

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi Maxima dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* telah berhasil dibuat. Aplikasi Maxima yang telah dibuat menjadi media informasi untuk memberikan informasi mengenai desain gambaran sekaligus dari perumahan yang akan ditampilkan kepada user serta memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai alat bantu untuk proses visualisasi menampilkan informasi yang telah disediakan aplikasi.
2. Menggunakan teknologi *Augmented Reality* adalah sebuah terobosan baru untuk menggabungkan dunia nyata dan virtual dalam bidang manufaktur.
3. Pembuatan *Augmented Reality* Maxima dirancang menggunakan bahasa pemrograman *C#* diimplementasikan pada *smartphone android*, menggunakan *Vuforia SDK* yang mendukung *markless*.
4. Marker atau image target yang digunakan berupa brosur, dan aplikasi yang telah dibuat sebagai media pendukung atau media bantu dalam proses memberikan informasi sebagai sarana penyampaian visual dalam bentuk objek 3D.
5. Kualitas dari marker harus memiliki pattern yang kuat agar saat aplikasi mendeteksi marker bisa berjalan cepat dan stabil.

6. Augmented Reality berbasis Android yang penulis buat hanya dapat dioperasikan pada perangkat Android.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi Maxima dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media informasi ini masih terdapat beberapa saran lagi, yang untuk selanjutnya dapat menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain :

1. Jumlah model bangunan yang akan diinformasikan lebih banyak lagi.
2. Desain brosur dibuat lebih proposional agar muncul lebih banyak pattern dan menarik
3. Perlu dikembangkannya aplikasi Maxima dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang tidak hanya dapat berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada IOS maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
4. Objek animasi 3D yang digunakan jangan terlalu besar, karena akan mempengaruhi hasil aplikasi yang akan menjadi berat ketika dijalankan dan ukuran aplikasi yang besar.
5. mengembangkan media informasi menggunakan teknologi *augmented reality* ini lebih luas untuk kepentingan dalam memberikan informasi produk perusahaan .