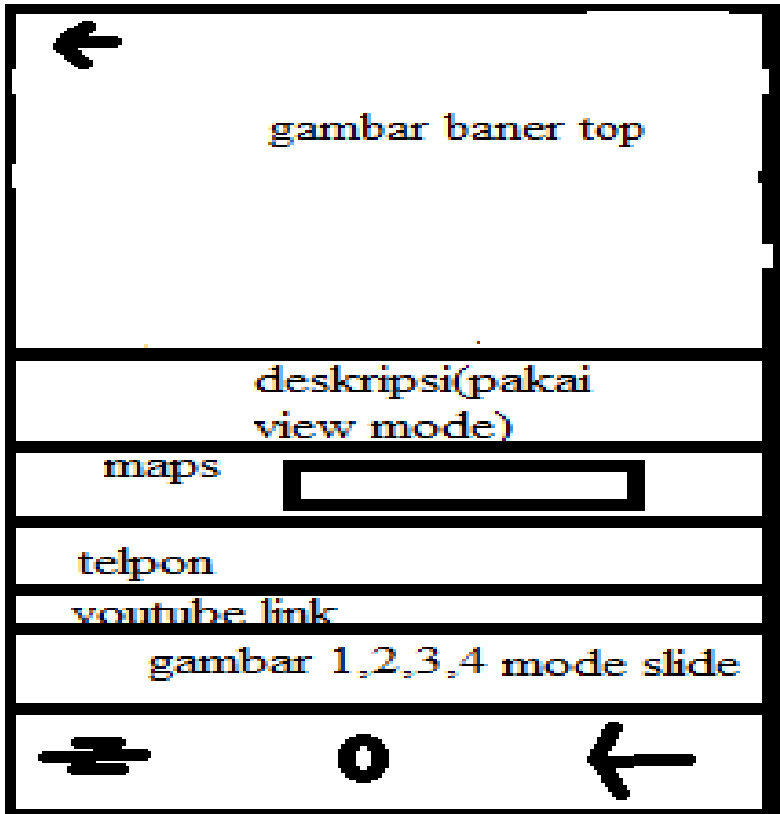
Isi latar sama setiap di tap,dengan isi yang berbeda



Gambar 3.19 Wisata Sejarah

f. Wisata Belanja

Isi latar sama setiap di tap, dengan isi yang berbeda



Gambar 3.20 Wisata Belanja

g. About



Gambar 3.21 *About*

RANCANGAN ANTAR MUKA LUARAN SISTEM

Rancangan keluaran (*output system*) merupakan hasil dari suatu *system* berbentuk format laporan data yang dihasilkan oleh sistem. Adapun rancangan keluaran yang telah dirancang dalam bentuk laporan terdiri dari :

a. Hasil *Output* dari Lokasi ke Pasar Terapung



Gambar 3.22 Hasil *Output* dari Lokasi ke Pasar Terapung

b. Hasil *Output* dari Lokasi ke Museum Wasaka



Gambar 3.23 Hasil *Output* dari Lokasi ke Museum Wasaka

- c. Hasil *Output* dari Lokasi ke Masjid Sultan Suriansyah



Gambar 3.24 Hasil *Output* dari Lokasi ke Masjid Sultan Suriansyah

d. Hasil *Output* dari Lokasi ke Menara Pandang



Gambar 3.25

Hasil *Output* dari Lokasi ke Menara Pandang

- e. Hasil *Output* dari Lokasi ke Kampung Batik Sasirangan



Gambar 3.26 Hasil *Output* dari Lokasi ke Kampung Batik Sasirangan

- f. Hasil *Output* dari Lokasi ke Masjid Sabilal Muhtadin



Gambar 3.27 Hasil *Output* dari Lokasi ke Masjid Sabilal Muhtadin

g. Hasil *Output* dari Lokasi ke Pulau Kembang



Gambar 3.28 Hasil *Output* dari Lokasi ke Pulau Kembang

- h. Hasil *Output* dari Lokasi ke Taman Satwa Jahri Saleh



Gambar 3.29 Hasil *Output* dari Lokasi ke Taman Satwa Jahri Saleh

Spesifikasi Tools Yang Dipergunakan

Sesuai dengan tujuan kami yaitu Menganalisis, merancang, dan membuat Prototype Aplikasi Banjar Berbasis Android Studio Sebagai Salah Satu Petunjuk Wisata Di Banjarmasin, maka hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu prototype aplikasi petunjuk untuk wisata di Banjarmasin. Aplikasi ini berbasis android , dimana sebenarnya memerlukan spesifikasi tools yang lebih tinggi minimal Core i5 dengan Ram 8 GB karena yang dipergunakan untuk membangun sistem dipergunakan android studio yang memerlukan memory yang lebih besar dari pada pembuatan aplikasi berbasis web. Berikut adalah spesifikasi hardware dan software yang dipergunakan :

Tabel 4.1 Spesifikasi Hardware

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
Laptop		
1.	<i>Processor</i>	<i>Intel® Core™ i5-3337U CPU processor @ 1.80GHz</i>
2.	<i>RAM</i>	8 GB
3.	<i>VGA</i>	Intel® HD Graphics 4000
4.	<i>LCD</i>	14 inci, IPS FHD (1366x768)
5.	<i>Harddisk</i>	500 GB
Mobile		
1.	Resolusi Layar	4 inci, 768 x 1280:xhdpi
2.	<i>Processor</i>	<i>Android6.0 (Marshmallow), API 23</i>
3.	<i>RAM</i>	4 GB
4.	<i>Internal</i>	64GB

	<i>Memori</i>	
--	---------------	--

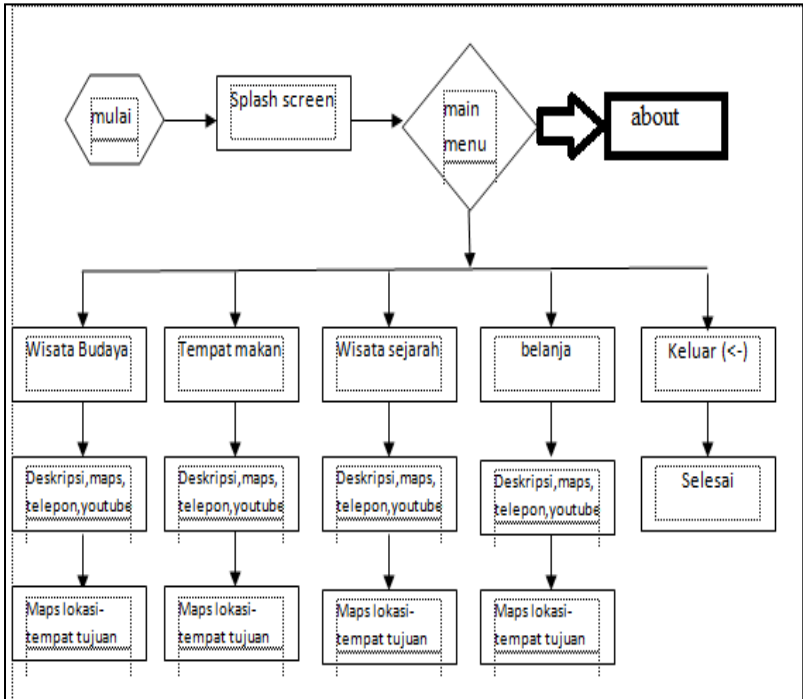
Tabel 2 Spesifikasi Software

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi	Keterangan
1	Sistem Operasi	<i>Windows 10</i>	Sebagai sistem operasi yang digunakan peneliti untuk membangun system yang berjalan
2	Tool Pembangun	<i>Android Studio</i>	<i>Software</i> yang digunakan untuk membangun sistem.
3	<i>Components Used</i>	<i>Two External Libraries(Expandable TextView,AndroidImageSlider</i>	<i>Library</i> yang digunakan untuk mendesain tampilan objek pada sistem.
		<i>GoogleMaps API</i>	<i>API google</i> yang digunakan untuk menampilkan objek peta.
		<i>Android Asset Studio</i>	Aplikasi online bawaan <i>android studio</i> yang digunakan untuk membuat icon, <i>simple nine-patch generator</i> , dll.

Langkah Pembuatan Sistem Aplikasi/Prototype

a. Membuat Struktur Menu

Struktur menu dalam android merupakan susunan menu utama yang saling terhubung satu dengan lain. Struktur menu dapat disusun secara bertingkat. Pembuatan struktur menu sangat berfungsi untuk penjabaran dari mana sistem tersebut dijalankan. Antarmuka pengguna mencakup aktifitas *user* dalam aplikasi ini.



Gambar 4.1 Struktur Menu

Gambar 4.1 merupakan struktur menu dari program. Ketika mengakses program, maka yang muncul *splash screen*. Setelah *splash screen* selesai selanjutnya akan muncul halaman utama. Ada beberapa pilihan dalam menu utama yaitu menu wisata

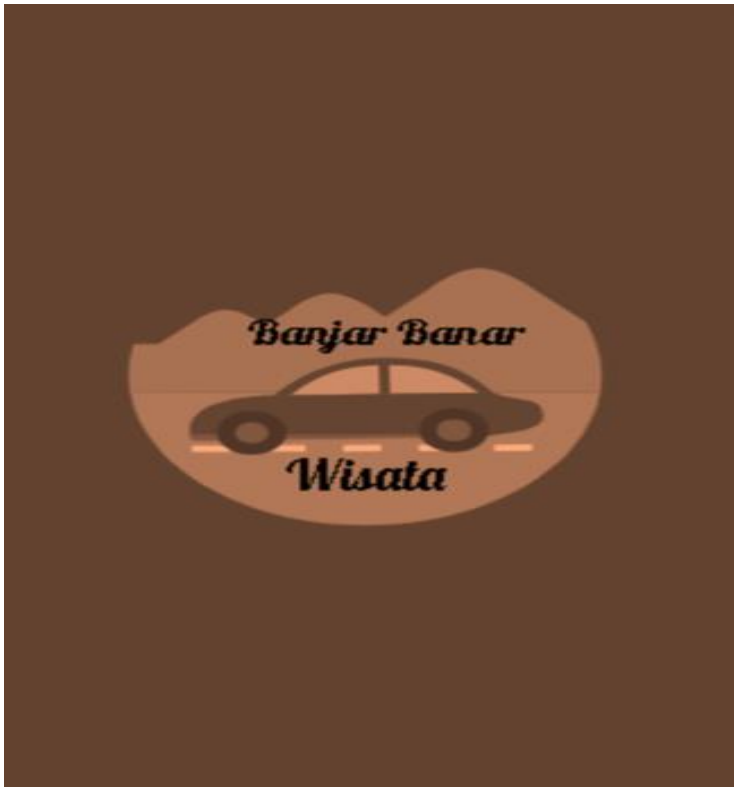
budaya,tempat makan,wisata sejarah,belanja dan about dan menu keluar untuk keluar dari aplikasi.

b. Hasil Tampilan Aplikasi

Pembuatan Aplikasi (Menggunakan *coding*) dibuat menggunakan Android Studio sebagai *tools* pembuatan aplikasi, *Android Asset Studio* untuk mendesain/mengubah gambar dan icon, *Two External Libraries* (*ExpandableTextView,AndroidImageSlider*) sebagai mendesain tampilan objek, dan *GoogleMaps API* untuk menampilkan objek peta.

1. *Form Splash Screen*

Halaman *splash screen* merupakan antarmuka pertama yang muncul ketika aplikasi dijalankan. Halaman ini merupakan sebuah halaman tunggu untuk masuk ke dalam halaman utama.



Gambar 4. 2 *Splash Screen*

2. Form Halaman Utama

Setelah halaman *splash screen* selesai, maka program otomatis langsung masuk ke menu utama, didalam menu utama terdapat beberapa menu yang dapat di geser, ada menu wisata budaya, menu tempat makan, menu wisata sejarah, menu belanja,dan menu *about*.



Gambar 4.3 Halaman Utama

3. *Form* Halaman Wisata Budaya

a. *Form* Menara Pandang

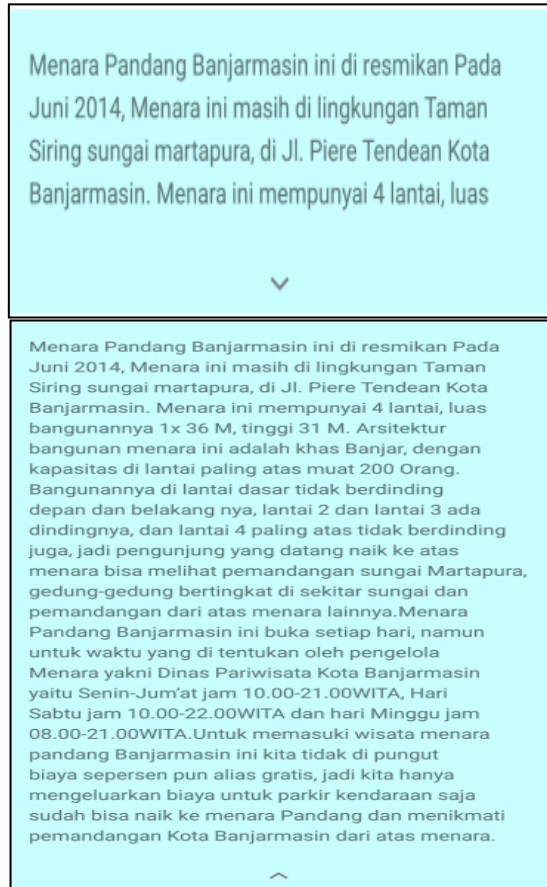
Dalam halaman ini menampilkan wisata budaya menara pandang yang di pilih dari halaman utama.



Gambar 4.4 Halaman Menara Pandang

b. *FormExpendable TextView* Android

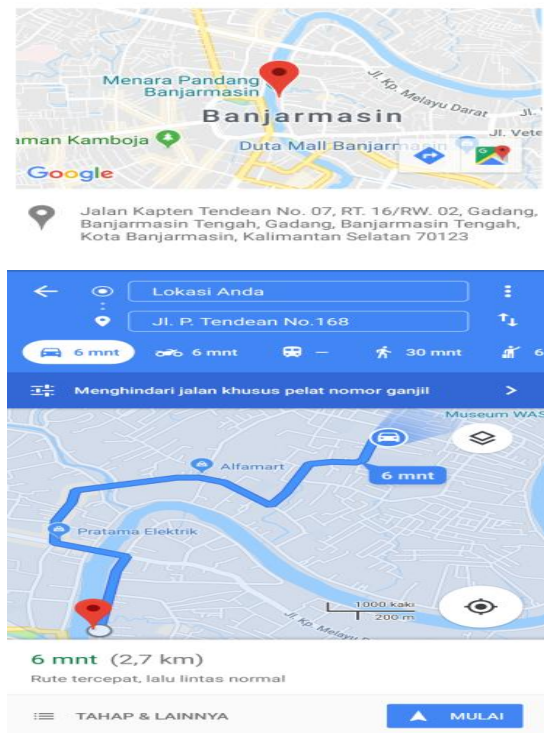
Dalam halaman ini menampilkan *TextView* lebih sedikit atau lebih banyak



Gambar 4.5 Halaman *Expendable TextView* Android (sebelum dan sesudah)

c. *FormGoogle Maps*

Dalam halaman ini menampilkan *maps* setelah di *tap* di mana anda berada dan kelokasi tempat tujuan anda.



Gambar 4.6 Halaman *Google Maps*(sebelum dan sesudah)

d. *Form Android ImageSlider*

Dalam halaman ini *imageslider* akan menampilkan tampilan tiap-tiap gambar secara otomatis.



Gambar 4.7 Halaman *AndroidImageSlider*(sebelum dan sesudah)

4. *Form* Halaman Tempat Makan

a. *Form* Warung Rahmat

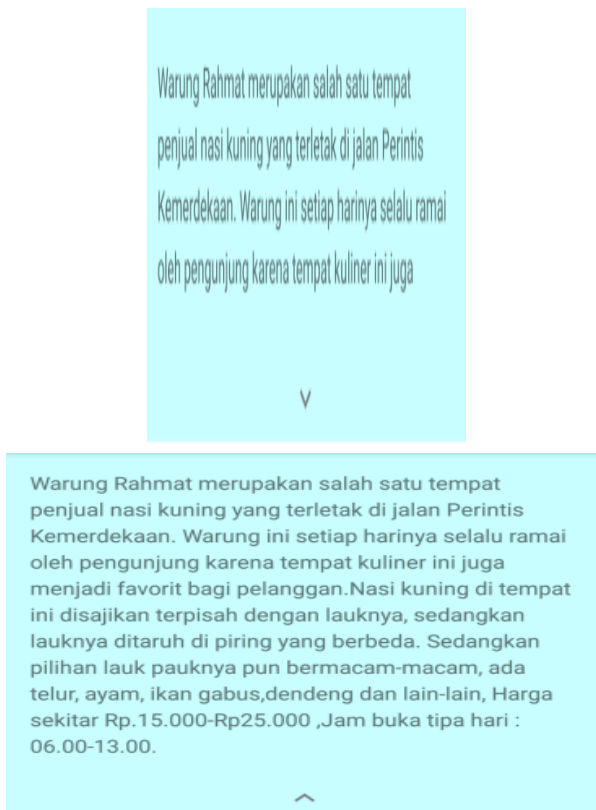
Dalam halaman ini menampilkan wisata tempat makan warung rahmat yang di pilih dari halaman utama.



Gambar 4.8 Halaman Warung Rahmat

b. *Form Expendable TextView Android*

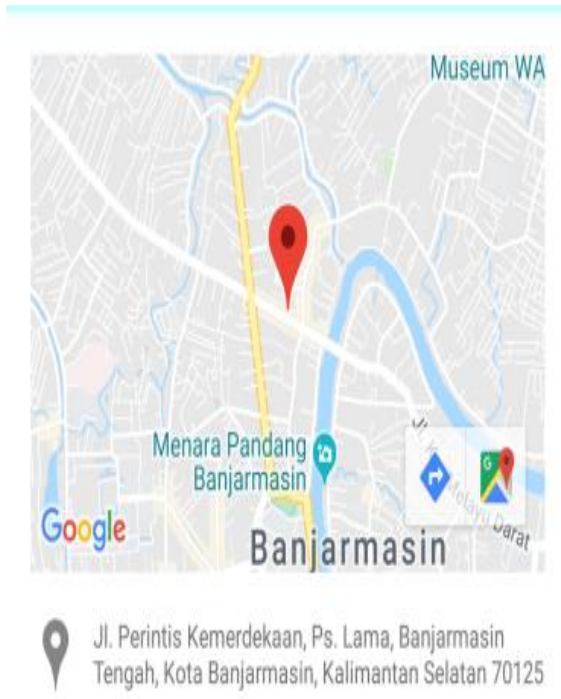
Dalam halaman ini menampilkan *TextView* lebih sedikit atau lebih banyak



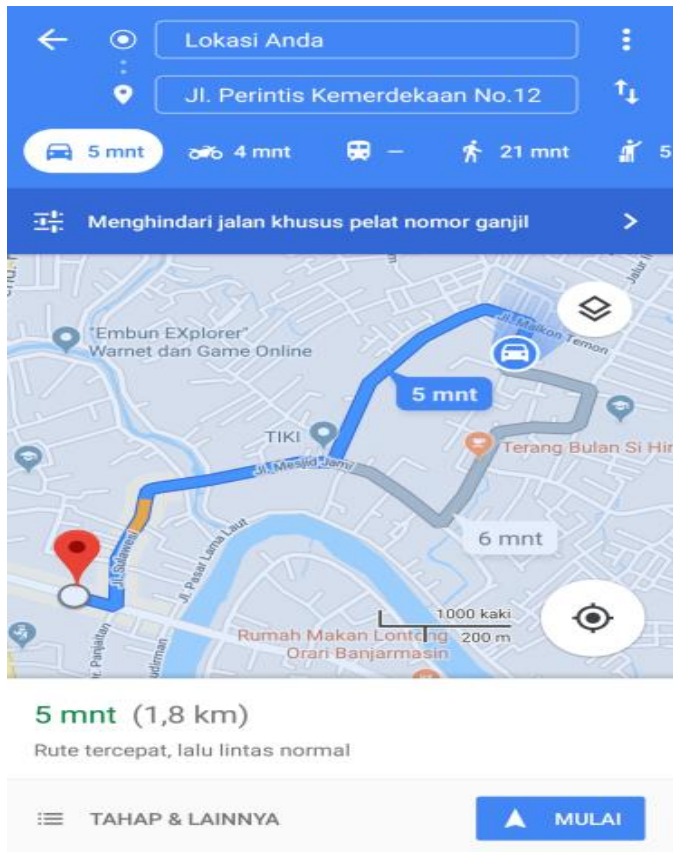
Gambar 4.9 Halaman *Expendable TextView* *Android*(sebelum dan sesudah)

c. *Form Google Maps*

Dalam halaman ini menampilkan *maps* setelah di *tap* di mana anda berada dan kelokasi tempat tujuan anda.



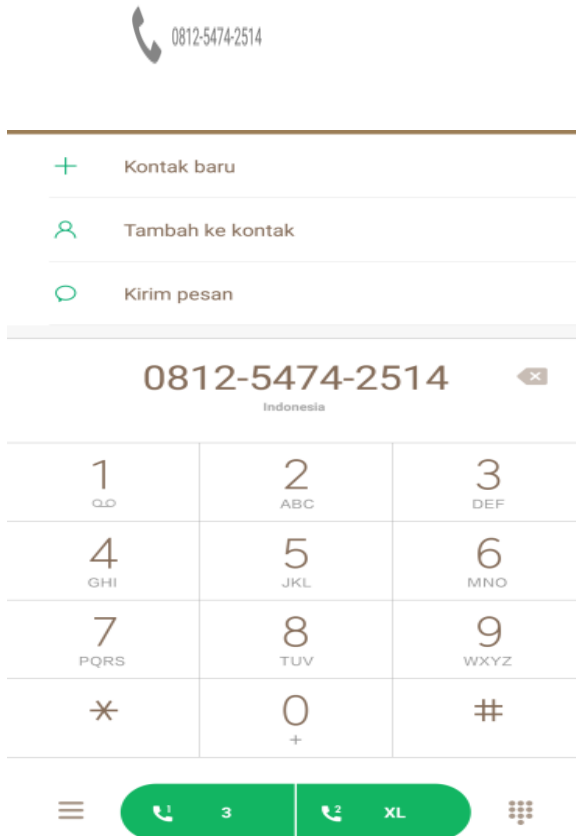
Gambar 4.10 Halaman *Google Maps* (Before)



Gambar 4.10b Halaman *Google Maps* (After)

d. Form Telpon

Dalam halaman ini menampilkan halaman telepon setelah di *tap* di kolom telepon.



Gambar 4.11 Halaman Telepon(sebelum dan sesudah)

e. *Form Android ImageSlider*

Dalam halaman ini *imageslider* akan menampilkan tampilan tiap-tiap gambar secara otomatis.



Gambar 4.12 Halaman *Android ImageSlider*(sebelum dan sesudah)

5. *Form* Halaman Wisata Sejarah

a. *Form* Masjid Sabilal Muhtadin

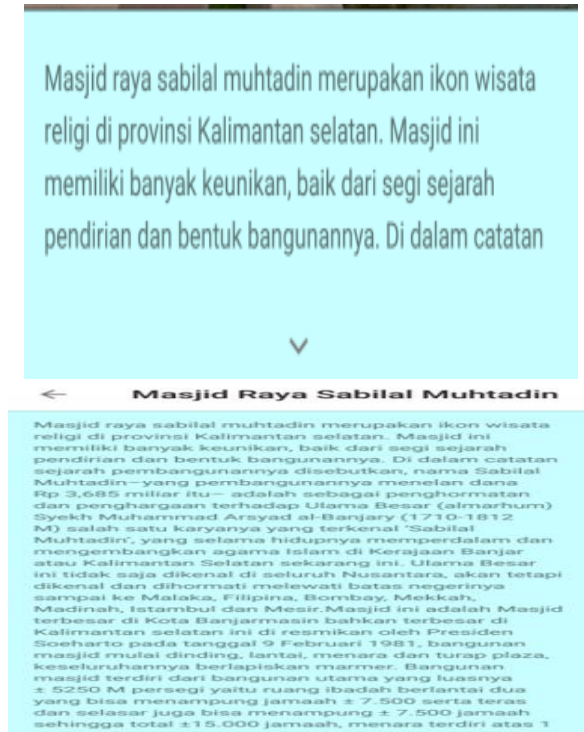
Dalam halaman ini menampilkan wisata sejarah masjid sabilal muhtadin yang di pilih dari halaman utama.



Gambar 4.13 Halaman Masjid Sabilal Muhtadin

b. Form Expendable TextView Android

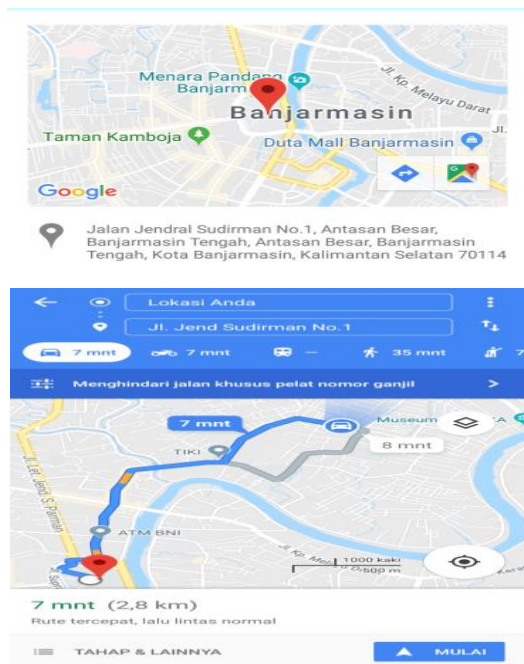
Dalam halaman ini menampilkan *TextView* lebih sedikit atau lebih banyak



Gambar 4.14 Halaman *Expendable TextView* *Android*(sebelum dan sesudah)

c. Form Google Maps

Dalam halaman ini menampilkan *maps* setelah di *tap* di mana anda berada dan kelokasi tempat tujuan anda.



Gambar 4.15 Halaman *Google Maps*(sebelum dan sesudah)

d. *Form Android ImageSlider*

Dalam halaman ini *imageslider* akan menampilkan tampilan tiap-tiap gambar secara otomatis.



Gambar 4.16 Halaman *Android ImageSlider*(sebelum dan sesudah)

← Masjid Raya Sabilal Muhtadin



Jalan Jendral Sudirman No.1, Antasan Besar,
Banjarmasin Tengah, Antasan Besar, Banjarmasin
Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70114



Gambar 4.16b Halaman *Android ImageSlider*(sebelum dan sesudah)

6. *Form* Halaman Belanja

a. *Form* Duta Mall

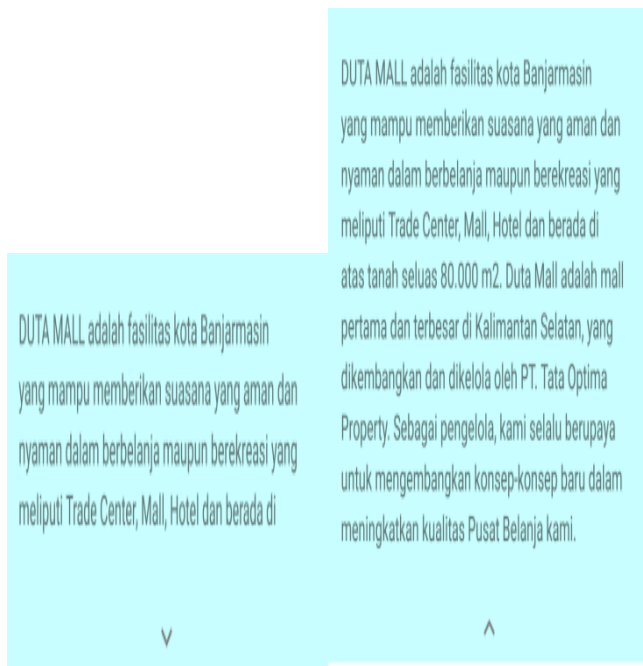
Dalam halaman ini menampilkan wisata belanja duta mall yang di pilih dari halaman utama.



Gambar 4.17 Halaman Duta Mall

b. Form Expendable TextView Android

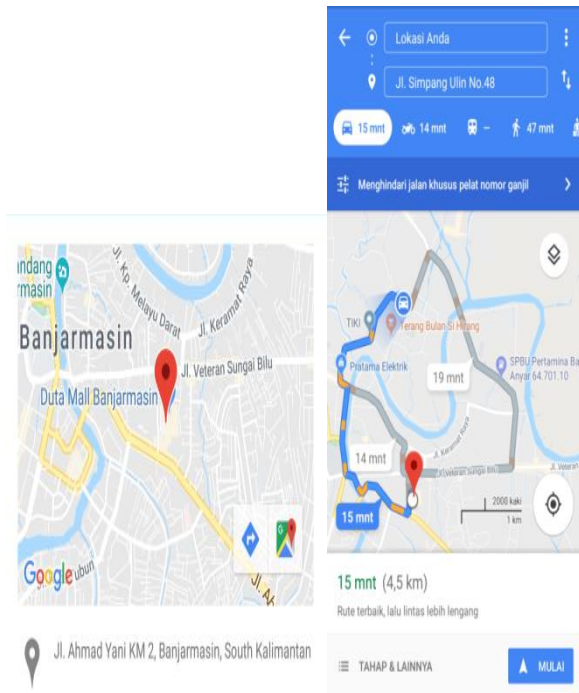
Dalam halaman ini menampilkan *TextView* lebih sedikit atau lebih banyak



Gambar 4.18 Halaman *Expendable TextView*
Android(sebelum dan sesudah)

c. Form Google Maps

Dalam halaman ini menampilkan maps setelah di tap di mana anda berada dan kelokasi tempat tujuan anda.



Gambar 4.19 Halaman *Google Maps*(sebelum dan sesudah)

d. Form Telpon

Dalam halaman ini menampilkan halaman telepon setelah di *tap* di kolom telepon.



Gambar 4.20 Halaman Telepon(sebelum dan sesudah)

e. *Form Android ImageSlider*

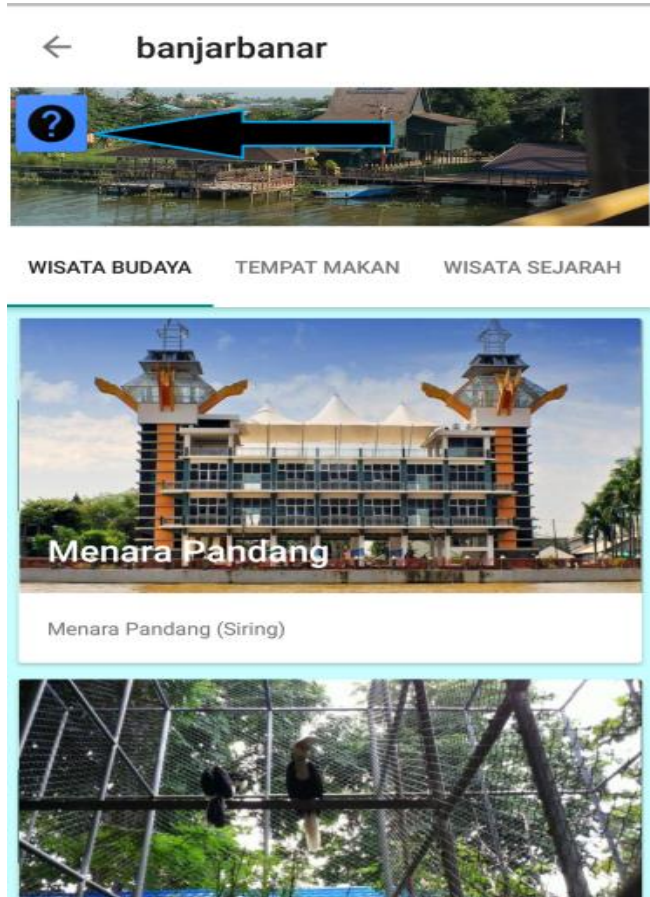
Dalam halaman ini *imageslider* akan menampilkan tampilan tiap-tiap gambar secara otomatis.



Gambar 4.11 Halaman *Android ImageSlider*(sebelum dan sesudah)

Form Halaman *About*

Dalam halaman ini menampilkan informasi pembuatan aplikasi.



Gambar 4.22 Halaman *About*

PENGUJIAN

Pengujian sistem aplikasi wisata budaya dan sejarah ini secara garis besar untuk mengetahui kelemahan, kelebihan dan batasan-batasan dari sistem aplikasi yang dirancang. Sehingga dapat diambil kesimpulan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Pengujian Sistem

Penngujian sistem ini dilakukan dengan cara mencoba fungsi yang di buat pada setiap *Activity*. Dalam pengujian sistem di aplikasi ini terdapat satu pengujian, yaitu dengan menggunakan *Black Box Testing*.

Pengujian Menu Wisata Budaya

Tabel 4.4 Menu Wisata Budaya

<i>Test / Case ID</i>	Tujuan Pengujian	Tindakan	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Memunculkan halaman	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
2	Memunculkan <i>TextView</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
3	Memunculkan <i>Google Maps</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
4	Memunculkan Telepon	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
5	Memunculkan Youtube	Tap yang dipilih	Tidak sesuai	[] Diterima [v] Ditolak
6	Memunculkan <i>ImageSlider</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak

Pengujian Menu Tempat Makan

Tabel 4.5 Menu Wisata Tempat Makan

<i>Test/ Case ID</i>	Tujuan Pengujian	Tindakan	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Memunculkan halaman	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
2	Memunculkan <i>TextView</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
3	Memunculkan <i>Google Maps</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
4	Memunculkan Telepon	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
5	Memunculkan Youtube	Tap yang dipilih	Tidak sesuai	[] Diterima [v] Ditolak
6	Memunculkan <i>ImageSlider</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak

Pengujian Menu Wisata Sejarah

Tabel 4.6 Menu Wisata Sejarah

<i>Test / Case ID</i>	Tujuan Pengujian	Tindakan	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Memunculkan halaman	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
2	Memunculkan <i>TextView</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
3	Memunculkan <i>Google Maps</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
4	Memunculkan Telepon	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
5	Memunculkan Youtube	Tap yang dipilih	Tidak sesuai	[] Diterima [v] Ditolak
6	Memunculkan ImageSlider	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak

Pengujian Menu Wisata Belanja

Tabel 4.6 Menu Wisata Belanja

<i>Test / Case ID</i>	Tujuan Pengujian	Tindakan	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Memunculkan halaman	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
2	Memunculkan <i>TextView</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
3	Memunculkan <i>G oogle Maps</i>	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
4	Memunculkan Telepon	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak
5	Memunculkan Youtube	Tap yang dipilih	Tidak sesuai	[] Diterima [v] Ditolak
6	Memunculkan ImageSlider	Tap yang dipilih	Sesuai yang diharapkan	[v] Diterima [] Ditolak

KESIMPULAN

Dengan dibuatnya Prototype aplikasi petunjuk wisata banjar berbasis Android, dapat membantu memperkenalkan situs Wisata Sejarah dan Budaya, dapat memudahkan para pelancong,turis,wisatawan dalam mencari tempat wisata di sekitar Banjarmasin dengan akurat dan fleksibel serta lebih mudah digunakan. Selain itu dapat mempermudah wisatawan dengan *Google Maps* untuk menuju ketempat wisata terdekat dari lokasi wisatawan tersebut.

Dalam Tahap pengembangan Aplikasi ,Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya tombol/*button Youtube* untuk melihat referensi tempat-tempat disekitar sehingga orang-orang makin tertarik ketempat tersebut.

2. Adanya *form* komentar agar bisa memberitahu pembuat untuk menambahkan tempat wisata.
3. Aplikasi khusus wisata banjar ini harus memuat lebih banyak destinasi-destinasi tempat tersembunyi yang jarang diketahui orang untuk wisata di kalimantan Selatan.

A. Rina., 2016. Implementasi Peningkatan Citra X-Ray Menggunakan Komparasi Clip Limit Clahe Dengan Global Threshold Metode Graythresh. *Technologia*, 7(Vol 7, No 4 (2016)), pp. 21-27.

Hermawan, A., hal 17. *Penelitian Bisnis-Paradigma Kuantitatif*. 1 penyunt. Jakarta: PT.Grasindo.

Hutahaean, J., 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Rina Alfah, T. V. R., 2018. Sistem E–Prescribing Dan BARCODE SYSTEM Untuk Resep Obat Di Rumah Sakit. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 03(Vol. 3 No. 2 (2018)), pp. 59-70.

Rusdina, 2016. Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Administrasi Laundry Kiloan Dengan Menggunakan Visual Basic. *Technologia*, 7(vol .7 no.4 2016), pp. 230-236.

Rusdina, 2018. Perancangan Aplikasi Rawat Inap Di Klinik Bidan Sumirat, Pengaron Kalimantan Selatan. Balikpapan, Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi Dan Administrasi (Seminastika) Universitas Mulia Balikpapan.

Safaat, N., 2014. *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet*. Bandung: Penerbit Informatika.

Syamsu Rizal, E. R. A. I., 2013. Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat Di

Kabupaten Garut Berbasis Android. *Sekolah Tinggi Teknologi Garut.*

Yuniar, S., 2014. *Semua Bisa Menjadi Programmer Android.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

https://id.wikipedia.org/wiki/Masjid_Sabilal_Muhtadin_Banjarmasin

<https://www.indonesia.travel/id/id/ide-liburan/kawasan-wisata-siring-banjarmasin-gambaran-pariwisata-masa-depan>

Alamnirvana - Karya sendiri, CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=26746998>

Marwan Mohamad - Karya sendiri, CC BY-SA 4.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=59917693>

Tropenmuseum, part of the National Museum of World Cultures, CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=8596819>

<https://nabilrental.com/pasar-terapung-siring/>

- *Direktori Museum Indonesia. Jakarta: Sekretariat Direktorat Jendral Kebudayaan Kemendikbud. 2012. hlm. 560–561.*
- ["Museum Wasaka Menyimpan Kisah Perjuangan Rakyat Kalimantan Selatan - Kalimantan Selatan"](#). *ksmtour.com.*
- ["Museum Waja Sampai Kaputing - Kecamatan Banjarmasin Utara"](#) . *utara.banjarmasinkota.go.id.*

Penerbit :

Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsyad Al -Banjary

Alamat :

Gedung A UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal
Universitas Islam Kalimantan
Muhammad Arsyad Al-Banjary

Jl. Adhyaksa No. 2 Kayutangi
Banjarmasin, Kalimantan Selatan
Telepon : 0511 - 3304352
FAX : 0511

ISBN 978-623-8189-02-1

