

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir Aplikasi Penerapan Augmented Reality pada Kartu Nama Untuk Menampilkan Desain Interior Kamar Perhotelan Sebagai Sarana Informasi Berbasis Android maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis android ini dibangun melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari rancangan database dan rancangan antar muka.
2. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis *mobile* ini diperlukan beberapa tahapan rancangan, sistem perancangan menggunakan diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.
3. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi tampilan Splash Screen, Menu Utama, Menu About Hotel, Menu Standart, Menu Superior, Menu Delux, Menu tentang kamar dan Augmented Reality kamera serta kartu nama.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

1. Menambahkan kemungkinan agar aplikasi dapat dibuat tanpa program open source.

2. Membah modeling, jadi tidak hanya kamar, tapi semua isi yang ada di hotel seperti Hall, Lobi, Swimming Pool, Ball Room dan semua aspek yang ditawarkan hotel kepada konsumen
3. Bergerak dibidang lain seperti perusahaan mobil, furniture, Rumah dan apartmen, produk perawatan tubuh, dan produk-produk berbentuk baku lainnya
4. Untuk pengembangan lebih lanjut dibutuhkan perbandingan dengan augmented pada media lain yang berukuran sama dengan objek yang berbeda

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna sebagai sarana informasi tentang tempat menginap yang akan anda singgah.

