

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Aplikasi AR Perumahan Banyu Mudal dirancang memakai tata cara HIPO( Hierarchy Plus Input Process Output) serta dibentuk memakai fitur lunak Sketcup, Unity 3D serta bahasa pemrograman Visual studio. Setelah itu dari analisis hasil pengujian aplikasi bisa disimpulkan selaku berikut:

1. Aplikasi AR Perumahan Banyu Mudal gampang, instan, menarik serta aman digunakan dan bisa berjalan dengan baik pada fitur android. Sehingga bisa dijadikan selaku media alternatif dalam membagikan data menimpa visualisasi sesuatu perumahan.
2. Data berbentuk visualisasi yang ada pada aplikasi Perumahan Banyu Mudal telah cocok, sehingga aplikasi ini bisa membagikan cerminan rumah yang di sajikan di perumahan Banyu mudal.
3. Aplikasi AR Perumahan Banyu Mudal membagikan kemudahan dalam pemasaran rumah kepada warga luas.
4. Menjadi media baru di dunia perumahan di kota Banjarnegara

#### 5.2 Saran

Menurut kekurangan serta keterbatasan pada aplikasi ini, hingga buat pengembangan aplikasi bisa dianjurkan selaku berikut:

- 1 Untuk tahapan pengembangan berikutnya aplikasi bisa membuat unit rumah yang lebih banyak selaku pembanding.
- 2 Menambahkan fitur bonus semacam guna help ataupun data ruangan. Menambahkan fitur bonus semacam guna help ataupun data ruangan.
- 3 Melengkapi data berbentuk profil industri. Periset masih fokus dalam pembuatan aplikasi secara internal, sehingga dalam pembuatan masih membutuhkan sebagian revisi. Sehabis terdapatnya masukan dari pihak eksternal, hingga diharapkan periset berikutnya bisa meningkatkan profil industri.

