

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan studi literatur hasil analisa dan pengujian aplikasi dari bab sebelumnya dengan demikian dapat diambil beberapa kesimpulan, sebagai berikut ini:

1. Teknologi merupakan suatu elemen yang mempunyai peran penting untuk mendukung aktivitas manusia, salah satunya adalah pada bidang pengembangan teknologi di bidang *smartphone*. *Smartphone* pada saat ini sudah sangat banyak membantu aktivitas dari *user* dikarenakan memiliki fitur yang canggih untuk dapat digunakan untuk mengolah data dan berbagai aktivitas lainnya. Teknologi yang canggih dari *smartphone* dapat membuat dunia nyata dan dunia virtual dapat dipadukan, sehingga dari proses tersebut dapat membuat objek secara nyata ditampilkan. Virtualisasi objek-objek nyata yakni seperti animasi, teks dan gambar dapat ditampilkan dalam bentuk 3D sehingga dapat ditampilkan seperti di dunia nyata. Teknologi virtual juga banyak diimplementasikan untuk melakukan aktivitas pengenalan benda, teknologi tersebut disebut dengan teknologi *Augmented Reality*
2. Pengembangan teknologi *Augmented Reality* menyebar ke bidang media yang mempunyai basis digital seperti implementasi pengenalan di berbagai industri. Proses pengenalan *sparepart* mobil dengan memanfaatkan teknologi komputer mendukung untuk teks, foto dan suara membuat pengenalan

sparepart mobil jauh lebih interaktif serta menarik karena objek yang akan ditampilkan mempunyai bentuk tiga dimensi.

3. Aplikasi Augmented Reality sebagai media untuk pengenalan *sparepart* mobil dapat membantu para mekanik dan masyarakat untuk mengenali *sparepart* mobil secara efisien dikarenakan sudah berbasis digital. Aplikasi dirancang dengan berbasis android sehingga dapat mendukung untuk kemudahan akses aplikasi karena dapat diakses dimana dan kapan saja.

5.2 Saran

Aplikasi *Augmented Reality* yang dirancang dan dibangun dalam penelitian ini masih mempunyai kekurangan oleh karena itu maka perlu melakukan pengembangan untuk selanjutnya, Adapun saran yang sesuai dengan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kemiripan objek 3D kedepannya dapat mencapai 100%
2. Pembenahan di bagian interface dan efek pada objek 3D supaya terlihat lebih bagus dan menarik.
3. Melengkapi materi berkaitan dengan objek 3D sehingga menambah wawasan yang lebih luas.