

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penerapan pada pembahasan menerapkan metode *augmented reality marker based tracking* dan *markless 3D object tracking* maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses penerapan teknologi *Augmented reality* pada aplikasi Universitas Bhayangkara menggunakan model *waterfall* yang terdiri dari lima tahap, yakni komunikasi (*communication*), perencanaan (*planning*), pemodelan (*modelling*), implementasi (*construction*), dan distribusi (*deployment*). Aplikasi Sistem informasi Universitas Bhayangkara 3D dapat membantu mahasiswa-mahasiswi Universitas Bhayangkara dalam memahami suatu informasi bangun ruang dengan ilustrasi 3D dan pemandu *virtual* yang dapat didapatkan secara langsung ketika sedang menjalankan aplikasi dan hal ini mudah dipahami. Hal ini didukung dengan hasil pengujian *usability* kepada pengguna yaitu *usefulness* (kegunaan) sebesar 25.39 % *ease of use* (kemudahan dalam penggunaan) sebesar 20.96 % *easy of learning* (kemudahan dipelajari) sebesar 14.28 %, dan *satisfaction* (kepuasan penggunaan) sebesar 24.24 %.
2. Hasil analisis kualitas penerapan teknologi *Augmented Reality* memperoleh hasil uji *functional suitability* yang sangat baik, *portability* yang sangat baik, dan *performance efficiency* yang baik. Hasil uji kelayakan penggunaan aplikasi sistem informasi Universitas Bhayangkara dilakukan dengan uji coba bersama mahasiswa Universitas Bhayangkara. Hasil uji *usability* memperoleh nilai 84.87%. Dengan demikian aplikasi Sistem informasi *Augmented Reality* Universitas Bhayangkara dinyatakan layak sebagai sistem informasi dalam mengenal bangun ruang gedung.

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan dan analisa dari penelitian yang telah diterapkan dan dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Teknologi *Augmented reality* adalah suatu teknologi yang baru yang dapat membuat interaksi antar dunia nyata dengan *virtual*. Sehingga teknologi ini dapat dikembangkan untuk melihat suatu titik lokasi pada bangunan berupa tampilan 3 Dimensi agar dapat mengetahui ruang bangunan yang ada pada Universitas. Karena terbukti dengan penelitian ini siswa menjadi lebih mudah mengenali dan memahami ruang bangunan dengan ilustrasi 3 Dimensi yang disajikan secara *Augmented Reality*.
2. Jika memungkinkan, *database* dan konten - konten pada aplikasi dapat disimpan dalam *cloud(online)*. Sehingga memungkinkan dapat mengurangi konsumsi *memory* dan *CPU* yang berlebih.

