

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan yang telah peneliti rangkum pada bab-bab sebelumnya, serta penyelesaian dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality* Gedung Universitas AMIKOM Yogyakarta ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality* memang didisain untuk masyarakat dan calon mahasiswa maupun mahasiswa AMIKOM dengan model 3D yang peneliti buat sedetail mungkin dan informasi dari gedung yang memudahkan saat tidak tahu ruangan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dari aplikasi ini pengguna lebih tahu dan mengenal lebih jauh tentang Universitas AMIKOM Yogyakarta lebih jauh.
3. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada sistem operasi android dengan spesifikasi minimum jelly bean 4.1 dengan ram 1gb dan minimal kamera minimal 5mp dengan auto fokus.
4. Aplikasi ini dapat dijadikan media promosi saat Karyawan atau mahasiswa AMIKOM mengadakan tour ke SMK/SMA diluar kota maupun didalam daerah yogyakarta.

#### **5.2 Saran**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu saran yang dapat penulis berikan antara lain :

1. Pada aplikasi ini hanya memfokuskan pada gedungnya saja oleh karena itu diharapkan kedepannya lebih lengkap pada lingkungan dan fasilitas Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dalam pembuatan model 3D tiap-tiap komponen model harus dipresisikan satu per satu agar saat disaat proses penggabungan marker dengan model 3D lebih mudah.

3. Saat mencari marker dan mencetak disarankan mencari gambar dengan ukuran besar, jelas dan dicetak pada kertas A4 dengan ukuran gambar besar.
4. Aplikasi ini digunakan untuk proses pengenalan Universitas AMIKOM Yogyakarta kepada masyarakat, calon mahasiswa baru maupun mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta oleh karena itu diharapkan ke depannya aplikasi dapat dikembangkan agar dapat menjadi lebih baik lagi.

