

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian akhir dari laporan penelitian ini merupakan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran bagi penelitian selanjutnya.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan dalam pengembangan aplikasi Mangente, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- A. Penggunaan teknologi AR dan LBS untuk membangun aplikasi pencari lokasi wisata populer yang ada di pulau Ambon telah berhasil dilakukan untuk perangkat mobile Android.
- B. Pengujian *usability* berhasil dilakukan sebagai penentu kebergunaan aplikasi dan merupakan kunci keberhasilan penerimaan pengguna.

6.2. Saran

Beberapa saran yang dapat digunakan bagi penelitian selanjutnya yang mengacu pada hasil penelitian ini, yaitu:

- A. Menggunakan layanan Goglemap API untuk menyajikan tujuan (*direction*) yang dapat mengarahkan pengguna menuju ke lokasi wisata.
- B. Menambahkan lebih banyak konten wisata untuk memperkaya informasi bagi pengguna aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R., 1997. A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), pp.355–385.
- Bhae, B.Y., 2013. Analisis dan Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pada Lokasi Pariwisata Flores Berbasis Android. *Magister Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Tesis*.
- Butchart, B., 2011. Architectural Styles for Augmented Reality in Smartphones. *International AR Standards Meeting*, pp.1–7.
- Erdelj, M., Razafindralambo, T. and Simplot-Ryl, D., 2013. Covering points of interest with mobile sensors. *IEEE Transactions on Parallel and Distributed Systems*, 24(1), pp.32–43.
- Harrison, B. and Dey, A., 2009. What have you done with location-based services lately? *IEEE Pervasive Computing*, 8(4), pp.66–70.
- Hui, L., 2014. Mobile Augmented Reality of Tourism-Yilan Hot Spring. *2014 7th International Conference on Ubi-Media Computing and Workshops*.
- Jakob Nielsen, 2012. *Usability 101 : Introduction to Usability*. [online] Available at: <<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>> [Accessed 3 Feb. 2016].
- Liao, G., Hu, Y. and Li, Z., 2011. Research on marker tracking method for augmented reality. *Proceedings - 2011 8th International Conference on Fuzzy Systems and Knowledge Discovery, FSKD 2011*, 4, pp.2386–2390.
- Likert, R., 1932. *A Technique For The Measurement Of Attitudes*. Archives of Psychology.
- Paz, F., Paz, F.A., Villanueva, D. and Antonio, J., 2015. Heuristic Evaluation as a Complement to Usability Testing : A Case Study in Web Domain. *International Conference on Information Technology - New Generations*.
- Preece, J., Sharp, H. and Rogers, Y., 2011. *Beyond Human-Computer Interaction*.
- Soebagyo, 2012. Strategi Pengembangan Pariwisata. *Jurnal Liquidity, Fakultas Ekonomi, Universitas Pancasila Jakarta Selatan*, 1(2).

- Steiniger, S., Neun, M., Edwardes, A. and Lenz, B., 2008. *Foundations of LBS*. [online] Available at: <http://www.e-cartouche.ch/content_reg/cartouche/LBSbasics/en/html/index.html>.
- Uzun, A., Salem, M. and Kupper, A., 2013. Semantic Positioning - An Innovative Approach for Providing Location-Based Services Based on the Web of Data. *2013 IEEE Seventh International Conference on Semantic Computing*, pp.268–273.
- Weksi, B., 2013. The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), pp.125–131.
- Wu, C., Member, S., Yang, Z. and Xu, Y., 2015. Human Mobility Enhances Global Positioning Accuracy for Mobile Phone Localization. 26(1), pp.131–141.
- Zhou, F., Dun, H.B.L. and Billinghurst, M., 2008. Trends in augmented reality tracking, interaction and display: A review of ten years of ISMAR. *Proceedings - 7th IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality 2008, ISMAR 2008*, (June 2015), pp.193–202.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Pengujian Aplikasi

KUISIONER PENGUJIAN APLIKASI

TUJUAN

Responden yang saya hormati, Tujuan dari kuisioner ini adalah untuk mengumpulkan data tingkat kepuasan dan pendapat pengguna dalam menggunakan aplikasi “MANGENTE” untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di pulau Ambon. Adapun data para responden akan diolah untuk menjadi hasil penelitian.

PERSETUJUAN

Penilaian responden dalam menggunakan aplikasi “MANGENTE” sangatlah memberikan kontribusi pada penelitian ini. Data responden hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian ini, dan tidak akan disebarluaskan atau dijual. Terima kasih untuk kerjasamanya.

Nama :

Umur : tahun






Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

Pekerjaan :

Daerah Asal :

PETUNJUK PENGISIAN

Bacalah pernyataan yang ada dengan teliti, kemudian berikan pendapat anda dengan memberikan tanda pada salah satu kolom yang tersedia, yaitu: (1) sangat setuju, (2) setuju, (3) ragu-ragu, (4) tidak setuju, dan (5) sangat tidak setuju.

NO	PERNYATAAN	PENDAPAT				
						
		1	2	3	4	5
Pengujian Fitur Augmented Reality (AR) Berbasis Lokasi						
1	Aplikasi dapat memberikan informasi arah dan jarak lokasi wisata yang ada di pulau Ambon.					
2	Arah dan lokasi wisata yang ditampilkan sudah akurat.					
3	Aplikasi menyajikan informasi wisata dengan baik.					
4	Area wisata yang disajikan pada aplikasi sangat berguna dalam memberikan informasi wilayah lokasi wisata.					
5	Tampilan rute yang dapat dilalui sangat membantu untuk menuju ke lokasi wisata.					
Pengujian Antarmuka Aplikasi						
Learnability		1	2	3	4	5
6	Aplikasi mudah untuk dipelajari dan digunakan.					
7	Umpan balik berupa kotak dialog atau pesan yang ada sangat membantu dalam menggunakan aplikasi.					
8	Anda dapat memprediksi aksi yang akan dilakukan ketika sebuah tombol ditekan.					
9	Pengalaman dalam menggunakan aplikasi lain dapat diterapkan pada aplikasi Mangente, karena tombol dan icon yang digunakan familiar.					
10	Jenis huruf yang digunakan pada setiap antarmuka aplikasi bersifat konsisten.					
11	Frase atau bahasa yang digunakan pada setiap kata dan kalimat dapat diterima dan dimengerti.					

<i>Flexibility</i>		1	2	3	4	5
12	Aplikasi Mangente dapat berjalan secara bersamaan dengan aplikasi lain.					
13	Fitur pengaturan jarak untuk mendeteksi lokasi wisata yang ada disekitar posisi pengguna sudah baik.					
<i>Effectiveness</i>		1	2	3	4	5
14	Tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan informasi wisata pulau Ambon dengan menggunakan aplikasi Mangente.					
15	Aplikasi Mangente memberikan respon dengan baik untuk setiap aktifitas yang dikerjakan.					
<i>Attitude</i>		1	2	3	4	5
16	Aplikasi Mangente menarik dan menyenangkan.					
17	Komposisi warna yang digunakan pada aplikasi Mangente sudah baik.					
18	Aplikasi Mangente memberikan pengetahuan tambahan tentang informasi wisata pulau Ambon.					
19	Ingin memasang aplikasi Mangente pada smartphone anda untuk mencari informasi wisata yang ada di pulau Ambon.					
20	Anda akan menyarankan orang lain untuk menggunakan aplikasi Mangente dalam mencari informasi wisata di pulau Ambon.					