

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 informasi lokasi memancing ikan *hampala* di Yogyakarta yang telah berhasil dibuat dan berjalan baik untuk menampilkan rekomendasi memancing ikan *hampala*, informasi umpan buatan "lure" yang digunakan untuk memancing ikan *hampala*, menampilkan arah menuju spot lokasi memancing ikan *hampala* di Yogyakarta dengan tampilan *Augmented Reality*, dan menampilkan informasi rekor tangkapan dalam bentuk keterangan dan foto ikan *hampala* di setiap spot yang di rekomendasikan berdasarkan hasil *upload*.
2. Pembangunan Aplikasi HAMPAYO dengan layanan berbasis lokasi dapat menampilkan posisi rekomendasi lokasi memancing ikan *hampala* yang ideal (populasi ikan yang ada di spot melimpah dan masih berpotensi tinggi untuk di pancing) dalam bentuk akses poin pada *Google Maps*, dan memberikan kemudahan melihat secara langsung rekomendasi lokasi memancing dengan teknologi *Augmented Reality*.
3. Secara keseluruhan dari kuesioner yang dibagikan kepada 38 responden, berpendapat bahwa aplikasi

ini berjalan dengan baik pada fungsi-fungsi yang sudah diharapkan.

6.2 Saran

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

1. Pengembangan pada platform selain *Android*.
2. Mungkin bisa diberikan saran untuk lokasi pembelian lure yg sesuai untuk memancing.
3. Diberi rekomendasi komunitas memancing yang ada.
4. Diberi like pada daftar rekor hasil tangkapan ikan hampala.

Sekian dari BAB VI penutup tentang kesimpulan dan saran pada tugas akhir yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Informasi Lokasi Memancing Ikan Hampala di Yogyakarta".

DAFTAR PUSTAKA

Azuma, & T, R. (1997). *A Survey of Augmented Reality*, Hughes Research . California: Malibu.

Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.

Mixare, 2012. *mixare - Open Source Augmented Reality Engine*. [Online] Available at : <http://www.mixare.org/> [Diakses 3 September 2017].

Halim (2007), "PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS LOKASI PADA ANDROID", Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Pradipta (2016), "Pengembangan Aplikasi Mobile Tempat Nongkrong di Yogyakarta dengan Augmented Reality", Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Suprpto (2016), "Pembangunan Aplikasi Mobile untuk Membantu Pendakian Gunung Merapi Melalui Jalur New Selo", Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Codepolitan, 2016. *codepolitan - Ini Dia Perbedaan Aplikasi Native, Hybrid atau Web*. [Online] Available at : <https://www.codepolitan.com/tools-untuk-membuat-aplikasi-android-selain-android-studio-59b76a6f7521e> [Diakses 19 Januari 2018].

Vrcek, N., Bubas, G., & Bosilj, N. (2009). User Acceptance of . International Journal of Human and Social Sciences, 4:2.

Azuma, & T, R. (1997). A Survey of Augmented Reality, Hughes Research . California: Malibu.

Fikri, I. A., Herumurti, D., & H, R. R. (2016). Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS. Jurrnal Teknik ITS, 5(1), A48-A51.

Rahman, M. A., Kuswardayan, I. & Hariadi, R. R., 2013. "Perancangan dan Implementasi RESTful Web Service untuk Game Sosial Food Merchant Saga pada Perangkat Android". Jurnal Teknik Pomits, II(1), pp. 1-4.

Saputro (2016), "Pengembangan Sistem Informasi Kesiswaan Berbasis Android Studi Kasus SMA Negeri 1 Tenganan", Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.

Nugroho, B. (2004), "PHP & MySQL dengan editor Dreamweaver MX", Andi, Yogyakarta.

Taufik. (2012). Implementasi Augmented Reality Dengan Memanfaatkan GPS . Bandung: Universitas Komputer Indonesia.