

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

Berhasil membangun aplikasi Katalog Penjualan Mobil Berbasis Web dengan Memanfaatkan Sensor Kinect XBOX 360 Sebagai Perangkat Input.

6.2. Saran

Saran penulis untuk pengembangan aplikasi Katalog Penjualan Mobil Berbasis Web dengan Memanfaatkan Sensor Kinect XBOX 360 Sebagai Perangkat Input adalah menggunakan perangkat Microsoft Kinect for Windows.

DAFTAR PUSTAKA

Alvado, Michael, 2011, *Pembangunan Aplikasi Penjualan Mobil Dengan Augmented Reality*, Universitas Atmajaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Anonymous, 2006, *New 3D E-Catalog Offers Unprecedented Interactivity and Realism; Customers 'Experience' Products; Kaon Interactive's 3D Catalog Cuts Time-To-Market by 50% and Increases Visitors' Time on Site*, Business Wire, New York.

Anonymous, 2010, *ADDING MULTIMEDIA Honda Premieres "Living with Robots" Short-Film Documentary at Sundance Film Festival*, Business Wire, New York.

Anonymous, 2010, *Microsoft To Launch Kinect In The EMEA On 10 November*, Normas Media Ltd, Coventry.

Anonymous, 2010, *Microsoft Entertainment and Devices Division Showcase Kinect for Xbox 360 in UAE*, Al Bawaba, London.

Boehret, Katherine, 2010, *The Mossberg Solution: Xbox Kinect: Just How Controlling Can a Body Be?*, Wall Street Journal, New York.

Carmignian, Furht, Anisetti, dkk, 2011, *Augmented Reality Technology, System and Application*, University of Novi Sad, Serbia.

Carol, Alfonsus, *Pembangunan Aplikasi Web Belajar Mewarnai untuk Anak Menggunakan Teknologi HTML5, CSS3, dan Javascript*, Universitas Atmajaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Cotter, Jack, 2011, *Microsoft's XBOX Kinect is the Hottest Product of the Holidays*, Philadelphia, United State.

Darmawan, Arief, 2010, *Pembangunan Perangkat Lunak Layanan Pencarian Dan Pemasaran Iklan Property Dengan Memanfaatkan Layanan SMS dan Email*, Tugas Akhir Universitas Atmajaya Yogyakarta 2010, Universitas Atmajaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Kurniawan, Budi, 2010, *Pengembangan Perangkat Lunak Katalog Hewan Anjing Ras Populer Berbasis Multimedia*, Universitas Atmajaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Kyrnin, Jennifer, 2013, *What is CSS3?*, <http://webdesign.about.com/od/css3/a/aa061206.htm> (diakses terakhir 23 Juni 2013).

Nerdterk, Jonathan, 2011, *Is It Possible to Operate a Computer Like in the Iron Man Movie?*, *Hacking & Softmodding*, nerdtrek.com (akses terakhir 20 Maret 2012).

Permana, Agus, 2010, *Konsep bahasa pemrograman (C#)*, <http://agusp3rmana.wordpress.com/modulku/konsep-bahasa-pemograman-c> (diakses terakhir 22 Juni 2013).

Sahan, Andre, 2011, *Pengenalan JQUERY*, <http://thetutorialblogger.blogspot.com/2012/09/pengenalan-jquery.html> (diakses terakhir 24 Juni 2013).

Sherman, William; Craig, Alan, 2003, *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design, Volume 2*, Elsevier Science, USA.

Supriyanto, Aji, 2007, *Web dengan HTML dan XML*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Susanty, Evie, 2008, *KATALOG Dalam Menarik Minat Membeli Produk*, Fikom Library and Knowledge Center, K1C 00013 Communication Management, UNPAD, Jawa Barat.

Svensson, Peter, 2012, *Control PC with Body Motion*, www.usatoday.com, Newyork.

