

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Cara merancang dan pembuatan aplikasi *Augmented Reality* Museum Transmigrasi Lampung berbasis *android* dimulai dari pembuatan *marker*, pembuatan 3D, pembuatan database target *marker* pada *Vuforia* dan pembuatan aplikasi pada *unity* berhasil dibuat.
2. Aplikasi *augmented reality* dengan metode *marker based tracking* dapat berjalan sesuai dengan perancangan, yaitu dapat menampilkan objek 3D koleksi museum transmigrasi lampung dengan baik, serta menampilkan informasi dan suara dengan jelas.
3. Aplikasi *augmented reality* ini telah diuji dengan metode *black box testing* dengan menggunakan *smartphone* android dari berbagai macam spesifikasi minimal sistem operasi 9.0 (*Pie*). Semakin tinggi spesifikasi android maka akan semakin baik dan lancar.

5.2 Saran

Aplikasi ini tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya terdapat saran yang dapat digunakan untuk pengembangan yang lebih baik lagi :

1. Penelitian selanjutnya diharapkan menambah semua koleksi yang ada di museum transmigrasi lampung .
2. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat ukuran aplikasi menjadi lebih ringan sehingga dapat digunakan pada *smartphone* semua kalangan masyarakat.
3. Memberikan animasi pada objek 3D.
4. Dapat dijalankan disistem operasi IOS dan bisa di dowload di playstore .
5. Diharapkan sistem aplikasi dirubah menjadi *markeless* atau tanpa *marker*.