

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk mengembangkan pemasaran *Real Estate* berbasis Mobile, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan pemodelan aplikasi menggunakan Metode Waterfall yang dikembangkan dengan menambahkan metode UML dalam metode perancangan dengan beberapa diagram, yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. Dan metode Prototype dalam metode pengembangan. Dari segi antarmuka, Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi antarmuka Splash Screen, antarmuka Menu Awal, antarmuka Simulasi Obyek 3D, dan antarmuka Informasi Aplikasi. Sedangkan untuk permasalahan obyek dan kameran, jarak obyek dengan kamera juga sangat berpengaruh dalam proses berjalannya program ini, bila terlalu dekat atau terlalu jauh maka kamera tidak dapat mengenali obyek tersebut, mobile yang digunakanpun sangatlah berpengaruh dari sisi resolusi kamera, dan API sistem yang terdapat pada OS android, Dan Aplikasi yang dibuat dengan metode Merkless (menggunakan pola obyek) dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang real time dan menarik, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media di bidang pemasaran.

2. Fitur yang baru dan berbeda dari lainnya dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini dapat memberi kesan yang berbeda dan meningkatkan ketertarikan. Hanya dengan memperlihatkan Blue Print ke kamera dan terlihatlah bangunan tersebut dengan bentuk 3D diatas Blue Print tersebut.

## 5.2 Saran

Dari Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* Untuk mengembangkan pemasaran *Real Estate* berbasis Mobile, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya. Adapun sarannya sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi ini ke tahap markless yang lebih lanjut seperti hanya dengan menunjukan lahan kosong ke kamera maka aplikasi tersebut dapat menempatkan model 3D dilahan kosong tersebut.
2. Fitur aplikasi lebih dikembangkan dengan menyesuaikan fitur-fitur *smartphone* saat ini dan kedepannya.
3. Dapat memberikan future update dalam aplikasinya.
4. Mengembangkan tombol back dan exit menggunakan fitur pada perangkat android.