

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari tahapan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan aplikasi *Augmented Reality* dengan menggunakan metode *Markerless* yang menghasilkan menggunakan model pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan metode *waterfall*. Aplikasi yang dihasilkan dapat berjalan dengan lancar pada perangkat *smartphone* yang berbasis pada sistem operasi *Android*. Penggunaan *markerless* yang diterapkan untuk melakukan pendeteksian bidang (*plane detection*) yang diterapkan pada aplikasi ARKamera dapat berjalan dengan baik.
2. Hasil analisis kualitas dari aplikasi ARKamera yang diukur pada aspek *functional suitability*, *compatibility*, *performance efficiency*, dan *usability* sesuai dengan ketentuan standar ISO 25010. Pengujian yang dilakukan pada aspek *functional suitability* mendapatkan hasil "Sangat Layak" dan pengujian pada aspek *performance* mendapatkan hasil "baik". Hasil yang didapatkan pada aspek *compatibility* mendapatkan hasil persentase kelayakan sebesar 83% atau "Sangat Baik" dan hasil yang didapatkan pada aspek *usability* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 84% atau "Sangat Layak". Aplikasi akan lebih berjalan dengan

lancar dan nyaman apabila di install pada perangkat dengan ukuran layar perbandingan 16:9. Dengan demikian aplikasi ARKamera layak sebagai aplikasi *Augmented Reality* yang dapat digunakan pada objek wisata Posong Kabupaten Temanggung.

5.2 Saran

Setelah dilakukan penelitian ini dan mendapatkan hasil kesimpulan dan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. *Augmented Reality* dapat diterapkan pada berbagai bidang maka pengembangan dan pengemasan yang lebih menarik baik dari penggunaan objek 3 dimensi hingga aplikasi yang dapat diterapkan pada *multi platform*.
2. Aplikasi *Augmented Reality* ini perlu ditambahkan fitur seperti menambahkan *people occlusion* dan juga pencahayaan sesuai dengan kondisi dan posisi objek agar lebih terlihat lebih nyata.
3. Menambahkan fitur perbesar dan perkecil benda maya untuk dapat menyesuaikan kebutuhan dari pengguna.
4. Menonaktifkan fungsi pendeteksian pada bidang vertikal, agar objek yang ditempatkan hanya dapat ditempatkan pada permukaan horizontal.

Database dan konten yang ada pada aplikasi disimpan dalam penyimpanan *cloud* jika memungkinkan. Sehingga hal ini memungkinkan konsumsi cpu dan memori untuk dapat digunakan secara lebih efisien.