

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya dalam penelitian ini mengenai perancangan aplikasi *augmented reality* pada majalah *brand identity clothing summer* berbasis android maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi *AR Experience* berbasis android pada majalah *brand clothing summer*
2. Hasil dari visualisasi aplikasi *augmented reality* ini berupa objek 3D, animasi 2D, dan video pada *photolook* yang ada pada halaman majalah *brand identity brand clothing summer* dan fitur dari aplikasi ini bisa melihat *guide* sebelum melakukan *AR Experience*, melihat visualisasi objek 3D, animasi 2D, maupun video yang sudah di input di dalam aplikasi, juga bisa melihat *our article archive's clothing* yang pernah *brand summer* rilis.
3. Perancangan Majalah *Augmented reality* berupa aplikasi *AR Experience* ini dapan menjadi ciri khas dan menjadi lebih menarik sehingga penikmat *artwork* maupun pembeli majalah tersebut bisa mendapatkan pengalaman baru saat membaca dan melihat *artwork* pada majalah *brand identity summer*.
4. Dengan adanya aplikasi *augmented reality* ini dapat menambahkan objek visualisasi antara entitas dunia maya dan dunia nyata sehingga menjadi kesan tersendiri pada *brand summer*.

6.2 SARAN

Augmented Reality pada Majalah *Brand Identity Clothing summer* ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, berikut adalah saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan pemodelan lebih realistis agar mendapat hasil yang maksimal.
2. Aplikasi dapat dikembangkan secara online dimana pengguna dapat memberi *review* atas *augmented reality* atau fitur yang ada pada aplikasi.
3. Mengembangkan ke sistem operasi yang bukan hanya Android tapi untuk semua system operasi mobile.