

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penjualan produk di *foodcourt* pada umumnya hanya menggunakan buku menu yang menampilkan gambar dua dimensi sebagai media untuk memasarkan produk yang ada. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan aplikasi yang dapat memberikan gambaran produk dalam bentuk tiga dimensi. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dihasilkan menggunakan metode *markerless based tracking* yaitu metode *augmented reality* yang tidak memerlukan marker khusus untuk menampilkan objek tiga dimensi.
2. Penggunaan teknologi *augmented reality* pada aplikasi ini dapat membantu pelanggan untuk mengenali produk yang disediakan dan dapat menjadi media promosi yang akan menarik minat banyak calon pelanggan.
3. Aplikasi yang dirancang dapat mengurangi kesalahan pada saat pencatatan pesanan oleh pemilik stan dan membantu pemilik stan ketika *foodcourt* sedang dalam keadaan ramai.
4. Aplikasi yang dirancang ini sangat bermanfaat digunakan di tempat seperti *foodcourt* yang memiliki banyak menu.
5. Berdasarkan pengujian yang dilakukan kepada aplikasi, dapat dinyatakan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan fungsinya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peningkatan kualitas *augmented reality* agar produk yang ditawarkan menjadi lebih menarik, seperti objek AR yang dapat berputar-putar sehingga pelanggan dapat melihat objek AR dari segala sisi.
2. Menambahkan lebih banyak informasi penting pada detail produk sebagai referensi bagi pelanggan.
3. Perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut dalam penggunaan aplikasi untuk mengetahui fitur apa yang perlu ditambahkan agar kinerja dari aplikasi meningkat.
4. Melakukan *upgrade* berkala pada *user interface* agar lebih menarik.