

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan realisasi Aplikasi alur pendaftaran UMPN Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Menghasilkan aplikasi alur pendaftaran UMPN Politeknik Negeri Sriwijaya berbasis *augmented reality* yang didalamnya terdapat *video motion graphic* alur pendaftaran UMPN Politeknik Negeri Sriwijaya dan *3D Object* gedung pendaftaran UMPN yang telah diuji menggunakan metode *Single marker*.
2. Semua fungsionalitas dari perintah-perintah yang disediakan pada aplikasi ini berhasil dilakukan, yaitu:
  - a. Aplikasi terpasang pada *smartphone* android berjalan dengan baik.
  - b. *Splash screen* berjalan ketika awal aplikasi terbuka.
  - c. Kamera aktif dan siap identifikasi *marker* di menu informasi dan muncul *video motion graphic* diatas *Marker* jika dilihat dari *Smartphone*.
  - d. Kamera aktif dan siap identifikasi *marker* di menu lokasi dan muncul *3D Object* diatas *Marker* jika dilihat dari *Smartphone*.
  - e. Aplikasi Tertutup ketika menekan menu *exit*.
3. Aplikasi ini membutuhkan spesifikasi *smartphone* yang sangat tinggi dari segi ukuran prosesor dan RAM yang dapat dilihat pada pengujian sebelumnya yaitu:
  - *Device 1* (Samsung a6 Plus) membutuhkan waktu 4 detik untuk *loading* kamera menu informasi dan 2 detik untuk *loading* kamera menu lokasi.
  - *Device 2* (Oppo f 9) membutuhkan waktu 3 detik untuk *loading* kamera menu informasi dan 2 detik untuk *loading* kamera menu lokasi.
  - *Device 3* (Vivo y31) membutuhkan waktu 8 detik untuk *loading* kamera menu informasi dan 4 detik untuk *loading* kamera menu lokasi.

4. Berdasarkan hasil uji kuesioner terhadap responden, maka dapat disimpulkan responden setuju bahwa:
- a. *Motion graphic* dan *3D object* ini mudah dipahami dengan baik.
  - b. Jumlah informasi dari aplikasi ini sudah lengkap.
  - c. Penyampaian informasi menggunakan pendekatan *augmented reality* pada aplikasi ini dapat dipahami dengan baik.
  - d. Aplikasi ini mampu mengedukasi masyarakat tentang informasi alur pendaftaran UMPN Politeknik Negeri Sriwijaya.
  - e. Aplikasi ini lebih efektif dibandingkan dengan media kertas dalam penyampaian informasi alur pendaftaran UMPN Politeknik Negeri Sriwijaya.
  - f. Aplikasi ini menarik dari segi gambar/grafis, animasi dan audio.
  - g. Aplikasi ini bisa digunakan diberbagai *smartphone* yang memiliki sistem operasi di atas 5.0 atau Lollipop.

## 5.2. Saran

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan aplikasi yang penulis buat. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan agar dimasa yang akan datang, aplikasi ini dapat digunakan dan disebarluaskan di *play store* atau media *online* lainnya yang bisa digunakan untuk calon pendaftar UMPN Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Sebaiknya dalam pembuatan aplikasi ini dapat ditambahkan lebih banyak lagi *object* 3D karena masih terlihat *flat*.
3. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada aplikasi dengan menggunakan *multi marker* untuk sebagai perbandingan dengan *single marker*.