

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

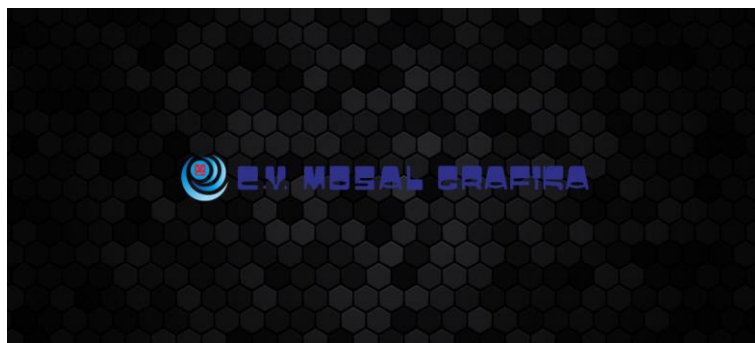
Hasil Penelitian dari penulis sekaligus peneliti adalah sebuah *augmented reality* yang dapat digunakan sebagai untuk mempermudah konsumen melihat suatu objek yaitu produk yang dikeluarkan oleh CV. Mosal Grafika. Pada *augmented reality* ini juga ditampung pada aplikasi yang akan digunakan oleh *user* untuk mengaksesnya, hal yang perlu diperhatikan dalam menjalankan *augmented reality* ini diperlukannya sebuah *marker* agar data dari sebuah gambar 3D dapat keluar. Sebelum digunakan pastikan aplikasi dapat terinstal dengan benar dan juga setuju perizinan aplikasi seperti penggunaan fitur kamera, untuk menjalankannya sama seperti aplikasi pada umumnya.

4.1.1. Tampilan Aplikasi

Tampilan dari aplikasi yang akan digunakan oleh konsumen (*user*) adalah sebagai berikut.

4.1.1.1. Tampilan Spalsh Screen

Pada tampilan *Spalsh Screen* atau tampilan saat masuk ke dalam aplikasi terdapat logo bertuliskan CV. Mosal Grafika. Dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1. Tampilan Spalsh Screen

4.1.1.2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu ini terdapat logo dan 3 tombol (*scan*, *info*, *keluar*). Dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2. Tampilan Menu Utama

4.1.1.3. Tampilan Scan

Pada tampilan *scan* ini, *user* akan diarahkan ke dalam fitur kamera untuk menampilkan animasi 3D dengan cara arahkan kamera ke *marker* yang sudah disiapkan, animasi 3D juga dapat dibesar/kecilkan dan keatas/bawahkan sesuai keinginan *user* dan juga dapat kembali ke menu utama dengan menekan tombol Kembali. Dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3. Tampilan Scan

4.1.1.4. Tampilan Info

Pada tampilan info ini, *user* akan diarahkan ke dalam tampilan berisikan informasi aplikasi dan juga dapat kembali ke menu utaman dengan menekan tombol Kembali. Dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4. Tampilan Info

4.1.2. Marker

Marker yang digunakan yaitu *Marker Based Tracking*, yaitu agar animasi dapat muncul di layar *user* yang harus diarahkan ke arah marker tersebut. Penulis akan mencontohkan salah 1 marker, dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5. Marker

4.2. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan untuk memastikan aplikasi yang telah dibangun dapat berjalan dengan lancar dan tidak terdapat *bug*. Dalam melakukan pengujian akan digunakan 2 perangkat *SmartPhone* yang berbeda dengan sistem operasi Android 10 dan Android 14. Sebelum mengujian pada aplikasi *augmented rality* ini, penulis akan membandingkan spesifikasi dari 2 perangkat yang akan

digunakan karena berpengaruh pada tampilan pada aplikasi. Berikut adalah tabel dari spesifikasi dari ke 2 perangkat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Spesifikasi SmartPhone

Spesifikasi	Realme Note 60	Samsung A20s
Versi	Android 14	Android 10
Processor	UNISOC T612 Chipset	Qualcomm SDM450 Snapdragon 450 (14 nm)
RAM	8GB+16GB	4GB
Penyimpanan	256GB	64GB
Ukuran Layar	6,74 Inci (90,3% screen-to-body ratio)	6.5 inches (81.9% screen-to-body ratio)
Resolusi	1600*720 (HD+)	1560*720 (HD+)
Kamera	32 MP, f/1.8	13 MP, f/1.8

4.2.1. Pengujian Antarmuka (*Interface*) dan Fungsional

Tujuan dari pengujian antarmuka dan fungsional adalah untuk memastikan setiap menu dan fungsi pada aplikasi pembelajaran sistem operasi berjalan dengan baik tanpa adanya sebuah masalah atau kesalahan secara detail keseluruhan menu dan fungsi. Pengujian antarmuka dan fungsional dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Interface Aplikasi

Proses	Realme Note 60	Samsung A20s	Tombol
Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi			<i>Icon</i> aplikasi secara normal dapat masuk ke dalam aplikasi dengan lancar

Proses	Realme Note 60	Samsung A20s	Tombol
Tampilan Icon Aplikasi			Icon aplikasi secara normal dapat masuk ke dalam aplikasi dengan lancar
Tampilan Spalsh Screen			—
Tampilan Menu Utama			Seluruh tombol secara normal berfungsi
Tampilan Scan			Tombol Kembali berfungsi secara normal
Tampilan Info			Tombol Kembali berfungsi secara normal

4.3. Hasil Analisis Data

Hasil analisis data didapatkan dengan melakukan penyebaran kuisisioner. Kuisisioner disebarakan kepada karyawan perusahaan CV. Mosal Grafika, kuisisioner memiliki. Hasil dari kuisisioner adalah sebagai berikut.

4.3.1. Hasil Penilaian

Telah didapatkan hasil terkait respon penilaian berjumlah 10 orang yang menilai terhadap Aplikasi *augmented reality* sebagai informasi produk CV. Mosal Grafika. Hasil ini didapatkan melalui *Google Form* dengan 5 Pertanyaan. Berikut adalah nama-nama yang sudah membantu menjawab dan mengisi *form* pada gambar 4.6.

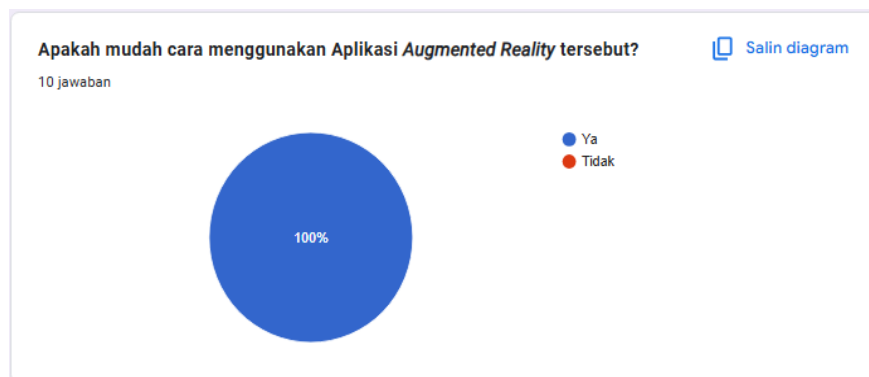


The image shows a screenshot of a Google Form titled "Nama Lengkap" with a subtitle "10 jawaban". The form displays a list of 10 responses, each in a separate row with a light gray background. The names listed are: Ncis, Teddy Syarifudin, rizal ahmad, Jelo, Putri Salsabila, Gita, Widia, Bela rahma sari, and Alip. A vertical scrollbar is visible on the right side of the list.

Nama Lengkap
Ncis
Teddy Syarifudin
rizal ahmad
Jelo
Putri Salsabila
Gita
Widia
Bela rahma sari
Alip

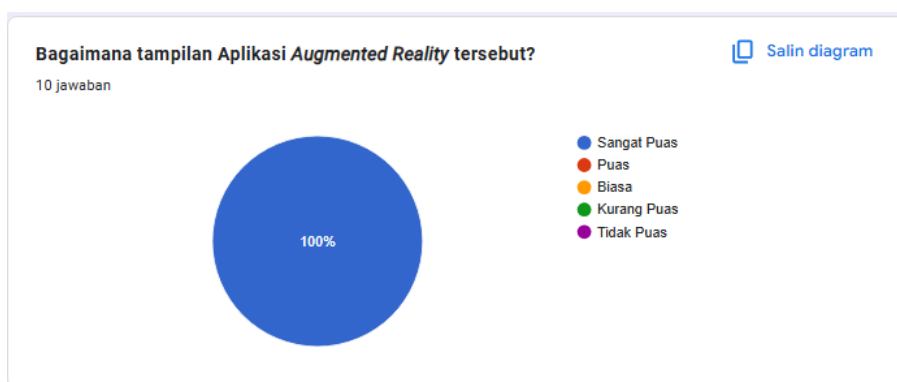
Gambar 4. 6. Daftar Nama

Hasil dari pertanyaan pertama dan didapatkan sebanyak 100% Ya dan 0% Tidak. Dapat dilihat diagram presentase pada gambar 4.7.



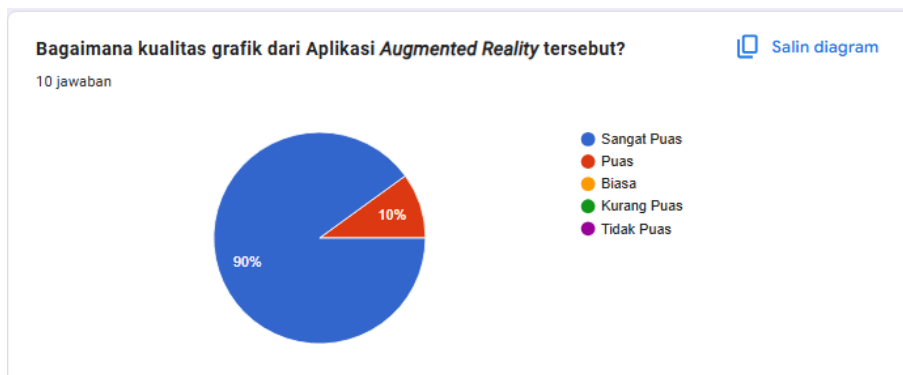
Gambar 4. 7. Hasil Pertanyaan Pertama

Hasil dari pertanyaan kedua dan didapatkan sebanyak 100% Sangat puas. Dapat dilihat diagram presentase pada gambar 4.8.



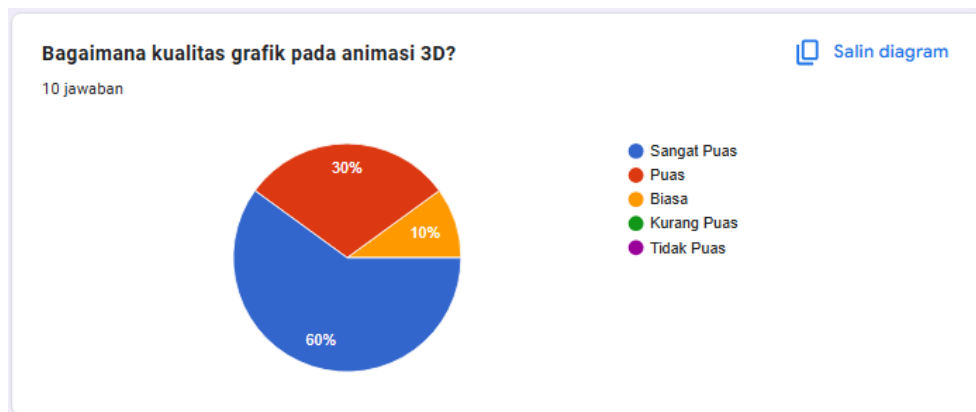
Gambar 4. 8. Hasil Pertanyaan Kedua

Hasil dari pertanyaan ketiga dan didapatkan sebanyak 90% Sangat puas dan 10% Puas. Dapat dilihat diagram presentase pada gambar 4.9.



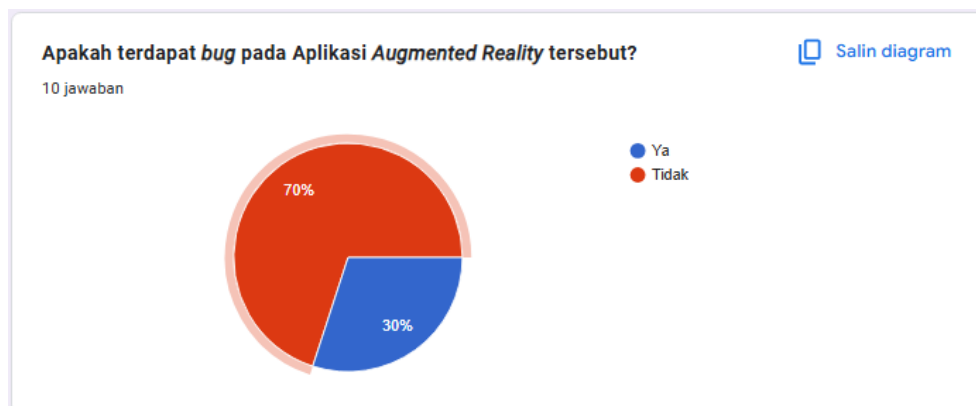
Gambar 4. 9. Hasil Pertanyaan Ketiga

Hasil dari pertanyaan keempat dan didapatkan sebanyak 90% Sangat puas dan 10% Puas. Dapat dilihat diagram presentase pada gambar 4.10.



Gambar 4. 10. Hasil Pertanyaan Keempat

Hasil dari pertanyaan keempat dan didapatkan sebanyak 90% Sangat puas dan 10% Puas. Dapat dilihat diagram presentase pada gambar 4.11.



Gambar 4. 11. Hasil Pertanyaan Kelima

4.4. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Terdapat kelebihan serta kekurangan pada aplikasi *augmented reality* ini. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *augmented reality* adalah sebagai berikut.

4.4.1. Kelebihan Aplikasi

Kelebihan aplikasi *augmented reality* adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini berbasis *android* sehingga dapat dipasang pada *smartphone* dengan merk apa saja yang menggunakan sistem operasi android minimal *android* 8.

- b. Tampilan pada aplikasi di desain simple dan *user friendly* sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut.
- c. Aplikasi ini dapat membantu konsumen untuk melihat produk CV. Mosal Grafika dengan tampilan 3D animasi terutama untuk konsumen di luar wilayah Bandar Lampung.

4.4.2. Kekurangan Aplikasi

Kekurangan aplikasi *augmented reality* adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi tidak bisa update secara online.
- b. Animasi 3D akan di tambahkan secara berkala sehingga harus manual update dengan cara menginstal kembali aplikasi.