

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi dan pengujian sistem yang telah dibuat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *mobile* yang dapat membantu wisatawan untuk mengenal Kota Ambon dengan baik berhasil dibangun.
2. Teknologi *Augmented Reality* berhasil diimplementasikan di dalam aplikasi ini untuk mempermudah penyampaian informasi mengenai objek wisata di Kota Ambon.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan Aplikasi PARDIDU *Mobile* ini yaitu menambah lagi fitur-fitur yang tidak dimiliki oleh aplikasi PARDIDU *Mobile* ini seperti menampilkan info dari tampilan *Augmented Reality*, navigasi menuju tempat wisata dan juga ditambah dengan fitur pemutar video yang dapat menampilkan video mengenai objek wisata di Kota Ambon.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, H., 2007. Modul-3 : GPS Positioning.[Online] Available at: <http://geodesy.gd.itb.ac.id/hzabidin/wp-content/uploads/2007/02/gps-3-upd.pdf> [Diakses 22 11 2015].

Annisa, D. M. S. & Irawan, B., 2014. Analisis Dan Implementasi Mobile Forensik Pemulihan Data Yang Hilang Pada Smartphone Berbasis Sistem Operasi iOS. Jurnal Eproc.

Anonim, 2009. Undang-Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan. Jakarta: s.n.

Azufri, U., 2014. Masalah Pariwisata di Provinsi Maluku Adalah Masalah Kita Bersama. [Online] Available at: http://www.kompasiana.com/azufri/masalah-pariwisata-di-provinsi-maluku-adalah-masalah-kita-bersama_54f7ada0a3331183208b46a6 [Diakses 28 8 2016].

Azuma, R. T., 1997. A Survey of Augmented Reality. Malibu: s.n.

Burkart, A. M. S., 1981. Tourism, Past, Preset and Future. London: Heinemann.

Car, T., 2015. Android development is 30% more expensive than iOS. And we have the numbers to prove it!.[Online] Available at: <https://infinum.co/the-capsized-eight/articles/android-development-is-30-percent-more-expensive-than-ios> [Diakses 29 8 2016].

Darwin, S., Samuel, E., Anggawijaya, J. & YL, P., 2012. Pengembangan Aplikasi Supermarket Online Pada Platform Android dan iOS, Jakarta: Binus University. Dharmayanto, Y., 2012. Pembangunan Aplikasi Android Berbasis Lokasi Untuk Pariwisata, Yogyakarta: s.n.

Google, 2016. Maps Object : Google Maps SDK for iOS. [Online] Available at: <https://developers.google.com/maps/documentation/ios-sdk/map> [Diakses 22 Agustus 2016].

Hagopian, C., 2010. All about GPS. [Online] Available at: <http://allaboutgps101.blogspot.co.id/2010/12/what-are-3-segments-of-gps-systems.html> [Diakses 9 September 2016].

Höllerer, T. H. & Feiner, S. K., 2004. Mobile Augmented Reality. London: Francis Books Ltd.

Kochan, S. G., 2013. Programming In Objective C. 6th penyunt. Boston: Addison-Wesley Professional.

Kodhyat, H., 1996. Sejarah pariwisata dan perkembangannya di Indonesia. Jakarta: Grasindo.

Kristiandi, H., 2014. Pembangunan Aplikasi Mobile Pencarian Persewaan Lapangan Futsal di Yogyakarta Berbasis Lokasi, Yogyakarta: s.n.

Küpper, A., 2005. Location-based services: fundamentals and operation. s.l.:Wiley & Sons.

Lee, K., 2012. Augmented Reality in Education and Training. TechTrends, Volume 56.

Life, A., 2016. Artificial Life, Inc. [Online] Available at: <http://cdn.opusm.net.s3.amazonaws.com/www/alife/site/media/images/site/intellectual/en/ar.jpg> [Diakses 9 September 2016].

Maggie, 2013. Promet Source Releases Complete Augmented Reality Package. [Online] Available at: <https://www.prometsource.com/promet-source-releases-complete-augmented-reality-package> [Diakses 9 September 2016].

Maluku, P. P., 2014. Kota Ambon. [Online] Available at: <http://www.malukuprov.go.id/index.php/2014-01-30-02-13-52/kota-ambon> [Diakses 1 9 2016].

Milgram, P., 1994. A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. IEICE Transactions on Information Systems, E77(12), pp. 1-15.

Owler, 2010. Infinum Company Profile. [Online] Available at: <https://www.owler.com/iaApp/1530190/infinum-company-profile?onBoardingComplete=true> [Diakses 29 8 2016].

Pierrat, O., 2014. The Augmented Reality ... for which Reality?. [Online] Available at: <http://labs.sogeti.com/mobile/the-augmented-reality-for-which-reality-2/> [Diakses 9 September 2016].

P, I. G. N. D., Purnomo, S. & Anindito, K., 2012. Perancangan Aplikasi Mobile City Directory Yogyakarta berbasis Android. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA).

Putra, A. A., 2014. Sistem Operasi Berbasis IOS dan Android, Jambi: Makalah, Program Studi Farmasi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Harapan Ibu.

Putra, Y. N. A., 2012. Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Lokasi Pada Android, Yogyakarta: s.n.

Riyanto, 2010. Sistem Informasi Geografis Berbasis Mobile. Yogyakarta: Gava Media.

Shodiq, A., 2008. Pemrograman Google Maps API. s.l.:s.n.

Silva, R., Oliveira, J. C. & Giraldi, G. A., 2003. Introduction to Augmented Reality. Brazil: s.n.

Sore, G. L., 2014. Pembangunan Aplikasi Pencarian Toko Oleh-Oleh Di Kota Yogyakarta Berbasis Lokasi Dengan Platform Android, Yogyakarta: s.n.

Steiniger, S., Neun, M. & Edwardes, A., 2006. Foundations of Location Based Services. Lecture Notes on LBS, Volume 1.0.

Suprpta, P. E., 2010. Pembangunan Aplikasi Mobile Profil Pariwisata Propinsi Bali Menggunakan J2ME, Yogyakarta: s.n.

Suwantoro, G., 2004. Dasar-dasar Pariwisata. Yogyakarta: Andi.

Tutupoho, R., 2015. Arah Kebijakan dan Potensi Pengembangan Pariwisata Provinsi Maluku, Ambon: Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Maluku.

W, C. S. I. & Kurniawanto, A., 2011. Belajar Gamelan Jawa Menggunakan Platform iOS, Surabaya: Electronic Engineering Polytechnic Institute of Surabaya (EEPIS).

Yudistira , I. P. S., 2007. Pembangunan Aplikasi LBS Kota Yogyakarta pada Perangkat Mobile Berbasis J2ME, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

LAMPIRAN

