

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *Augmented Reality* Desain Interior Ruangan. Dari penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan diantara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat menampilkan gambar visual 3D objek di dunia nyata dengan menggunakan metode *tracking 3D* pada titik objek dalam sebuah ruangan .
2. Berdasarkan pengujian, jarak kamera dengan lantai mempengaruhi pendeteksian dan bentuk objek yg ditampilkan, pada jarak 1-2 meter titi-titik akan mudah terdeteksi tetapi bentuk objek akan terlihat lebih besar, pada jarak 3-4 meter titi-titik akan mudah terdeteksi tetapi bentuk objek dapat disesuaikan, dan pada jarak lebih dari 4 meter titi-titik tidak dapat terdeteksi.
3. Berdasarkan pengujian, cahaya ruangan mempengaruhi pendeteksian titik-titik penempatan objek. Ruangan yang gelap tidak dapat digunakan untuk melakukan uji coba pendeteksian titik-titik untuk penempatan objek.
4. Dengan aplikasi ini dapat melakukan percobaan desain *furniture* sebuah ruangan kemudian menyimpan hasil desain kedalam galeri *smartphone*.

6.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ”Implementasi Teknologi *Augmented Reality* dalam Menentukan Desain Interior Ruangan Menggunakan Metode *Markerless*” tentu masih terdapat kekurangan, Adapun hal-hal yang menjadi saran sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan aplikasi agar menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Memperkuat tingkat akurasi pada pencahayaan saat melakukan *tracking* titik objek pada sebuah ruangan agar mempermudah untuk pendeteksian objek 3D pada ruangan yang akan digunakan.
2. Memperpanjang jarak jangkauan pendeteksian agar dapat digunakan dalam ruangan yang berukuran besar dan luas sehingga objek yang di tampilkan lebih maksimal.