## BAB V

## KESIMPULAN

## 1.1. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari program akhir ini, yaitu :

Berhasil membuat visualisasi rumah adat dengan menggabungkan text, gambar dan objek 3D yang ditampilkan dalam aplikasi *Augmented Reality* dengan media *smartphone* berbasis android. Pemakai aplikasi dapat berinteraksi dengan objek 3D dengan cara memutar objek ke kanan dan kiri menggunakan tombol rotasi, memperbesar objek dengan cara mendekat atau menjauhkan ponsel dari *marker*, kemudian menampilkan informasi rumah adat 3D dengan menekan tombol ensiklopedia.

Penggunaan aplikasi harus menggunakan marker yang sudah ditentukan, karena aplikasi hanya mengenal satu marker. Jarak ketinggian, sudut *smartphone* dalam menangkap marker juga mempengaruhi bisa atau tidak kamera mendeteksi marker lalu manampilkan objek 3D pada layar. Berdasarkan uji yang dilakukan hanya jarak ketinggian 7-20 cm saja kamera dapat mendeteksi marker selebihnya kamera kesulitan mendeteksi marker. Sudut yang digunakan juga dengan kemiringan 135-150 derajat dikarenakan letak ARCamera saat pembuatan diletakan pada kemiringan derajat tersebut.

Pencahayaan sekitar juga harus diperhatikan karena tidak semua kamera ponsel mampu mendeteksi objek sekitar dengan jelas jika kurang pencahayaan, dalam hal ini pemakai aplikasi bisa memanfaatkan *flashlight* pada kamera untuk membantu pencahayaan.

## 1.2 SARAN

Selama pembuatan aplikasi masih terdapat kekurangan yaitu jumlah objek rumah adat yang berhasil ditampilkan. Informasi objek belum bersifat spesifik seperti saat menunjuk atap, tembok, ruangan atau bagian tertentu lainnya maka hanya akan menampilkan informasi pada bagian yang disentuh saja. Belum tersedianya tombol khusus untuk *screenshot, share social media* dan tombol untuk Smenyalakan lampu *flash* pada layar. Objek 3D belum bisa berputar ke segala arah hanya ke kanan dan ke kiri, belum bisa ke atas dan ke bawah.