

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pemanfaatan *Augmented Reality* dengan metode *Marker Based Tracking* pada aplikasi ini berjalan sesuai dengan tujuan dan rancangannya, yaitu meningkatkan pemanfaatan penggunaan brosur sehingga dapat memunculkan Objek 3D gedung kampus Institut Informatika & Bisnis Darmajaya dengan Cukup Baik.
2. Aplikasi ini dirancang menggunakan menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Proses pembuatan objek 3D Gedung Kampus IIB Darmajaya ini menggunakan Sketchup dan dilanjutkan dengan Unity 3D dalam pembuatan aplikasi Augmented Reality.
3. Menggunakan brosur sebagai *marker* yang berjalan cukup baik, namun perlu diperhatikan jarak antar marker serta pencahayaan agar marker dapat terdeteksi dengan baik.
4. Telah diuji dengan metode *black box testing* dengan menggunakan 3 perangkat smartphone berbeda spesifikasi.
5. Dengan aplikasi yang memanfaatkan teknologi AR dengan metode *marker based tracking* proses visualisasi dalam penyampaian informasi pada brosur dapat mudah dipahami dan terima serta meningkatkan daya tarik para calon mahasiswa baru serta akan menjadi sarana promosi yang baik bagi kampus.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan agar penelitian yang suda dilakukan dapat dikembangkan menjadi lebih baik sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah beberapa fitur pada menu scan brosur seperti memperbesar,memperkecil dan memutar agar pengguna lebih mudah dalam melihat 3D Gedung IIB Darmajaya.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan menu virtual tour gedung kampus agar pengguna dapat melihat bagian dalam dan luar 3D Gedung Kampus IIB Darmajaya.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi ini dapat dilengkapi dengan fitur audio suara yang berisi informasi pada setiap objek 3D.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi ini dapat dipakai pada sistem operasi IOS.
5. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah objek gedung yang ada di kampus IIB Darmajaya.
6. Penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi ini dapat dipublikasikan melalui playstore.