

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dimulai dari analisis perancangan sampai dengan implementasi *Augmented Reality* pada Aplikasi Pengenalan Logo Universitas di Kota Medan yang telah diuraikan pada bab terdahulu. Maka dapat diambil beberapa kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun antarlain sebagai berikut:

1. Aplikasi Pengenalan Logo Universitas di Kota Medan menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Android* yang dibangun dapat membantu masyarakat khususnya calon mahasiswa mahasiswi mengetahui logo dan informasi universitas yang ada di kota medan.
2. Implementasi teknologi *Augmented Reality* telah berhasil diterapkan dengan menggunakan perangkat *smartphone Android* yang telah terinstall Aplikasi Pengenalan Logo Universitas di Kota Medan.

V.2. Saran

Dalam perancangan Aplikasi Pengenalan Logo Universitas di Kota Medan dengan Menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Android*, penulis menyadari bahwa aplikasi masih memiliki kekurangan yang harus disempurnakan untuk pengembangan berikutnya. Penulis menyarankan untuk pengembangan aplikasi ini agar lebih baik diantaranya sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya tidak hanya menampilkan 10

Universitas yang ada di kota Medan.

2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur - fitur terbaru dan design UI yang lebih menarik dan yang lebih interaktif.
3. Diharapkan dapat dilakukan pengembangan selanjutnya agar aplikasi dapat mendukung perangkat yang berbasis *iOs*.
4. Diharapkan aplikasi dapat dikembangkan sehingga dapat dijalankan secara *online* agar sistem *database*, *Marker* dan objek 3D lebih dinamis.
5. Disarankan pada pengembangan berikutnya untuk menampilkan informasi dan objek 3D pada gedung dan fakultas Universitas di kota Medan.