

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada Perancangan *Augmented Reality* Berbasis *Android* pada Penginapan Kanthil *Guest House* Yogyakarta dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- Pembuatan *Augmented Reality* membutuhkan beberapa tahapan, dimulai dari tahap pembuatan *marker*, kompilasi *marker* di *Developer Yuforia*, pembuatan objek 3D, perancangan *interface*, implementasi di *Unity* dan kompilasi aplikasi dari *Unity*.
- Kartu nama Kanthil *Guest House* Yogyakarta dapat digunakan sebagai *marker Augmented Reality* dalam format gambar 8 bit atau 24 bit RGB dengan ekstensi *.JPG* atau *.PNG*.
- Jarak pembacaan *marker* dari kamera *smartphone* mempengaruhi hasil pembacaan *Augmented Reality*.
- Menggunakan teknologi *Augmented Reality* membuat media informasi kartu nama menjadi lebih menarik.
- Mengabungkan *Augmented Reality* dan *Virtual Photo 360* membuat aplikasi ini menjadi sarana baru sebagai media informasi.
- *Virtual Photo 360* akan bekerja maksimal menggunakan *smartphone* yang memiliki sensor *Gyroscope*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti :

1. Dalam pembuatan *Augmented Reality* perlu mematangkan desain marker agar tidak mengulangi proses *upload marker* untuk dijadikan *unity packet*.
2. Mempermudah cara pemilihan *Virtual Photo 360* agar tidak melakukan pembacaan ulang *marker* yang ada di kartu nama.
3. Merubah posisi tombol agar dapat digunakan lebih mudah saat berdiri.
4. Mengatur *Virtual Button* agar tidak dapat di aktifkan saat di pilih lebih dari satu dalam waktu yang bersamaan.

