

## **BAB V**

### **KESIMPULANDAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan, maka dapat disimpulkan:

1. Cara merancang dan pembuatan aplikasi Augmented Reality Wisata Pulau Pahawang Lampung berbasis android dimulai dari pembuatan marker, pembuatan 3D, pembuatan data base target marker pada Vuforia dan pembuatan aplikasi pada Unity berhasil di buat.
2. Pengujian dan kelayakan Aplikasi telah dilakukan di beberapa perangkat dengan spesifikasi yang berbeda dan berhasil dijalankan.
3. Metode marker memerlukan media marker yang dapat diunduh pada aplikasi dan menampilkan objek 3D Pulau Pahawang.
4. Dengan aplikasi ini bertujuan agar dapat membantu menambah pengetahuan kepada para wisatawan tentang Wisata Pulau Pahawang Lampung.

#### **5.2 Saran**

Penelitian serta pembuatan 3D Augmented Reality Wisata Pulau Pahawang ini tentu masih memiliki kekurangan, keakuratan, kemiripan, serta informasi – informasi yang disampaikan belum begitu akurat dan masih terdapat banyak kekeliruan sehingga terdapat hal-hal yang perlu dikaji kembali. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dibuat untuk aplikasi ini agar bisa berkembang lebih lagi, serta Penggunaan memori yang besar pada aplikasi dapat diperkecil sehingga dapat digunakan pada smartphone semua kalangan masyarakat.