

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan desain aplikasi pariwisata dengan Augmented Reality telah dirancang untuk memenuhi maksud dan tujuan penelitian ini menggunakan metode UCD. Aplikasi ini dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna, karena aplikasi dapat memberikan informasi wisata dengan lengkap, membantu memperkenalkan wisata dan membantu pengambilan keputusan saat ingin berwisata. Hasil penelitian berhasil dianalisis dengan skor rata-rata 4,16 menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil merancang desain aplikasi pariwisata dengan Augmented Reality sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. Saran

Penelitian ini masih bisa berkembang dengan sangat luas pada penelitian yang akan datang. Saran yang bisa penulis berikan adalah pengembangan dapat dilakukan pada platform lain selain Android. Tampilan antarmuka aplikasi dibuat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anabel L. Kečkeš, I. T. (2017). AUGMENTED REALITY IN TOURISM – RESEARCH AND APPLICATIONS OVERVIEW. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 15(2), 157-167.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence*, 6, 355-385.
- Bali, P. P. (2010). *Bali & Pariwisata*. Retrieved Juni 5, 2018, from <http://www.baliprov.go.id/v1/balipariwisata>
- Chavan, S. R. (2016). Augmented Reality vs. Virtual Reality: Differences and Similarities. *International Journal of Advanced Research in Computer Engineering & Technology (IJARCET)*, 5(6), 1947-1952.
- Chris D. Kounavis, A. E. (2012). Enhancing the Tourism Experience through Mobile Augmented Reality: Challenges and Prospects. *International Journal of Engineering Business Management*, 4.
- COOPER, D. (2011). USER AND DESIGN PERSPECTIVES OF MOBILE AUGMENTED REALITY. BALL STATE UNIVERSITY.
- El-Sofany, H. F., & El-Seoud, S. A. (2011). Mobile Tourist Guide – An Intelligent Wireless System to Improve Tourism, using Semantic Web. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*. Belgium.
- Indonesia, R. (2009). *Undang - Undang Nomor 10 Tahun 2009 Pasal 1 tentang Kepariwisataaan*. . Jakarta: Sekretariat Negara.
- Jagadish, R. N. (2014). *User centered design of an Iphone application for women business travelers*. Uppsala Universitet.
- Lee, K. R. (2009). *Impacts of Information Technology on Society in the new Centuryon Society in the new Century*. CH-1007 Lausanne-Vidy, Switzerland: Route de Chavannes, 27C.
- Mao, J.-Y., Smith, P. W., Vredenburg, K., & Carey, T. (November 5-7, 2001). User-Centered Design Methods in Practice: A Survey of the State of the Art. *Proceedings of the 2001 conference of the Centre for Advanced Studies on Collaborative Research*. Toronto, Ontario, Canada.
- Meredydd Williams, K. K. (2017). ToARist: An Augmented Reality Tourism App created through User-Centred Design. Sunderland, UK: Proceedings of British HCI 2017 - Digital Make Believe.
- Muhammad Rifa'i, T. L. (2014). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID. *Prosiding SNATIF Ke-1*.

- Nurul Hidayah Mat Zain, A. J. (11-13 August, 2015). A USER-CENTERED DESIGN: METHODOLOGICAL TOOLS TO DESIGN AND DEVELOP COMPUTER GAMES FOR MOTOR-IMPAIRED USERS. *Proceedings of the 5th International Conference on Computing and Informatics, ICOCI*. Istanbul, Turkey.
- Olsson, T. M. (2011). Online user survey on current mobile augmented reality applications. *In Proc. of the 10th IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality*, (pp. 75-84).
- P. Milgram, F. K. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Trans. Information Systems*, 1321-1329.
- P. Milgram, H. T. (1995). Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Photonics for Industrial Applications*, 282-292.
- Pariwisata, B. P. (2017). *Kajian Data Pasar Wisatawan Nusantara*. Jakarta: Kementerian Pariwisata.
- Putra, R. S. (2013). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI KABUPATEN GARUT SECARA REALTIME BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika*.
- Sleman, P. K. (2016). *Pemerintah Kabupaten Sleman*. Retrieved Juni 5, 2018, from <http://www.slemankab.go.id/>
- Timur, P. K. (2016). *Buku Panduan Wisata Pemerintah Kabupaten Kotawaringin Timur*. Kabupaten Kotawaringin Timur: Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur.
- Utku Kosea, D. K. (2013). An Augmented Reality Based Mobile Software to Support Learning Experiences in Computer Science Courses. *Procedia Computer Science* , 25, 370 – 374.
- Yovcheva, Z. (2015). *User-Centred Design of Smartphone Augmented Reality in Urban Tourism Context*. Bournemouth University.