

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah Pengimplementasian aplikasi membangun suatu aplikasi dengan menggunakan Code untuk menampilkan *Augmented Reality* untuk pengenalan alat tradisional ini dapat dilakukan dengan menggunakan *assemblr Edu* dengan rincian sebagai berikut:

1. Tujuan pembuatan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan alat Tradisional menggunakan *markerbased* yang berguna untuk mengenalkan dan mempromosikan Alat Tradisional Kalimantan Barat.
2. Lingkup kerja sistem adalah mendeteksi *QR-Code* menggunakan *assemblr Edu*. Selanjutnya dalam implementasinya *QR-Code* akan menampilkan data berupa foto 3D alat tradisional. Aplikasi ini di khususkan bagi pengguna *smartphone* berbasis *android*.
3. Hasil pengujian ini berfungsi dengan baik, serta dapat menampilkan informasi dimana fitur maupun fungsi dari setiap menu maupun objek yang ada berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan perancangan yang dapat diterapkan aplikasi *Augmented Reality* berbasis *android*.

### 5.2 Saran

Dalam pembuatan program ini masih terdapat kekurangan. Saran yang dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan perangkat lunak *augmanted reality* selain *ARToolkit*, agar bisa di integrasikan dengan *Google VR*.
2. Lebih menyempurnakan objek 3D yang telah dibuat