

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari perancangan penelitian yang membuahkan hasil, peneliti dapat menyimpulkan beberapa pernyataan sebagai berikut :

1. Tes yang dilakukan ialah bahwa aplikasi ini menerapkan teknologi *Augmented Reality* untuk mempermudah salesman dan *customer* melihat bentuk, mengetahui fungsi, jenis, dan harga suatu produk berbasis *smartphone/digital*.
2. Pembuatan aplikasi ini cukup mudah dan bisa di buat oleh siapa saja, peneliti menggunakan beberapa *software* diantaranya *Unity*, *Visual Studio*, dan *Sample asset EasyAR*.
3. Tahap penelitian ini, menggunakan sistem 3D *Markerless* yang tidak membutuhkan perantara untuk mengtrigger objek untuk muncul, cukup bidang datar yang berada di sekitar user untuk memunculkan objek 3D.

5.2 Saran

Perancangan aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Alat-Alat Instalasi Jaringan menggunakan Metode *Markerless* berhasil di buat, maka peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya. Beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Berharap bisa di kembangkan untuk menambah lebih banyak objek kedepannya

2. Dan bisa menambah beberapa fitur untuk membantu masalah yang di alami dan bisa di kembang kan di *IOS Apple* supaya aplikasi ini tidak membatasi user yang akan memakainya.