

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

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

1. Pengembangan aplikasi mobile untuk mengetahui fasilitas-fasilitas umum yang berada disekitar kampus-kampus di Yogyakarta dengan augmented reality yang dikembangkan telah berhasil dibuat dan berjalan baik untuk menampilkan posisi dan informasi yang didukung dengan foto lokasi.
2. Augmented Reality yang digunakan untuk menampilkan lokasi dapat memanfaatkan data dari cloud, dalam penelitian ini, menggunakan Mixare sebagai framework untuk membangun aplikasi AROUND KAMPUS.

#### **6.2. Saran**

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pengembangan aplikasi mobile AROUND KAMPUS dengan augmented relity ini dimasa yang akan datang adalah:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan selain platform android.
2. Input Data nantinya dapat dilakukan dengan metode collaborative sehingga data dapat dengan cepat berkembang.
3. Fasilitas umum nantinya tidak hanya sebatas yang ada di aplikasi ini seperti rumah makan, laundry,

café, atm center, toko atk, apotik, klinik, dan minimarket.

4. Data Kampus tidak hanya terbatas yang disebutkan pada batasan masalah, namun dapat mencakup seluruh kampus yang ada di Yogyakarta.



## DAFTAR PUSTAKA

- Almuzakki, M. A., 2013. RANCANG BANGUN APLIKASI LOCATION-BASED SERVICE PENCARIAN LOKASI WISATA DI KOTA SEMARANG BERBASIS ANDROID. *Dokumen Karya Ilmiah*, I(1), pp. 1-6.
- 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. A48-A51.
- Hidayat, T., 2014. PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MODEL MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI BAGI ANAK. *Citec Journal*, II(1), pp. 77-92.
- Joefric, Y. Y. & Anshori, Y., 2011. TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *MAJALAN ILMIAH*, XIII(3), pp. 194-203.
- Nyura, Y., 2010. PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA HANDPHONE DENGAN J2ME. *Jurnal Informatika Mulawarman*, V(3), pp. 18-27.
- Pratama, A. S. & Anwar, K., 2013. APLIKASI PENUNJUK ARAH LOKASI KAMPUS STIMATA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY. *Jurnal Teknologi Informasi*, IV(2), pp. 75-89.
- Rifai, A., 2013. SISTEM INFORMASI PEMANTAUAN POSISI KENDARAAN DINAS UNSRI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI GPS. *Jurnal Sistem Informasi*, V(2), pp. 603-610.
- Rifa'i, M., Listyorini, T. & Latubessy, A., 2014. PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID. *Prosiding SNATIF*, I(1), pp. 267-274.
- Rofiq, M. & Uzzy, R. F., 2014. PENENUTAN JALUR TERPENDEK MENUJU CAFE DI KOTA MALANG MENGGUNAKAN METODE BELLMAN-FORD DENGAN LOCATION BASED SERVICE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA*, VIII(2), pp. 49-64.

Rompas, B., Sinsuw, A., Sompie, S. & Lumenta, A., n.d. APLIKASI LOCATION-BASED SERVICE PENCARIAN TEMPAT DI KOTA MANADO BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknik Elektro*.

Sari, J. P., Ernawati, E. & Erlansari, A., 2014. RANCANG BANGUN APLIKASI LAYANAN BERBASIS LOKASI DENGAN PENERAPAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN METODE MARKERLESS BERBASIS ANDROID. *Jurnal Rekursif*, II(2), pp. 81-92.

Sari, N. L. N., Chrisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M. & Kesiman, M. W. A., 2014. AUGMENTED REALITY BOOK PENGENALAN GEDUNG UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, III(5), pp. 353-363.

Warno, W., 2012. PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN BAHASA JAVA DAN ARTI. *Jurnal Komputer*, VIII(1), pp. 40-51.

