

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijabarkan maka didapat hasil kesimpulan dari penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini menunjukkan pencapaian inovatif dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality Display 2T Corner* yang terstruktur dan bermanfaat menggunakan metode MDLC dengan tahapan seperti *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.
2. Pengujian *Blackbox* yang dilakukan terhadap 5 *smartphone* dengan spesifikasi yang berbeda berhasil menjalankan fungsi aplikasi dengan baik. Pendekatan *Heuristic Evaluation* yang dilakukan oleh *evaluator* menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata *severity rating* tertinggi terdapat pada variabel *Visibility of System Status* yaitu dengan nilai 0,933 dan hasil nilai rata-rata terendah terdapat pada variabel *Match Between System and The Real World* dan *Consistency and Standards* dengan nilai 0,4.
3. Aplikasi mampu memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna dengan menggabungkan elemen-elemen *virtual* ke dalam dunia nyata, khususnya untuk *display* sepeda motor di *dealer 2T Corner* yang dikembangkan menggunakan *software* Unity dan *Software Development Kit* (SDK) Vuforia untuk mengintegrasikan elemen *virtual* ke dalam tampilan nyata.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, adapun saran yang diberikan pada aplikasi *Augmented Reality Display 2T Corner* antara lain :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan aplikasi *display* sepeda motor di *dealer 2T Corner* menggunakan teknologi AR. Untuk penelitian kedepannya dapat dikembangkan dengan berbagai fitur tambahan seperti sistem *e-commerce*, *game*, dan lain-lain.
2. Dikarenakan penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis Android, pada penelitian yang akan datang dapat dikembangkan agar aplikasi dapat berfungsi di semua *device*.
3. Penelitian ini memfokuskan pengembangan *Augmented Reality Display 2T Corner* berbasis aplikasi, pada penelitian selanjutnya mungkin dapat dikembangkan menjadi berbasis *website* atau *online* agar dapat diakses oleh semua *device*.