

BAB VI KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi *mobile* objek wisata Virtual Reality. telah berhasil dibangun, dimana aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mempromosikan serta memperkenalkan Pariwisata yang ada Di Kalimantan Tengah.
2. Aplikasi *mobile* tempat-tempat wisata dengan Virtual Reality dapat menampilkan informasi mengenai jenis wisata sesuai kategori, Danau Tahai, Taman Wisata Kum kum, Danau Sabangau, Air Terjun Tosah, yang terdapat di Kalimantan Tengah.
3. Fitur dari prototipe aplikasi sepenuhnya dikembangkan, dinilai, dan diuji pada perangkat *mobile* yang mendukung OS Android menggunakan Figma. Figma digunakan untuk merancang desain aplikasi *mobile* untuk wisatawan di Kalimantan Tengah karena merupakan salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan untuk membuat prototipe baik untuk aplikasi *mobile*. Analisis ini membantu menjawab pertanyaan penelitian utama, termasuk pengembangan aplikasi *mobile* bimbingan wisata Virtual Reality (VR).

6.2 Saran

Penelitian ini masih mempunyai keterbatasan yang diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan mencoba secara langsung. Maka dari itu dibutuhkan edukasi yang bersifat komperhensif dan berlanjut sehingga hasil pengujian aplikasi dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan akurasi data. Untuk proses pengembangan hasil yang telah dihasilkan dari penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, Dikarenakan teknologi virtual reality yang masih terbilang baru, diperlukan aplikasi secara detail, mulai dari penggunaan perangkat keras, hingga penjelasan fitur-fitur dalam aplikasi, Perlu adanya penambahan dalam pemodelan bangunan dan interior yang meliputi tipe bangunan dan jumlah obyek interaktif, adanya pengembangan fitur yang dapat menampilkan informasi tentang cara penggunaan aplikasi pada saat simulasi dilakukan, agar pengguna lebih gampang mengerti tentang tata cara penggunaan aplikasi pada saat proses simulasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. C. Tobias, T. W. Kristianto, and U. P. Raya, "Strategi Pengembangan Pariwisata Di Wilayah Provinsi Kalimantan Tengah Pandemi Covid-19," *J. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit.*, vol. Vol. VIII, no. No. 1, pp. 216–221, 2021.
- [2] R. Muke, Geradi, "Rancangan bangun aplikasi wisata kalimantan tengah berbasis mobile," no. July, pp. 0–8, 2021.
- [3] P. Indonesia and R. Kebijakan, "Respon Kebijakan : Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor Pariwisata Respon Kebijakan : Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor Pariwisata," vol. IV, no. 2, pp. 191–206, 2020.
- [4] V. No and D. T. Anggarini, "UPAYA PEMULIHAN INDUSTRI PARIWISATA DALAM SITUASI PANDEMI COVID -19," vol. 8, no. 1, pp. 22–31, 2021.
- [5] M. I. W. Pradana and G. K. Mahendra, "Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pariwisata Di Objek Wisata Goa Pindul Kabupaten Gunungkidul," vol. 3, no. 2, p. 6, 2021.
- [6] . N., P. E. Wirawan, S. Pujiastuti, and N. N. Sri Astuti, "Strategi Bertahan Hotel di Bali Saat Pandemi Covid-19," *J. Kaji. Bali (Journal Bali Stud.*, vol. 10, no. 2, p. 579, 2020, doi: 10.24843/jkb.2020.v10.i02.p11.
- [7] D. Pradiatiningtyas, "Konsep Augmented Reality Dan Mobile Marketing Sebagai Usaha Pengembangan Pariwisata Yogyakarta Di Era Pandemi Covid 19," *J. Pariwisata*, vol. 8, no. 1, pp. 73–79, 2021, doi: 10.31294/par.v8i1.10464.
- [8] P. Sosial, E. Sebagai, D. Dari, and I. Afitah, "TAMAN NASIONAL TANJUNG PUTING Socio-Economic Changes as The Impact of Tanjung Puting National Park Tourism (Case Study in Kumai Hulu Village , Kumai District West Kotawaringin Regency)," 2018.
- [9] R. Awaludin, "Perancangan Aplikasi Wisata Virtual Untuk Pemulihan Ekonomi Kawasan Wisata Pantai Pangandaran di Masa Pandemi," *J. Sist. Cerdas*, vol. 04, no. 02, pp. 95–103, 2021.
- [10] A. R. Kurniawan, "Tantangan Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat Pada Era Digital Di Indonesia (Studi Kasus Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat Di Pangalengan)," *Tornare*, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2020, doi: 10.24198/tornare.v2i2.25418.
- [11] A. S. Pambudi, M. F. Masteriarsa, A. Dwifabri, C. Wibowo, I. Amaliyah, and K. Ardana, "Strategi Pemulihan Ekonomi Sektor Pariwisata Pasca Covid-19," vol. 1, no. 1, pp. 1–21, 2020.
- [12] I. B. Kerthyayana Manuaba, "Mobile based Augmented Reality Application Prototype for Remote Collaboration Scenario Using ARCore Cloud Anchor," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 179, no. 2020, pp. 289–296, 2021, doi: 10.1016/j.procs.2021.01.008.
- [13] Yulia Fatma, Regiolina Hayami, Arif Budiman, and Yoze Rizki, "Rancang Bangun Virtual Tour Reality Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Propinsi Riau," *J. Fasilkom*, vol. 9, no. 3, pp. 1–7, 2019, doi: 10.37859/jf.v9i3.1666.

- [14] F. Poux, Q. Valembois, C. Mattes, L. Kobbelt, and R. Billen, "Initial user-centered design of a virtual reality heritage system: Applications for digital tourism," *Remote Sens.*, vol. 12, no. 16, 2020, doi: 10.3390/RS12162583.
- [15] A. Lele, "Virtual reality and its military utility," *J. Ambient Intell. Humaniz. Comput.*, vol. 4, no. 1, pp. 17–26, 2013, doi: 10.1007/s12652-011-0052-4.
- [16] D. Freeman *et al.*, "Virtual reality in the assessment, understanding, and treatment of mental health disorders," *Psychol. Med.*, vol. 47, no. 14, pp. 2393–2400, 2017, doi: 10.1017/S003329171700040X.
- [17] A. Pestek and M. Sarvan, "Virtual reality and modern tourism," *J. Tour. Futur.*, vol. 7, no. 2, pp. 245–250, 2020, doi: 10.1108/JTF-01-2020-0004.
- [18] O. Lengkong, V. Kusen, and C. B. Dauhan, "Perancangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Tempat Wisata di Sulawesi Utara Berbasis Android," pp. 575–580, 2017.
- [19] E. P. Minarni and C. Hermawan, "Pengembangan Wisata Alam , Sejarah dan Budaya Kalimantan Tengah Memanfaatkan Teknologi Augmented Reality," *IKRA-ITH Teknol.*, vol. 4, no. 10, pp. 40–48, 2020.
- [20] D. Kusumawati , ayu, "PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY PADA LAWANG SEWU SEBAGAI PENGENALAN OBJEK WISATA JAWA TENGAH," 2017.
- [21] G. R. Dantes, K. Sudarma, and H. Suputra, "Virtual Reality Dan Augmented Reality : Pemberdayaan Wisata Bawah Laut Dalam Rangka Meningkatkan Daya," *Semin. Nas. Vokasi dan Teknol.*, pp. 457–464, 2016.
- [22] I. T. Julianto, R. Cahyana, and D. Tresnawati, "Rancang Bangun Virtual Reality Photography Berbasis Web untuk Menunjang Pariwisata," *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 1, pp. 216–222, 2021, doi: 10.33364/algoritma/v.18-1.980.
- [23] A. Risfandini, "Kajian Pengembangan Potensi Pariwisata Kawasan Pesisir Pantai Kabupaten Aceh Timur," *J. Pariwisata Pesona*, vol. 4, no. 1, pp. 50–59, 2019, doi: 10.26905/jpp.v4i1.2819.
- [24] J. Woltjer, "PERENCANAAN PARIWISATA HIJAU DI DISTRIK ROON KABUPATEN TELUK WONDAMA, PAPUA BARAT," *J. Perenc. Wil. dan Kota*, vol. 25, no. 1, pp. 1–16, 2014, doi: 10.5614/jpwk.2014.25.1.1.
- [25] A. N. Narendra, S. K. Habsari, and D. T. Ardianto, "Kepemilikan Serta Pembentukan Modal Sosial Oleh Wisatawan Dalam Memilih House of Sampoerna Sebagai Daya Tarik Wisata," *J. Pariwisata Pesona*, vol. 4, no. 1, pp. 67–80, 2019, doi: 10.26905/jpp.v4i1.2503.
- [26] Raesha Aprilia Rangan, "KEBIJAKAN PENGEMBANGAN PARIWISATA DI KALIMANTAN TENGAH (Studi Terhadap Pelaksanaan Program Pembangunan Destinasi dan Pembangunan Pemasaran Pariwisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Tengah)," *J. Ilmu Sos. Polit. dan Pemerintah.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–17, 2021, doi: 10.37304/jispar.v5i1.390.
- [27] V. U. K. Masbiran and Badan, "IMPACT OF THE COVID-19 PANDEMIC ON WEST SUMATERA TOURISM," *J. Pembang. Nagari*, vol. 5, no. 2, pp. 148–164, 2020, doi: 10.4103/am.am_106_20.

- [28] Elistia, "Perkembangan dan Dampak Pariwisata di Indonesia Masa Pandemi Covid-19," *Pros. Konf. Nas. Ekon. Manaj. dan Akunt.*, vol. 1177, pp. 1–16, 2020.
- [29] P. Issn, "PERSEPSI KARIR MAHASISWA MANAJEMEN PARIWISATA ISLAM SELAMA DAN SETELAH PANDEMI COVID-19," vol. 10, no. 1, pp. 558–569, 2022.
- [30] D. Wuryandani, "Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pertumbuhan ekonomi Indonesia 2020 dan Solusinya," *Pus. Penelit. Badan Keahlian DPR RI, Bid. Ekon. Dan Kebijak. Publik*, 2020.
- [31] C. O. S. Patricia, *IMPLIKASI PANDEMI COVID 19 TERHADAP PENDAPATAN PEDAGANG SUVENIR DI PASAR BESAR KOTA PALANGKA RAYA*, vol. 3, no. 2. 2021.
- [32] M. Irsan, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan," *J. Penelit. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 115–120, 2015, [Online]. Available: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>.
- [33] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, and I. Hermadi, "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface," *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 2, no. 2010, pp. 83–93, 2013.
- [34] ipin Aripin, "KONSEP DAN APLIKASI MOBILE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., vol. 3, no. April, pp. 1–9, 2018.
- [35] H. N. Lengkong, A. A. E. Sinsuw, and A. S. . Lumenta, "Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps," *E-journal Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 2015, no. 2015, pp. 18–25, 2015.
- [36] N. K. Ceryna Dewi, I. B. G. Anandita, K. J. Atmaja, and P. W. Aditama, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android," *SINTECH (Science Inf. Technol. J.)*, vol. 1, no. 2, pp. 100–107, 2018, doi: 10.31598/sintechjournal.v2i1.291.
- [37] M. As'adi, A. N. Zaman, A. C. Dewi, A. Naoval, and D. Montreano, "Kajian Model Desain Aplikasi Mobile Yang Berkelanjutan Study Of Sustainable Mobile Application Design Models In Tourism Villages," *J. Manaj. Ind. dan Logistik*, vol. 04, no. 01, pp. 47–57, 2020.
- [38] H. T. T. Saurik, D. D. Purwanto, and J. I. Hadikusuma, "Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 1, p. 71, 2019, doi: 10.25126/jtiik.2019611238.
- [39] C. Machover and S. E. Tice, "- Virtual Reality - Virtual Reality," *IEEE Comput. Graph. Appl.*, vol. 1, no. March, pp. 15–16, 2020.
- [40] S. Hartini, C. Anglelyn, and S. Sukaris, "Virtual reality: aplikasi teknologi untuk peningkatan kunjungan wisatawan," *J. Bus. Bank.*, vol. 9, no. 2, p. 215, 2020, doi: 10.14414/jbb.v9i2.2014.
- [41] A. Adityo, "Pembuatan Virtual Reality Tour dengan Metode Gambar Panorama untuk Kampus Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin," *Univ. Nusant. PGRI*

Kediri, vol. 01, pp. 1–7, 2017, [Online]. Available: <http://www.albayan.ae>.

- [42] S. Purwanti, R. Astuti, J. Jaja, and R. Rakhmayudhi, “Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System,” *Budapest Int. Res. Critics Inst. Humanit. Soc. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 2498–2506, 2022.

