

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan serta pembahasan keseluruhan materi pada bab – bab sebelumnya dan untuk mengakhiri pembahasan “Perancangan Brosur Berbasis Augmented Reality di PT. Rimba Pasifik Boyolali” maka penyusun mengambil kesimpulan bahwa, merancang brosur berbasis *augmented reality* di PT. Rimba Pasifik menggunakan metode *marker* atau menggunakan pola yang dideteksi oleh *webcam* dan kemudian akan menampilkan visual model rumah tiga dimensi pada desktop.

Pembuatan *augmented reality* untuk model rumah ini dalam prosesnya meliputi, mendesain *marker* yang berupa gambar hitam putih yang digunakan untuk menampilkan objek tiga dimensi pada saat menjalankan “*simpleVRML.exe* pada *software* ArToolKit. Pendesainan brosur dilakukan menggunakan CorelDrwaX5 sebagai penempatan *marker augmented reality*.

Dalam menjalankan aplikasi *augmented reality* ini menggunakan *software library* ArToolKit sebagai sistem penunjang untuk menjalankan aplikasi *augmented reality* model rumah Griya Pasifik Indah.

## 5.2 Saran

Namun dalam pembuatannya peneliti masih mengalami beberapa kendala seperti belum menguasai pembacaan *source code* ArToolKit. Hal ini mengakibatkan objek tiga dimensi yang ditampilkan sedikit pecah.

Dengan menggunakan teknologi *augmented reality*, pengguna disarankan untuk memperhatikan kekurangan dan kelemahan aplikasi ini agar dapat mencari pemecahan masalah dalam pembuatan *augmented reality* dan dapat segera dilakukan pengembangan sistem sebagai pendukung media promosi pada masa yang akan datang.

Dan dalam menggunakan aplikasi *augmented reality* dengan ArToolKit ini terutama pada saat mengidentifikasi atau mendeteksi *marker* tidak dibutuhkan pencahayaan yang lebih, karena pencahayaan yang lebih dapat mengganggu pola *marker* yang akan dideteksi oleh webcam.