

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan, implementasi, dan pengujian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi dilakukan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak multimedia menurut luther sutopo yang dimulai dari *concept, design, material collecting, assembly, dan distribution*.
2. AR Musik Album dirancang menggunakan bahasa pemrograman C# yang dapat diimplementasikan pada perangkat *smartphone* Android, dan menggunakan Vuforia SDK dalam menampilkan *Augmented Reality*.
3. Objek *augmented reality* yang ditampilkan berupa video, gambar, dan suara.
4. Pada album fisik terdapat lima jenis *marker* dengan jumlah total sepuluh *marker* yang digunakan.
5. Pola *marker* sangat berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi ini. Jarak yang terlalu dekat maupun terlalu jauh tidak akan dikenali kamera dengan baik. Begitupun dengan pencahayaan yang gelap karena kamera akan sulit untuk membaca *marker*.
6. Dengan mengimplementasikan *Augmented Reality* akan memberi nilai tambah pada album fisik sehingga menjadi inovasi produk album musik fisik dan dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi.

5.2 Saran

Dalam implementasi AR Musik Album terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian selanjutnya, antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat berjalan pada gadget *smartphone* standar tanpa batasan versi OS atau *hardware* pendukung yang standar.
2. Saat ini aplikasi hanya mampu menampilkan objek *augmented reality* berupa gambar, video, dan suara. Pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memberi penambahan berupa objek 3D agar visualisasi lebih menarik dan interaktif.
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan tidak lagi menggunakan *marker* atau biasa disebut *markerless* AR untuk mengikuti perkembangan teknologi.
4. Aplikasi ini memiliki ukuran data yang cukup besar sehingga *loading* awal cukup lama. Pada pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi memiliki ukuran data yang lebih kecil dan *loading* data yang cepat.