

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan yang telah di paparkan penulis dalam pembuatan Aplikasi Augmented Reality Legenda Mangkang AR. didapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam membuat aplikasi AR menggunakan Unity diperlukan plug-in bernama Unity Vuforia Android, android SDK, dan JDK.
2. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan pemodelan flowchart dan UML. Pemodelan Diagram UML yang digunakan adalah Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.
3. Resolusi ukuran layer dapat mempengaruhi tampilan dari aplikasi AR.
4. Dalam membuat aplikasi AR memerlukan sebuah marker dan license. Rating Marker mempengaruhi kamera dalam mendeteksi marker. Semakin tinggi rating marker, mempengaruhi kecepatan kamera dalam mendeteksi marker.
5. Dengan adanya aplikasi Legenda Mangkang AR. ini memberikan pengalaman yang berbeda pada pengguna aplikasi.
6. Dari hasil uji yang dievaluasi oleh 20 orang responden, hasil skor yang didapatkan sebesar 79,8% yang dapat dikategorikan baik.

5.2 Saran

Pada penulis naskah skripsi dan juga aplikasi yang dibuat oleh penulis masih terdapat kekurangan yang perlu dikembangkan lagi. Untuk mengembangkan aplikasi penulis memberikan saran-saran antara lain:

1. Penganimasiaan pada pemodelan 3D penganimasiaan yang sangat simple mungkin kedepannya dapat ditingkatkan lagi.
2. Fitur yang ada pada aplikasi AR dapat diperbanyak lagi, salah satu contoh pemberian backsound, dan pada audio narasi ketika munculnya objek 3D diberi tombol agar pengguna bisa mengatur audio narasi secara manual.
3. Saat ini layer aplikasi masih belum sesuai pada beberapa smartphone mungkin kedepannya dapat dikembangkan lagi ketika digunakan dengan smartphone yang berbeda ukuran layer sesuai agar hasil lebih baik.