

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hal pembahasan yang telah dilakukan pada aplikasi Visualisasi 3D interior rumah menggunakan augmented reality pada smartphone berbasis android , Maka diambil kesimpulan :

1. Pembangunan aplikasi Augmented Reality melalui beberapa tahap diantaranya pengumpulan aset, pembuatan objek 3D, pembuatan inteface.
2. Metode perancangan pembuatan augmented reality memvisualkan desain interior menggunakan UML (Unified Modeling Language), yaitu Use case diagram, Class diagram, Activity diagram, Squence diagram.
3. Pengimplementasian aplikasi ini menggunakan marker yang berjenis marker based tracking dan kamera sebagai media visualisasinya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, masih perlu adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi tersebut. Ada beberapa saran yang perlu disampaikan untuk menyempurnakan aplikasi yaitu:

1. Aplikasi Visualisasi 3D interior rumah menggunakan augmented reality pada smartphone berbasis android dengan ditambahkan fitur zoom in dan zoom out pada ar kamera agar lebih mudah dalam melihat objek 3D lebih mendetail karena pengaruh jarak render

2. antara kamera dan marker.
3. Menambahkan fitur penjelasan lebih mendetail terhadap setiap objek interior.
4. Objek 3D dibuat lebih realistik lagi, karena sebagai gambaran dari bentuk realitanya.
5. Menambahkan fitur rotasi pada objek 3D.
6. Menambahkan kebebasan interaksi user pada aplikasi Visualisasi 3D interior rumah menggunakan augmented reality pada smartphone berbasis android.

