

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjejelasan yang telah di paparkan penulis dalam pembuatan Aplikasi Augmented Reality Model Smartphone pada Barokah Mobile Store didapatkan hasil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam membuat aplikasi AR menggunakan Unity diperlukan plugin bernama Unity Vuforia android yang dapat di *download* di <https://developer.vuforia.com/>.
2. Dalam pembuatan aplikasi android diperlukan Android SDK.
3. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan pemodelan *flowchart* dan UML. Pemodelan Diagram UML yang digunakan adalah Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.
4. Resolusi ukuran layar dapat mempengaruhi tampilan dari aplikasi AR. Semakin rendah resolusi layar akan membuat tampilan terlihat besar.
5. Tanpa marker aplikasi tidak dapat memunculkan Augmented Reality smartphone.
6. *Rating Marker* mempengaruhi kamera dalam mendeteksi marker. Semakin tinggi *rating marker*, mempengaruhi kecepatan kamera dalam mendeteksi marker.
7. Dalam membuat aplikasi AR memerlukan sebuah *marker* dan *license* yang didapatkan melalui <https://developer.vuforia.com/>.
8. Untuk memberikan fitur *move, rotate, zoom in/ zoom out* dengan sentuhan tangan memerlukan plugin dengan nama Lean Touch yang didapatkan dari Asset Store pada Unity.
9. Untuk menjalankan fitur Capture diperlukan Android Ultimate Plugin. Yang didapat dari asset store pada software unity.

10. Dengan adanya aplikasi AR Model Smartphone ini memberikan pengalaman yang berbeda pada pengguna aplikasi.

## 5.2 Saran

Pada penulisan naskah skripsi dan juga aplikasi yang dibuat oleh penulis masih terdapat kekurangan yang perlu dikembangkan lagi. Untuk mengembangkan aplikasi penulis memberikan saran-saran antara lain :

1. Untuk kedepannya aplikasi AR dapat dikembangkan dengan penggunaan kacamata Virtual.
2. Penggunaan teknik markerless sebagai marker mungkin dapat dikembangkan lagi dengan mendeteksi tangan pengguna.
3. Fitur yang ada pada aplikasi AR dapat diperbanyak lagi.
4. Saat ini aplikasi masih menggunakan database bawaan dari Unity. Mungkin selanjutnya aplikasi dapat dibuatkan database yang digunakan untuk menyimpan data 3D yang dapat terkoneksi dengan server, sehingga data dari aplikasi dapat diambil melalui server.