

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini:

1. Pengembangan aplikasi *mobile* tempat *nongkrong* di Yogyakarta dengan *augmented reality* yang dikembangkan telah berhasil dibuat dan berjalan baik untuk menampilkan posisi dan informasi yang didukung dengan foto dan video, serta dapat menampilkan tempat *nongkrong* yang ada disekitar *user*. Secara keseluruhan dari kuesioner yang dibagikan kepada 40 orang secara acak sebanyak 31.96% *user* berpendapat bahwa aplikasi ini sangat baik, 53.04% baik dan 15% cukup.

#### **6.2. Saran**

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pengembangan aplikasi *mobile* tempat *nongkrong* di Yogyakarta dengan *augmented reality* ini dimasa yang akan datang adalah :

1. Diharapkan aplikasi JOGJA HANGOUT ini dapat dikembangkan pada *platform* selain *Andorid*.
2. Diharapkan aplikasi JOGJA HANGOUT dapat menambahkan fitur-fitur baru seperti rating tempat *nongkrong*, *user* dapat menambahkan komentar tentang tempat *nongkrong* sehingga *user* lain dapat lebih mendapatkan informasi tentang tempat *nongkrong*.
3. Diharapkan menu-menu yang ada ditempat *nongkrong* dapat ditampilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Craig, K. & Mary McAleer, B., 2011. Teaching on the Virtuality Continuum : Augmented Reality in the Classroom. *Transformations 22.1* , pp. 100-113,145.
- Dunleavy , P., 2014. The impact of the social sciences: how academics and their research make a difference. *Sage Publications*.
- Dwi Satoto, B. & Rahmanita, E., 2013. Jurnal Ilmiah Mikrotek. *INTEGRASI AUGMENTED REALITY PADA MOBILE VIRTUAL TOUR BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARIAN LOKASI DAN RUTE TERDEKAT*, pp. 59 - 66.
- Gatol, R. & Patel, Y., 2012. *Beginning PhoneGap Mobile Web Framework for Javascript and HTML5*. New York: Springer Science and Business Media.
- Giap Weng, E. N., Ren, Parhizkar & Lashkari, 2011. Mobile Phone Augmented. *International Journal of Computer Science and Information Security*, 9(5), pp. 154-164.
- Hermawan, S., 2011. Mudah Membuat Aplikasi Android.
- Hollere, T. H. & Feiner, S. K., 2004. Mobile Augmented Reality. *Telegoinformation*, Volume 9.
- Johnson, C., 2011. Gillard, Rudd and Labor Tradition. *Australian Journal of Politics & History*, 57(4), pp. 562-579.
- Kessler, K. & Thomson, L. A., 2010. The embodied nature of spatial perspective taking: embodied transformation versus sensorimotor interference. *Cognition*, 114(1), pp. 72-88.

- Lailatul Mufidah, N., 2012. BioKultur. *Pola Konsumsi Masyarakat Perkotaan: Studi Deskriptif Pemanfaatan Foodcourt oleh Keluarga*, Volume 1, pp. 157 - 178.
- Mahdia, F. & Noviyanto, F., 2013. *Pemanfaatan Google Maps API untuk Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Bantuan Logistik Pasca Bencana Alam Berbasis Mobile Web*, Volume 1, pp. 1 - 171.
- Papaioannou, G. & Deliyiannis, I., 2013. Augmented Reality for Archaeological Environments on mobile devices: a novel open framework. *International Workshop on Virtual Archaeology, Museums and Cultural Tourism*, pp. 25-28.
- R, M. S., 2015. *eJournal Ilmu Komunikasi*, Volume 3, pp. 1 - 29.
- Silva, O. R., 2003. Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *Introduction to Augmented Reality*.
- Sulistiani, S., 2010. *Membangun GUI dengan JAVA netbeans 6.5*. 1 ed. Yogyakarta: Wahana Komputer.
- Umlauf, M. & Anegg, H., 2003. Usability of a Location Based UMTS application.. *elektro- & informationstechnik*, 2(2), p. 61–65.