

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan evaluasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Membuat maket *virtual* yang interaktif dengan konsep teknologi *augmented reality* sebagai media peraga bagi pengembang properti dapat menggunakan *library* OpenSpace 3D sebagai perangkat lunak pembangun utama dan SketchUp sebagai 3D *modeler*-nya.
2. Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan angket pada tabel 4.5, maket berbasis *augmented reality* dengan OpenSpace 3D lebih efektif dibandingkan dengan media peraga lainnya (foto dan maket *virtual*).

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan kepada penelitian berikutnya apabila akan mengembangkan aplikasi yang telah dibuat agar menjadi lebih baik adalah:

1. Dapat menampilkan lebih banyak desain 3D rumah dan interiornya.
2. Selain desain rumah, aplikasi diharapkan dapat menampilkan detail ukuran dari rumah tersebut.
3. Cobalah untuk menggunakan metode *markerless*.
4. Dikembangkan dalam skala yang lebih besar, misalnya dapat digunakan untuk proses penyusunan kesesuaian deretan perumahan yang akan dibangun.

Agung Leonaras, 2012

Aplikasi Maket Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Peraga Bagi Pengembang Properti

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu