

# ***Makassar City Tour Guide Design*** **Perancangan Panduan Wisata Kota Makassar**

**Nurul Hikmah**

Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar, (Nurul Hikmah)

Email : nurulhikmah16@gmail.com

**Dian Cahyadi**

Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar,

Email : dian.cahyadi@unm.ac.id

**Alimuddin**

Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

Email : alimuddin185@gmail.com

## **Abstrak**

Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah media sebagai panduan/informasi bagi para wisatawan umumnya masyarakat yang berkunjung ke Kota Makassar. Wisata yang termasuk dalam media ini yaitu wisata sejarah di Kota Makassar. Perancangan ini berupa aplikasi berbasis android dengan fitur sejarah, gallery dan lokasi yang bisa diakses di aplikasi. Hasil perancangan dapat di unduh di playstore/market store smartphone android.

*Kata Kunci: Wisata Sejarah, Kota Makassar, Aplikasi, Android*

## **Abstract**

*This design aims to create a media as a guide / information for the tourists who are generally people who visit the city of Makassar. Tourism included in this media is a historical tour in the city of Makassar. This design is an android-based application with historical features, gallery and location that can be accessed in the application. The design results can be downloaded in the playstore / market store android smartphone.*

*Keywords : History Tour, Makassar City, Applications, Android*

## **1. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kota Makassar mempunyai tempat wisata yang terdiri atas wisata pantai, wisata bahari, dan wisata peninggalan sejarah. Di antara tempat wisata itu wisata peninggalan sejarah yang tidak banyak tahu tentang bentuk dan apa saja yang ada di wisata peninggalan sejarah. Banyaknya objek wisata sejarah yang belum diketahui masyarakat, hanya saja Benteng Rotterdam menjadi salah satu *icon* wisata sejarah yang diminati. Menurut bapak safar bagian destinasi wisata dinas pariwisata provinsi Sulawesi selatan mengatakan “kalau dimakassar sekarang ini tahun 2015-2016 masih besar ke anjungan pantai losari dan wisata bahari kalaupun wisata sejarah itu yang paling banyak

dikunjungi benteng fort Rotterdam dan makam raja-raja tallo, itu jumlahnya tidak sebanyak yang berkunjung ke pantai losari tapi ya memang umlah pengunjung paling besar di kota Makassar adalah anjungan pantai losari karena disana banyak selain sunset ada juga event-event besar yang dilaksanakan”. Tidak hanya benteng fort Rotterdam saja dan masih banyak bangunan bersejarah sebagai objek wisata di Kota Makassar. Semua tempat wisata sejarah ini terletak tidak jauh dari pusat Kota Makassar, dapat diakses menggunakan kendaraan pribadi.. Dari sekian banyak tempat wisata tersebut hanya sebagian wisatawan dan masyarakat pada umumnya yang mengetahuinya. Kurangnya informasi yang diterima menyebabkan wisatawan memilih untuk berwisata ke tempat

yang sudah familiar dan berkunjung ke tempat wisata yang lebih jauh dari Kota Makassar. Tempat wisata yang direkomendasikan pula tidak banyak memiliki informasi jalur, lokasi, akomodasi dan gambaran tempat wisata yang ada. Karena tidak adanya informasi yang cukup untuk berwisata ke tempat wisata tersebut, wisatawan memilih untuk bepergian ke lokasi yang lebih jauh dari Kota Makassar.

Namun demikian, perlu disadari bahwa upaya-upaya pengembangan pariwisata yang dilaksanakan oleh Pemerintah sangat membutuhkan dukungan penuh dan partisipasi aktif dari masyarakat, karena itu juga diperlukan suatu media dalam mendukung kepariwisataan dan salah satunya panduan wisata. Panduan wisata merupakan acuan bagi wisatawan. Berdasarkan masalah kurangnya informasi yang didapatkan juga minat wisatawan yang kurang terhadap wisata sejarah serta minimnya pengetahuan tentang wisata yang ada di Kota Makassar khususnya wisata sejarah. Banyaknya wisata sejarah di Kota Makassar mulai dari museum kota, peninggalan sejarah dan monumen yang dibangun untuk memperingati sebuah tragedi di masa lalu, jalur ke sebuah tempat wisata, akomodasi yang harus dikeluarkan untuk mencapai tempat wisata, dan gambaran seperti apa yang akan dinikmati para wisatawan ketika berkunjung ke tempat wisata itu. Oleh karena tidak adanya panduan wisata yang merujuk pada wisata sejarah ini, penulis ingin merancang panduan wisata sejarah Kota Makassar sebagai media informasi juga promosi yang tepat dan komunikatif agar tepat sasaran dan objek wisata lebih diketahui oleh wisatawan dan masyarakat pada umumnya.. Dengan uraian permasalahan diatas penulis ingin membuat tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Panduan Wisata Sejarah Kota Makassar”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Makassar memiliki tempat wisata sejarah yang minim diketahui oleh wisatawan maupun masyarakat umum.
2. Tidak adanya panduan wisata yang mengkhususkan wisata sejarah di Kota Makassar.

3. Wisatawan maupun masyarakat pada umumnya hanya mengetahui sebagian tentang wisata sejarah di Kota Makassar
4. Tidak mengetahui lokasi wisata sejarah Kota Makassar secara tepat juga apa saja yang termasuk wisata sejarah.
5. Kurangnya promosi tentang wisata sejarah sehingga wisatawan lebih memilih ke tempat lebih jauh dari Kota Makassar.
6. Event-event yang dilaksanakan di tempat wisata sejarah agar dapat mengetahui tempat wisata tersebut.

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah bahwa kota Makassar memiliki objek wisata yang beragam dalam hal ini wisata sejarah di Kota Makassar minim informasi dan kurang diketahui oleh wisatawan maupun masyarakat umum. Untuk itu, penulis ingin merancang panduan wisata yang mana rumusan masalahnya yaitu bagaimana merancang panduan wisata sejarah Kota Makassar sehingga dapat digunakan untuk mengetahui informasi mengenai lokasi objek wisata dan sejarahnya. Selain itu juga dapat memberikan pengalaman perjalanan pada tempat wisata sejarah yang ada di kota Makassar dengan mengunggah foto pada lokasi objek wisata.

### **D. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam perancangan ini yaitu tentang wisata sejarah yang ada di Kota Makassar. Wisata sejarah yang ada di Kota Makassar meliputi, Benteng Fort Rotterdam, Monumen Mandala, Museum Kota Makassar, Pelabuhan Paotere, Monumen 40.000 jiwa, Museum La Galigo.

### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan dalam perancangan ini ialah, membuat sebuah panduan wisata sebagai media penyedia informasi wisata yang tepat bagi para wisatawan dan masyarakat umumnya.

### **F. Manfaat Perancangan**

Adapun yang menjadi manfaat dari perancangan ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagi lembaga (Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM), menjadi media pengembang untuk menyalurkan

visual tempat wisata kota makassar melalui panduan wisata.

2. Bagi Pemerintah, Dengan dirancangnya panduan wisata maka, pemerintah akan lebih memperhatikan daerah wisata serta semakin melestarikan, merawat, dan menjaga keindahan serta sebagai bahan untuk mempromosikan tempat wisata yang ada di Makassar.

## 2. METODE PENELITIAN

### A. Kajian Desain yang Relevan

#### 1. Teknologi dalam Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi membutuhkan teknologi yang dapat mendukung aktivitas perancangan berupa perangkat-perangkat pendukung baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) komputer atau PC (*personal computer*). Berikut ini adalah perangkat komputer yang digunakan untuk pembuatan aplikasi:

a) Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, bisa berupa PC (*personal computer*) maupun laptop dengan spesifikasi yang memadai.

b) Perangkat lunak

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu perangkat lunak untuk mengolah desain UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) juga perangkat lunak untuk membuat aplikasi itu sendiri. Adapun penjelasan tentang UI dan UX yaitu :

1) *User Interface* (UI)

UI atau *User Interface* merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem pada sebuah program, baik itu aplikasi *website*, *mobile*, ataupun *software*. Mekanisme itu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Cakupan UI itu meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, tampilan animasi, hingga pola komunikasi suatu program dengan penggunanya. Biasanya, seorang

perancang UI akan membuat desain yang kiranya memudahkan pengguna programnya. Adapun, desain itu disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dasar pengguna terhadap program aplikasi web ataupun mobile tersebut. Output dari hasil perancang UI ialah program dengan segala fitur yang kiranya sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menggunakan program tersebut.

2) *User Experience* (UX)

Pengertian UX atau *User Experience* memang tidak terlalu jauh berbeda dengan UI. Perbedaannya terletak pada fokus utama hubungan komunikasi antara pengguna dengan programnya, yakni berfokus pada pengalaman penggunanya. Seorang perancang UX akan merancang program aplikasi *web* atau *mobile*-nya berdasarkan pengalaman dari pengguna atau *user* setelah menggunakan aplikasi *web* atau *mobile* tersebut. Dengan begitu, program yang dirancangnya menjadi lebih mudah digunakan oleh penggunanya. Dalam membuat aplikasi, untuk memberikan pengalaman pengguna tanpa harus membuat aplikasi itu terlebih dahulu yaitu dengan membuat *paper prototype* dan diaplikasikannya ke dalam *digital prototype*. Perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat aplikasi yaitu *android studio*. *Android Studio* adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - *Integrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi *Android*, berdasarkan *IntelliJ IDEA* . Selain merupakan editor kode *IntelliJ* dan alat pengembang yang berdaya guna, *Android Studio* menawarkan fitur lebih

banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi *Android*, misalnya:

- ✓ Sistem versi berbasis *Gradle* yang fleksibel
- ✓ Emulator yang cepat dan kaya fitur
- ✓ Lingkungan yang menyatu untuk pengembangan bagi semua perangkat *Android*
- ✓ *Instant Run* untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat APK baru
- ✓ Template kode dan integrasi *GitHub* untuk membuat fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh
- ✓ Alat pengujian dan kerangka kerja yang ekstensif
- ✓ Alat Lint untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah-masalah lain
- ✓ Dukungan C++ dan NDK

## B. Metode Pengumpulan Data

### 1) Wawancara

Wawancara adalah instrument penelitian, kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi, pendirian/pandangan dari individu yang diwawancarai. Teknik ini dilakukan agar mengetahui tentang data dan cerita dari tempat wisata. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait seperti Dinas Pariwisata selaku yang mengatur dan mengetahui tentang Pariwisata Kota Makassar dan juga petugas tempat wisata. Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data minat masyarakat/kunjungan wisatawan ke tempat wisata, juga mengetahui media promosi yang efektif untuk menunjang tingkat pengunjung. Menurut bapak safar bagian destinasi wisata dinas pariwisata kota Makassar mengatakan bahwa “saya kira sangat perlu media untuk

menginformasikan wisata, artinya itu sangat membantu pertama membantu pemerintah dalam mensosialisasikan baik itu menginformasikan bahwa wisata sejarah Makassar itu, ini dan gambaran umumnya seperti ini. Jadi orang sebelum mengunjungi destinasi sudah tahu bahwa oh tinggal milik tentang sejarah kota Makassar.

### 2) Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Melakukan teknik pengamatan pada tempat wisata yang ada di Kota Makassar, agar kiranya informasi yang diberikan akurat. Adapun data yang dikumpulkan berupa keadaan tempat wisata sebagaimana tempat penginapan, keadaan objek wisata juga tempat unggulan tempat wisata tersebut. Observasi dilakukan di tempat wisata sejarah yang ada di kota Makassar, Melihat keadaan di lokasi bahwa kecenderungan masyarakat atau wisatawan hanya berpergian ke objek wisatalalu berfoto ria tidak mengetahui tentang sejarah yang terdapat pada tempat wisata. Juga kurangnya pemandu bagi wisatawan ketika berkunjung ke sebuah museum.

### 3) Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data dalam bentuk gambar atau foto untuk melengkapi informasi tempat wisata yang diperoleh. Teknik ini dilakukan agar memperlihatkan informasi tentang tempat wisata juga sebagai data promosi tempat wisata. Adapun data yang dikumpulkan adalah berupa foto tempat wisata juga foto lokasi. Beberapa dokumentasi tempat wisata

### 4) Pustaka

Studi pustaka ini memberikan sebagai sumber pengetahuan dalam penyusunan laporan Penelitian. Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data pustaka yang telah membahas tentang tempat wisata itu. Data ini berupa sejarah dan cerita terhadap suatu

tempat wisata. Bisa berupa dari internet maupun buku yang membahas tentang wisata Kota Makassar.

Informasi pustaka ini diperoleh dari berbagai sumber buku, juga beberapa media promosi wisata seperti brosur juga buku wisata. Data pustaka ini juga didapatkan dari perpustakaan umum cagar budaya Sulawesi selatan di benteng fort Rotterdam.

### C. Jenis dan Analisis Data

#### 1) Jenis Data

##### a. Data Primer

Data ini merupakan data yang didapatkan secara langsung yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. Dokumentasi sebagai pelengkap observasi bahwa gambar maupun foto yang dilakukan di tempat wisata merupakan data foto terkini.

##### b. Data Sekunder

Data ini merupakan data yang di dapatkan secara tidak langsung yaitu berupa pustaka yang diperoleh dari internet dan buku yang membahas tentang tempat wisata yang ada di Kota Makassar.

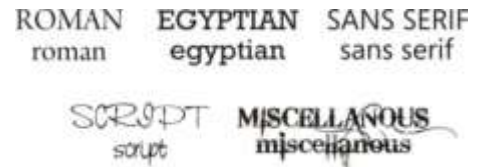
#### 2) Teknik Analisis Data

Setelah data selesai kita peroleh, tahap selanjutnya adalah tahap analisa. Pada tahap inilah data dikerjakan dan dimanfaatkan sedemikian rupa, sampai berhasil menyimpulkan kebenaran yang dapat dipakai untuk menjawab persoalan yang dipakai dalam perancangan.

##### a. Analisis komunikasi visual

#### 1) Tipografi

Menurut Danton Sihombing (seperti dikutip Perdana, 2007) tipografi adalah “bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi, sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat.” (sumber: <https://www.dumetschool.com/>)



Gambar 2.1. Macam-macam jenis huruf menurut James Craig.

(Sumber : <https://www.dumetschool.com>)

#### 2) Warna

Warna adalah sebagai unsur visual yang berkaiatan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Karena, kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya.



Gambar 2.2 gradiasi Warna

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pra Perancangan

Pra Perancangan merupakan tahap awal untuk memulai perancangan Media Aplikasi. Dengan proses yang dilakukan mulai dari, curah ide/*Brainstorming*, pemetaan gagasan/*Mind Mapping* konsep, tema, ide, materi, flowchart, storyline, media utama, media pendukung, media promosi, storyboard, dan eksplorasi sketsa. Seperti di bawah ini:

#### 1) Curahan Gagasan/*Brainstorming*

Ide gagasan/*brainstorming* yang akan dibuat berdasarkan pengelompokkan data berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, juga berdasarkan judul perancangan ini yang terkait. Ide-ide yang terlintas dan dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis, dan macam-macamnya terkait desain dan materi tempat wisata. Curahan gagasan ini diperlukan agar dapat gambaran besar apa yang akan dirancang dalam pembuatan media aplikasi panduan wisata. Seperti apa media yang biasanya digunakan dalam pembuatan panduan wisata, juga target audience dan beberapa media promosi

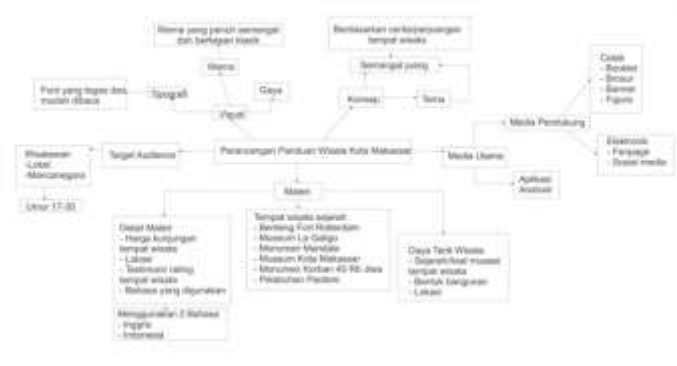
yang digunakan untuk mempromosikan media. Seperti terlampir dibawah ini



Gambar 3.1. Brainstorming

2) **Pemetaan Gagasan/Mind Mapping**

Setelah melakukan *Brainstorming* maka yang dilakukan adalah pemetaan Gagasan/*Mind Mapping*. Pemetaan gagasan ini berdasarkan dari pengelompokkan di *Brainstorming*. Dalam pemetaan gagasan ini dapat dilihat seperti apa yang dirancang, Menggunakan media aplikasi yang berbasis android juga materi yang akan dibahas berupa wisata sejarah yang berada di kota Makassar, asal usul tempat wisata hingga lokasinya. Penggunaan tipografi, warna dan gaya berdasarkan konsep desain yang telah diusung.



Gambar 3. 2. Pemetaan gagasan/*Mindmapping*

3) **Konsep**

Berdasarkan hasil dari *Brainstorming*, konsep yang akan digunakan yaitu “Semangat” dalam arti semangat juang. Semangat perjuangan pahlawan dalam

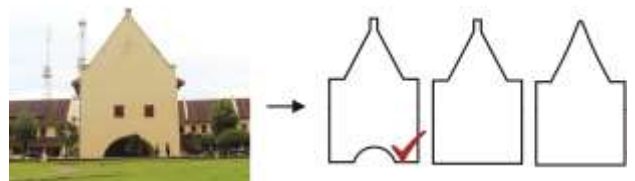
mempertahankan kemerdekaan di Sulawesi selatan khususnya Makassar. Diberbagai tempat wisata sejarah yang ada di Kota Makassar mempunyai *history* tersendiri sehingga dijadikan objek wisata sejarah untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat khususnya wisatawan. Jadi dalam proses perancangan ini penulis akan merancang sebuah media panduan wisata sejarah di Kota Makassar berbasis android yang didalamnya meliputi sejarah/asal-muasal terbentuknya bangunan dan kisah dibalikny, lokasi yang dapat dilihat bagi para target audienc juga gambaran tentang objek wisata sehingga menarik wisata untuk berkunjung. Dalam perancangan ini penulis juga ingin menciptakan kesan tentang bagaimana semangat perjuangan pada masa itu di Kota Makassar juga berbagai daerah sehingga terbentuklah dan dibangunlah sebuah objek wisata tersebut.

4) **Tema**

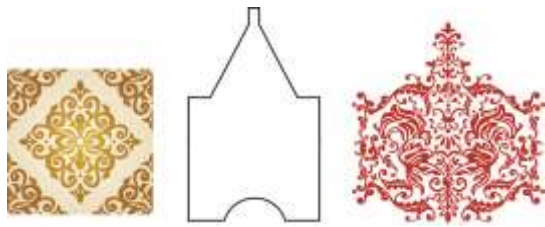
Adapun tema dari hasil Mind Mapping yang diangkat pada perancangan panduan wisata sejarah ini yaitu “Semangat Juang”. Disesuaikan dengan hasil materi. Pemilihan tema ini saling terkait dengan konsep desain sehingga dalam memberikan informasi dapat tersampaikan kepada wisatawan baik secara verbal maupun non verbal.

5) **Ide**

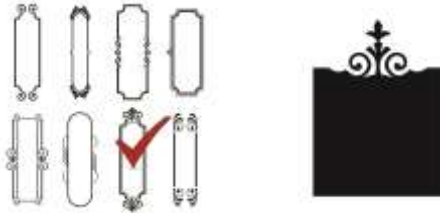
Berdasarkan dari *Brainstorming*, *Mind Mapping*, Konsep dan Tema yang diangkat yaitu “Semangat Juang”. Perancangan ini mengacuh pada objek wisata, dimana Benteng Fort Rotterdam sebagai lokasi wisata sejarah potensial. Benteng Fort Rotterdam sebagai acuan inspirasi dalam menlayout perancangan ini. Seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.3. Ide Bentuk



Gambar 3.4. Victorian Style dan Bentuk



Gambar 3.5. Ide Bentuk Tombol

## 6) Flowchart

Flowchart ini adalah alur gambaran media yang dirancang. Berdasarkan materi komunikasinya, flowchart ini memberikan alur ke sebuah halaman akses juga bagian-bagian yang akan diakses. Seperti materi tentang sejarah tempat wisata lalu untuk mengakses lokasinya dapat ke tombol lokasi agar mengetahui titik lokasi berada menuju tempat wisata. Adapun gambarannya seperti dibawah ini :

Gambar 3.6. Flowchart



## 7) Media Utama, Media Pendukung dan Media Promosi

### a) Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa aplikasi sebagai media informasi/panduan wisata sejarah di Kota Makassar. Aplikasi ini dibuat dengan perangkat keras (hardware) laptop dan perangkat lunak (software) android studio.

### b) Media Promosi

#### X-Banner

X-Banner merupakan media pendukung sekaligus sebagai media promosi akan mempromosikan media utama agar tersampaikan dengan jelas. menggunakan cetak digital printing dengan bahan *Luster Paper*. Dengan ukuran 60 cm x 160 cm..

#### Gantungan Kunci

Menggunakan bahan akrilik. Media ini bertujuan sebagai media souvenir dan ole-ole khas Makassar.

#### Tshirt

Baju kaos ukuran M dan L yang dicetak menggunakan teknik sablon

#### Topi

Topi digunakan sebagai media promosi, dengan teknik sablon. Logo diterapkan pada media topi

## B. Perancangan

### 1) Digitalisasi

#### a) Logo



Gambar 3.7. Logo Aplikasi



Gambar. 3.8 Aplikasi Icon



Gambar 3.9. Digitalisasi Halaman/UI

### C. Hasil

#### 1) Media Utama

Media Utama pada perancangan panduan wisata ini berukuran 1366 pixels x 768 pixels menggunakan aplikasi *Android Studio*. Seperti di bawah ini:



Gambar 3.10. Aplikasi Daeng Travellers



Gambar 4.29. Halaman Loading Daeng Travellers

### 4. KESIMPULAN

Setelah melakukan perancangan panduan wisata Kota Makassar dalam bentuk aplikasi, maka uraian-uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- a) Media ini dirancang dengan tujuan dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya wisatawan terhadap objek wisata yang ada di Kota Makassar. Objek wisata ini berkhusus pada wisata sejarah yang ada di Kota Makassar. Wisatawan dapat mengakses dengan mudah menggunakan aplikasi yang dapat di instal di smartphome playstore android.
- b) Perancangan ini mengangkat tema semangat perjuangan berdasarkan materi yaitu wisata sejarah. Objek wisata sejarah mempunyai histori tersendiri baik itu perjuangan para pahlawan untuk memperjuangkan daerahnya, oleh karenanya dibangunlah objek wisata untuk mengenang seperti halnya monument mandala, maupun museum digunakan sebagai penyimpanan barang-barang berharga.

### 5. REFERENSI

Afrina, M., Ibrahim, A., & Simarmata, T. (2015). Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Android*. *Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Android*.

Anis & Ma'mur Nuraeni. 2007. *WaliKota Makassar Legenda dari Timur* ; Yapensi Jakarta

Casofa, F., & Isa, A. (2013). *Gerbang Kreatifitas; Jagat Desain Grafis*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, 2008. *Album Sejarah dan Kepurbakalan Sulawesi Selatan*; Wisata Kultural Historis. Makassar;

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.



- Natsir, Mohammad, & dkk, 2013. *Bangunan Sejarah di Kota Makassar*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar. Makassar
- Parera, J. A., & Dani, S. R. (2015). *Perancangan Aplikasi Sistem Navigasi Objek Wisata Berbasis Android. Perancangan Aplikasi Sistem Navigasi Objek Wisata Berbasis Android.*
- Said, Azis. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Said, Azis., Cahyadi, Dian., & Arifin, Irfan. (2017). *Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual*. Makassar: UNM.
- Saputra, Irwan Ade. Aspa, Andi, 2015. *City Branding Makassar*. Makassar; Vier Antares Institue
- Sirajuddin, Ilham Arief. 2009. *Informasi Umum Pembangunan Kota Makassar* , WaliKota Makassar;
- Soekadijo, R. (2000). *Anatomi Pariwisata Memahami Pariwisata Sebagai Systemic Linkage*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- UPT Museum *La Galigo*, 2017. *Museum La Galigo*; Dinas Kebudayaan dan Kepariwisataaan, Makassar.
- Undang Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan
- Ahmad, Wijayanto Agus. (2013). *Aplikasi Mobile Lokasi Objek Wisata Kota dan Kabupaten Tegal berbasis Android. Aplikasi Mobile Lokasi Objek Wisata Kota dan Kabupaten Tegal berbasis Android.*
- Arsy. 2016. *Pelabuhan Paotere Salah Satu Pelabuhan Tertua di Indonesia*. (Online) (<http://www.arsy.co.id>) diakses 29 mei 2017)
- (<https://www.bps.go.id/Subjek/view/id/16> Diakses 6 Juni 2017) Badan Pusat Statistik. 2015. *Badan Pusat Statistik Sulawesi Selatan jumlah wisatawan mancanegara dan domestik di Provinsi Sulawesi Selatan*.(Online). ( <https://sulsel.bps.go.id>, diakses 6 Juni 2017)
- (<https://bertzzie.com> diakses 6 Juni 2017) Bertzzie. 2013. *Elemen Layout*. (Online). (<http://dolandolen.com> diakses 29 mei 2017)
- Dolaners, 2016. *Monumen Mandala*.(Online). (<http://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/> diakses 29 Mei 2017) DKV Binus. 2015. *Jenis jenis Warna Berdasarkan Keharmonisaannya*. (Online)
- ( <https://www.indonesiakaya.com>, diakses 29 mei 2017) Ibo, Ahmad. *Museum Kota Makassar*. (Online).
- (<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-aplikasi-dan-sejarah-perkembangan-aplikasi/>, diakses pada 21 Desember 2017) Ibrahim, Adzikra. 2016. *Pengertian Aplikasi dan Sejarah Perkembangan Aplikasi*. (Online).
- (<http://wisatasulawesi.com>, diakses 29 mei 2017) Wisata Sulawesi. 2013. *Monumen Korban 40.000 Jiwa, Wisata Sejarah Sulawesi*. (Online).
- (<https://www.dumetschool.com> diakses 29 mei 2017) Sawa, Bartholo Bush. 2014. *Macam-macam jenis huruf James Craig*.(Online).