

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

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

1. Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk jalur pendakian Merapi yang berbasis lokasi yang telah berhasil dibuat dan berjalan baik untuk menampilkan posisi pengguna dan informasi dari pos-pos gunung Merapi jalur New Selo berupa foto dan keterangan dalam bentuk informasi tertulis.
2. Pembangunan Aplikasi Merapi Hiking dengan layanan berbasis lokasi dapat menampilkan posisi pengguna dengan marker, memberikan kenyamanan pada pendaki gunung Merapi dalam melakukan pendakian dengan fitur navigasi Augmented Reality dan Map yang sudah disediakan *landmark* pos gunung Merapi pada Google Map.
3. Pembangunan Aplikasi Merapi Hiking dengan memanfaatkan layanan berbasis lokasi untuk memonitoring dengan cara kode yang telah disepakati dalam peta sebelum melakukan pendakian. Dan memberikan kemudahan dalam membedakan seseorang dalam keadaan darurat atau membutuhkan bantuan dari pendaki lain yaitu berupa marker warna merah sebagai tanda seseorang dalam keadaan darurat. Serta membagikan lokasi pengguna dengan menyisipkan pesan singkat yang dapat dipilih dalam berupa *combo box* yang berisikan

pesan yang dapat digunakan untuk pengguna ketika dalam kondisi darurat dan hanya bisa mengirim dalam berupa teks ke nomor kerabat dekat atau pun ke pengurus pengelola gunung Merapi.

4. Pembangunan Aplikasi Merapi Hiking dengan memanfaatkan layanan berbasis lokasi dengan tracking yang memberikan kenyamanan dalam pengguna ketika melakukan perjalanan mendaki dapat melihat riwayat perjalanan yang sudah ditempuh sebelumnya supaya tidak tersesat atau melenceng dari jalur sebelumnya. Informasi yang diberikan berupa marker dengan garis yang telah dibentuk untuk mengetahui jalur yang sudah dilewati oleh pengguna serta informasi durasi waktu perjalanan dan jarak yang sudah ditempuh.

5. Secara keseluruhan dari kuesioner yang dibagikan kepada 47 responden, berpendapat bahwa aplikasi ini baik dan berjalan dengan baik pada fungsi-fungsi yang sudah diharapkan.

6.2 Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan responden ke penulis terhadap aplikasi Merapi Hiking ini dimasa yang akan datang ialah :

1. Pengembangan pada platform selain Android
2. Penambahan fitur Augmented Reality untuk pegunungan yang lain yang mempunyai jaringan internet juga.
3. Masih ada responden yang menginginkan fitur tambahan dengan memberikan informasi mengenai cuaca pada gunung Merapi secara real-time, fitur memberikan catatan pengguna tersendiri dan informasi kebutuhan standar minimal logistik yang dibawa saat mendaki gunung Merapi.

Sekian dari BAB VI penutup tentang kesimpulan dan saran pada tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk jalur pendakian pos Merapi".

DAFTAR PUSTAKA

- Fikri, I. A., Herumurti, D. & H, R. R., 2016. Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS. *JURNAL TEKNIK ITS*, V(1), pp. 48-51.
- B.R. Rompas, A. S. L., 2012. Aplikasi Location-Based Service Pencarian Tempat di Kota Manado Berbasis Android. *e-journal Teknik Elektro dan Komputer*, I(2), pp. 1-11.
- Badrul Anwar, H. J. P. I. K., 2014. Implementasi Location Based Service Berbasis Android Untuk Mengetahui Posisi User. *Junal Ilmiah Saintikom*, XIII(2), pp. 121-133.
- Budi Dwi Satoto, E. R., 2013. Integrasi Augmented Reality Pada Mobile Virtual Tour Berbasis Android Untuk Pencarian Lokasi dan Rute Terdekat. *Jurnal Ilmiah Mikrotek*, I(1), pp. 1-8.
- Julia Purnama Sari, E. E., 2014. RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN BERBASIS LOKASI DENGAN PENERAPAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu). *Jurnal Rekursif*, II(2), pp. 1-11.
- Mufti, A., 2014. Augmented Reality BTS Indosat Untuk Mobile Phone Berbasis Android. *Faktor Exacta*, I(1), pp. 26-36.
- Muh.Rizal H, S. Z., 2014. Mobile Augmented Reality Fasilitas Umum Kota Makassar Berbasis Android. *J.Sains & Teknologi*, III(1), pp. 81-86.

Pangaribuan, B., 2016. Pengembangan Sistem Monitoring dan Pencarian Relawan Penanganan Bencana Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, VII(1), pp. 10-18.

Pratama, A. S. & Anwar, K., 2013. Aplikasi Penunjuk Arah Lokasi Kampus STIMATA Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi*, IV(2), pp. 75-89.

Saxena, P., 2015. Geo-Location Based Augmented Reality Application. *IJRET : International Journal of Research in Engineering and Technology*, IV(7), pp. 495-498.

Young-geun Kim, W.-J. K., 2014. Implementation of Augmented Reality for Smartphone Advertisements. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, IX(2), pp. 385-392.

BPPTKG, 2016. *Balai Penyelidikan dan Pengembangan Teknologi Kebencanaan Geologi*. [Online] Available at: <http://merapi.bgl.esdm.go.id/> [Diakses 20 Agustus 2016].

Mixare, 2012. *mixare - Open Source Augmented Reality Engine*. [Online] Available at: <http://www.mixare.org/> [Diakses 20 Agustus 2016].

