

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian terhadap beberapa responden, dapat disimpulkan bahwa,

1. Implementasi *Augmented Reality* sebagai media informasi kampus Limo UPNVJ melalui pengembangan sistem aplikasi berbasis Android menggunakan metode pengembangan SDLC.
2. Dengan menggunakan algoritma FAST, sistem AR di kampus Limo UPNVJ efektif dalam mendeteksi fitur dengan tingkat akurasi yang tinggi, bahkan pada resolusi gambar yang lebih rendah.
3. Penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam aplikasi ini berhasil sesuai dengan perancangan, memungkinkan tampilan objek 3D Gedung Kampus Limo UPNVJ serta penyediaan informasi terkait setiap gedung.
4. Aplikasi ini berpotensi menjadi alat promosi yang efektif untuk menampilkan keunggulan dan fasilitas kampus kepada calon mitra kerjasama dan sponsor, serta meningkatkan kepuasan mahasiswa dan staf terhadap layanan yang diberikan.
5. Performa aplikasi sangat tergantung pada spesifikasi smartphone yang digunakan. Smartphone dengan kemampuan pemrosesan tinggi cenderung memberikan respons yang lebih cepat dan akurat dalam mendeteksi marker serta menampilkan objek 3D dengan lebih efisien.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian terhadap beberapa responden, dapat diberikan saran seperti berikut,

1. Diharapkan aplikasi dapat berevolusi menjadi tanpa memerlukan marker dan terdapat versi Website dan IOS.
2. Diperlukan penambahan visualisasi seluruh objek 3D Gedung kampus Limo UPNVJ dalam aplikasi.
3. Pengembangan serta implementasi aplikasi *Augmented Reality* ini membuka peluang baru untuk memperkaya pengalaman digital kampus, dan perlu terus dievaluasi serta ditingkatkan sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna seiring dengan perkembangan Gedung kampus.