

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan Augmented Reality Sebagai Sarana *Branding* Produk Warung Kopi yaitu :

1. Dalam pembuatan produksi aplikasi berhasil di buat menggunakan metode MDCL dengan melalui 6 tahapan yaitu menentukan konsep visual dan konsep aplikasi. Proses yang dilakukan mulai dari pembuatan *interface*, *material collecting*, peneliti mengumpulkan bahan yang akan di butuhkan untuk merancang aplikasi. Serta melalui tahapan *Assembly*, juga melalui tahapan *whitebox testing*.
2. Aplikasi berhasil diterima oleh objek penelitian dan dinyatakan layak pakai dan siap untuk di distribusikan ke *website* Warung Kopi.
3. Dengan metode MDLC perancangan Augmented Reality sebagai sarana *branding* produk warung kopi berhasil di buat menggunakan aplikasi unity
4. Metode marker based tracking berhasil di implementasikan sebagai sarana branding produk warung kopi.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan sebagai pengembangan dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan aplikasi *branding* produk warkop sebaiknya diperbanyak lagi markernya dengan tawaran produk produk lainnya.

2. Pengembang dapat menggunakan skenario yang lebih tersusun rapi, dan objek pendukung yang lebih banyak lagi.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan output audio di dalam UI interface.
4. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur nuansa 3D seperti menampilkan daftar harga produk dengan visual 3D agar lebih nyata dan menarik.

