

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian, analisis, perancangan, implementasi dan pengujian perangkat lunak yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Penulis berhasil membangun Aplikasi Religiositas yang telah berhasil dibuat dan berjalan dengan baik untuk menampilkan informasi ibadah sholat, tatacara sholat, informasi Al-Qur'an, memberikan informasi arah kiblat, menampilkan lokasi masjid di wilayahan Yogyakarta dengan *Augmented Reality View* dan menampilkan informasi ajaran tentang Islam lainnya.
2. Pembangunan Aplikasi Religiositas dengan layanan berbasis Lokasi dapat menampilkan informasi lokasi masjid di wilayah Yogyakarta dalam bentuk akses point pada *Google Maps*, dan memberikan kemudahan dengan adanya teknologi *Augmented Reality View*.
3. Dari 38 responden berpendapat bahwa Aplikasi Religiositas berjalan dengan baik pada fungsi-fungsi yang sudah diharapkan.

#### 6.2 Saran

Beberapa saran dan masukan dapat disampaikan ke penulis terhadap Aplikasi Religiositas ini dimasa yang akan datang ialah:

1. Pengembangan pada platform selain Android
2. Lokasi masjid bisa mencakup lebih banyak dengan Radius yang ditetapkan dari pengguna berada
3. Penambahan fitur-fitur, yaitu :
  1. Diberi pengingat sholat 5 waktu
  2. Diberi jadwal kalender hijriyah.
  3. Diberi tambahan kajian dakwah Islam

Sekian dari BAB VI penutup tentang kesimpulan dan saran pada tugas akhir yang berjudul “Pembangunan Aplikasi Religiositas Berbasis *Mobile*”



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, H., 2007. *GPS Positioning*. Bandung: Perkuliahan Survey Satelit.
- Anonim, 2014. *Museum Zoologi. wisata pendidikan dan ilmiah*, 21(2).
- Ardiansya, Y. S., 2016. *Pengembangan Aplikasi Mobile Peta Jalur Pendakian Gunung Berbasis GIS dan GPS*.  
[Online] Available at: <http://ejournal.uajy.ac.id/11317/>  
[Accessed 9 November 2017].
- Azuma, & T. R., 1997. *A Survey of Augmented Reality*. California, Hughes Research.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Dismas, O. A., 2009. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif*.  
[Online] Available at: <http://ejournal.uajy.ac.id/3010>  
[Accessed 9 November 2017].
- Enterprise, J., 2010. *Step by Step Ponsel*. Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Hakim, A. R., 2008. *PENGARUH PELAKSANAAN IBADAH SHALAT TERHADAP AKHLAK SISWA DI SMPN 3 CIPUTAT-TANGGERANG*. [Online] Available  
at: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/8971/1/ARIF%20RAHMAN%20HAKIM-FITK>  
[Accessed 21 November 2017].
- Halim, 2007. *PEMBANGUNAN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS LOKASI PADA ANDROID*. Yogyakarta, Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik UAJY.
- Mixare, 2012. *mixare - Open Source Augmented Reality View*.  
[Online] Available at: <http://www.mixare.org/>  
[Accessed 10 Januari 2018].

Ponselharian, 2017. *ponselharian*.  
[Online] Available at: <http://www.ponselharian.com>  
[Accessed 4 Januari 2018].

Psychologymania, 2012. *psychologymania*. [Online]  
Available at:  
<http://www.psychologymania.com/2012/08/definisi-religiusitas.html>  
[Accessed 20 Maret 2018].

Putra, I. E. & W., 2015. Rancang Bangun Aplikasi Promosi Pariwisata Interaktif Kabupaten Sumatera Selatan. *TEKNOIF*, 3(2), pp. 1-9.

Rudi, R., 2009. *Game Ponsel Paling Populer*. Yogyakarta: MediaKom.

Salim, M. C., 2015. *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Bahasa dan Kebudayaan Dayak Dengan Multimedia Interkatif Berbasis Desktop dan Mobile*. [Online]  
Available at: <http://e-journal.uajy.ac.id/10939/>  
[Accessed 20 Oktober 2017].

Shiddieqy, T. A., 2011. *Pedoman Sholat*. [Online]  
Available at: <http://www.sarjanaku.com>  
[Accessed 20 Oktober 2017].

Sulartopo, S. & A. M., n.d. Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, VIII(1), pp. 18-31.

Susetyo, D. B., Suprayogi, A. & Awaluddin, M., 2012. Pembuatan Aplikasi Peta Rute Bus Trans Jogja Berbasis Mobile GIS Menggunakan Smartphone Android. Volume 1, pp. 1-10.

Take, G. Y., 2015. *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Mencari Sentra Batik Di Yogyakarta Berbasis Mobile*. [Online] Available at:  
<http://e-journal.uajy.ac.id/7804/>  
[Accessed 19 Oktober 2015].

Wawasanpengajaran, 2018. *wawasanpengajaran*.  
[Online] Available  
at: <https://wawasanpengajaran.blogspot.com/2018/03/pengaruh-pembelajaran-al-quran-hadits.html>  
[Accessed 3 April 2018].

Yudistira, I. P. S., 2007. *Pembangunan Aplikasi Location Based Service Kota Yogyakarta Pada Perangkat Mobile Berbasis J2ME*.  
[Online] Available at: <http://e-journal.uajy.ac.id/3680/>  
[Accessed 19 Oktober 2017].

