BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* dengan penerapan metode *Marker Based Tracking* atau yang bisa disebut dengan *marker* ini berjalan sesuai dengan rancangan, jadi dapat menampilkan atau memvisualisai informasi berupa objek 3D gedung kampus pada brosur kampus IIB Darmajaya.
2. Aplikasi ini bisa digunakan sebagai terobosan terbaru dalam dunia brosur yang dimana dapat menampilkan atau memvisualisasikan sebuah informasi yang tidak bisa di tampilkan di media cetak brosur.
3. Aplikasi ini dapat membuat brosur menjadi lebih interaktif, dan juga tidak menjadikan brosur hanya sebagai mendia cetak yang dapat dibaca dan buang tapi juga dapat berinteraksi langsung dengan pembacanya.
4. Dengan aplikasi ini dapat meminimalisir penggunaan ruang di brosur karena informasi dapat di tampilkan secara digital dengan bantuan teknlogi *Augmented Reality* ini.
5. Aplikasi ini dapat berjalan pada smarthphone berbasis sistem operasi android.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan sesuai dengan adanya penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan di semua basis sistem operasi mobile.

2. Pada tampilan kamera AR, tampilan objek 3D gedung diharapkan dapat di tambah animasi motion grafik sehingga objek 3D gedung mendjadi lebih menarik dari segi visual
3. Dapat ditambahkan fitur ui yang interaktif pada kamera AR sehingga Ketika objek 3D muncul dan di tekan dapat memunculkan informasi mengenai fasilitas dalam gedung dalam bentuk 3D objek.
4. Dapat ditambahkan fitu VR sehingga user tidak hanya dapat memvisualisasikan tapi juga dapat merasakan suasana langsung di lingkungan kampus.