

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji coba penelitian yang telah dilakukan dan pengamatan dapat disimpulkan bahwa secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut :

5.1. Kesimpulan

Dari pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi Virtual 3D model baju adalah berupa model 3D yang memakai baju yang dijual di toko Aleta

1. Hasil evaluasi penilaian yang dilakukan menggunakan system usability scale (SUS) mendapatkan skor 73,9 penilaian responden terhadap Aplikasi Implementasi Augmentasi Reality Pada baju dengan menggunakan metode markeless berada pada grade B.
2. Aplikasi Augmented Reality pada 3D baju dapat dijalankan secara optimal dengan spesifikasi perangkat Prosesor Snapdragon 660, RAM 4GB, dan GPU Adreno 512. Aplikasi 3D baju masih memiliki beberapa kekurangan diantaranya, detil 3D pada baju yang masih belum terlampau bagus, dan memakan kapasitas memory yang besar.

5.2. Saran

1. Perlunya pengembangan lebih lanjut aplikasi 3D baju ini, antara lain model 3D yang diberikan kecerdasan buatan sehingga lebih menarik.
2. Perlunya penambahan ganti pada celana agar lebih menarik dalam aplikasi visualisasi 3D baju.
3. Karena pengembangan 3D yang memerlukan spesifikasi hardware device yang cukup tinggi, maka untuk performa yang lebih bagus, untuk pengembangan yang selanjutnya aplikasi ini dikembangkan dalam platform PC lebih memadai dalam segi spesifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Coding, J., Untan, S. K., Qadriyanto, M., Bahri, S., Rekayasa, J., & Komputer, S. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI VISUALISASI 3D FURNITURE INTERIOR RUMAH MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKERLESS BERBASIS ANDROID* Kata Kunci : *Augmented Reality , Furniture , Markerless , Vuforia , FAST Corner Detection . Gambar 2 . Face Tracking. 06(03).*
- Hamdah, C. (2015). Aplikasi Augmented Reality Dengan Metode Marker Basedtracking Untuk Memvisualisasikan Gedung-Gedung Pada Kampus II Universitas Islam Negeri Alauddin Samata Gowa. *Makassar: Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin, 59.*
- Hermawan, L., & Hariadi, M. (2015). Pemanfaatan augmented reality sebagai media informasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2015, 2015(Sentika), 1–8.*
- Kara, A. (2016). Pengaruh Promosi Penjualan Pakaian Online Shop Elevenia Di Bbm Grup Terhadap Minat Beli Mahasiswi. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tungadewi, 5(1), 44–49.*
- Mega, F. K. (2018). *Aplikasi Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pemasaran Mobil. 01(02), 6–10.*
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode, 4(1), 81–89.*
<https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>
- Prabowo, A. Z., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2015). Perancangan dan Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer, 3(1), 161–170.*
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.1.2015.161-170>
- Reynaldi, D. A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Augmented Reality Augmented Reality. *Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.*

- Rumajar, R., Lumenta, A., Sugiarto, B. A., & Unsrat, J. T. E. (2015).
Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. 4(6), 1–9.
- Satoto, B. D., & Rahmanita, E. (2013). Integrasi Augmented Reality Pada
Mobile Virtual Tour Berbasis Android Untuk Pencarian Lokasi Dan
Rute. *Jurnal Ilmiah Mikrotek*, 1(1), 59–66.
- Sirumapea, A., Ramdhan, S., & Masitoh, D. (2017). Aplikasi Augmented
Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android. *Aplikasi
Augmented Reality Katalog Baju Menggunakan Smartphone Android*,
7(2), 1–6.