

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dalam penulisan tugas akhir ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan aplikasi ini melalui beberapa tahap :

a. Analisis kebutuhan

Analisa yang kami lakukan adalah membaca buku buku yang berkaitan dalam pembangunan sebuah aplikasi.

- Kebutuhan Fungsional antara lain kebutuhan interface meliputi desain tombol halaman main menu dll, kebutuhan input meliputi marker, kebutuhan proses meliputi informasi yang akan disampaikan oleh aplikasi dan kebutuhan output meliputi objek 3D landmark yang dipilih.
- Kebutuhan Non Fungsional antara lain kebutuhan software meliputi coreldraw, unity, blender dll, kebutuhan perangkat keras meliputi perangkat komputer dan kebutuhan SDM meliputi graphic desainer, programmer dan 3d desainer.

b. Perancangan *interface*

Dalam perancangan *interface* dipilih warna pastel desain font disesuaikan sedemikian rupa degan perpaduan warna kuning yang tidak terlalu mencolok.

c. Implementasi

Mengimplementasikan semua desain tampilan dalam software unity dan menambahkan logika program untuk membangun aplikasi ini.

2. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Ensiklopedia Pengenalan Landmark Kota-Kota Besar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android dengan fitur :
  - a. Menampilkan objek 3D secara Realtime menggunakan teknologi augmented reality.
  - b. Objek 3D bangunan detail.
  - c. Menampilkan sejarah singkat pada setiap 3D bangunan yang ditampilkan.

## 5.2 Saran

Saran untuk pengembang aplikasi ini agar aplikasi ini lebih baik antara lain :

1. Menambah objek landmark agar lebih menarik.
2. Menambah fitur zoom in zoom out agar pengguna bisa melihat detail bangunan.
3. Membuat 3D landmark secara detail.
4. Menambahkan lingkungan sekitar agar lebih terlihat nyata.
5. Bisa digunakan tidak hanya smartphone berbasis android melainkan berbasis ios atau windows.