

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan aplikasi Augmented Reality Desain Tata Ruang Tamu Berbasis Android menggunakan Metode Image Tracking Vuforia, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan pemodelan aplikasi menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *Use-case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi Splash Screen, antarmuka Menu Utama, antarmuka Simulasi Objek 3D, dan antarmuka Informasi aplikasi AR Desain Ruang Tamu.
3. Fitur yang baru dan berbeda dari lainnya dengan menggunakan teknologi Augmented Reality ini dapat memberikan kesan yang berbeda dan meningkatkan keterterikan.
4. Pola marker dapat mempengaruhi tampilan virtual. Marker dengan pola sederhana menampilkan objek dengan posisi penglihatan tetap.
5. Selain pola marker, jarak marker dengan kamera juga sangat berpengaruh dalam proses berjalannya program ini. Bila terlalu dekat atau terlalu jauh maka kamera tidak dapat mengenali marker tersebut.
6. Aplikasi yang dibuat dengan metode pendeteksi pola (marker detection) dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang real time dan menarik,

7. dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media di bidang informasi.

5.2 Saran

Dari pembuatan aplikasi Augmented Reality Desain Tata Ruang Tamu Berbasis Android menggunakan Metode Image Tracking Vuforia, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya. Adapun sarannya sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi ini agar dapat membantu dalam mempelajari informasi tentang desain tata ruang.
2. Fitur aplikasi lebih dikembangkan dengan menyesuaikan fitur-fitur *smartphone* saat ini dan kedepannya.
3. Mengembangkan tombol yang lebih interaktif lagi menggunakan fitur pada perangkat android.