

## **BAB 6**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab - bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini:

1. Perangkat lunak katalog penjualan arloji telah berhasil dibangun dengan menggunakan *augmented reality*.
2. Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa fungsi-fungsi yang dibuat dalam perangkat lunak AURA ini berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para penjual arloji maupun konsumennya agar dapat mengakses lebih detail sebuah produk

#### **6.2. Saran**

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembuatan *Augmented Reality* Katalog Arloji (AURA) ini dimasa yang akan datang adalah :

1. Sistem ini diharapkan dapat dikembangkan dengan pemodelan objek yang lebih detail.
2. Sistem ini diharapkan dikembangkan dengan lebih banyak fungsi seperti point to map yang juga menjelaskan tempat lokasi pengguna untuk mencari tempat yang menjual arloji agar pengguna benar-benar merasakan manfaat dari aplikasi AURA ini.
3. Mengembangkan aplikasi agar dapat berjalan di beberapa jenis smartphome dengan spesifikasi yang

berbeda sehingga dapat mengetahui perbedaan tampilannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, C. S., Hariadi, M., Christyowidiasmoro. (2011) "Desain Augmented Reality Origami Berbasis Logika Fuzzy".
- Andriyadi, A., S., (2011). "Penerapan Augmented reality pada brosur untuk media periklanan mobil secara virtual" Jurusan teknik Industri - ITS.
- Azuma, R.T., Y. Bailiot, R. Behringer, S. Feiner, S., Julier, B. MacIntyre (2001), "Recent advances in Augmented Reality".
- Hidayat, N., M., F., Sumpeno., S, Christyowidiasmoro, "Implementasi Semantik Augmented Reality pada Pemodelan Tata Surya", Jurusan Teknik Elektro FTI - ITS.
- Nainggolan, A. Robby. (2013) Pembangunan aplikasi penjualan laptop pada katalog menggunakan augmented reality, Jurusan Teknik Informatika FTI - UAJY.
- Yuniar, s. Rizky. (2012) Brosur interaktif Berbasis Augmented reality, Jurusan Teknik Informatika FTI - UTB.
- Nainggolan, A. Robby. (2013) Pembangunan aplikasi penjualan laptop pada katalog menggunakan augmented reality, Jurusan Teknik Informatika FTI - UAJY.
- Nainggolan, A. Robby. (2013) Pembangunan aplikasi penjualan laptop pada katalog menggunakan augmented reality, Jurusan Teknik Informatika FTI - UAJY.
- Zainudin, Muh., Agus. (2013) Mobile Phone Augmented Reality sebagai pembelajaran.
- Huda, Arif Akbarul. 2012. *Android*. Imagine Education Center.

Jiwatama, A. Rusman., Gonydjaja R., (2011),  
"Implementasi Augmented Reality sebagai Media  
Promosi Trans Studio Bandung dengan Menggunakan  
Artoolkit".

Saputra, R., A., (2011), Perancangan dan Implementasi  
Augmented Reality Pada Permainan \\\\"AR Defense\\\\"  
Menggunakan Goblin Xna Dan Alvar, Jurusan Teknik  
Informatika FTI - ITS.

Sari, Elka Fazar. 2010. *"Comparison of Android and  
iPhone Operation System Using Benjamin Sparkmann  
Parameter"*. Universitas Gunadarma.

Simmonds, Chris. 2010. *What else can you do  
withAndroid?.*



# LAMPIRAN