

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, didapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

- a. Penerapan sistem informasi navigasi pada perangkat *smartphone android* dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan dari *Unity Game Engine* sebagai *platform* pembuatan *game* yang bisa membuat fitur *Augmented Reality* pada *smartphone android* sehingga pembuatan *AR Navigation (ARNav)* dapat memungkinkan.
- b. Pembuatan peta 3D, sebagai salah satu komponen utama dalam penelitian ini dapat dibuat dengan menggunakan bantuan dari *Google Maps* untuk membuat desain peta 2D dan kemudian dilakukan pembuatan desain 3D dengan menggunakan *Blender 3D*.
- c. Penentuan lokasi awal pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi *Marker Based AR* yang menandakan koordinat perangkat pada dunia nyata sehubungan dengan dunia *virtual*. Tipe *AR Based Marker* yang digunakan pada penelitian ini adalah *QR-Code*.

5.2. Saran

Berdasarkan pengujian *usability* yang dilakukan terdapat saran yang diberikan terhadap pengembangan aplikasi *ARNav* sebagai berikut :

- a. Perlu dilakukan peningkatan lagi baik itu pada aspek efektivitas, aspek efisiensi, maupun pada aspek kepuasan pengguna. Sehingga skor *Usability Testing* yang didapat mendekati 100%.
- b. Pembuatan logo sebagai *icon shortcut* perlu diperhatikan juga, karena dengan digunakannya logo yang dapat menarik perhatian atau memiliki ciri khas akan memudahkan pengguna dalam menemukan *shortcut* aplikasi pada layar utama.

- c. Perlu dilakukan perencanaan lebih lanjut lagi pada komposisi warna yang digunakan pada *user interface*, sehingga pengguna akan lebih tertarik menggunakan aplikasi dengan perpaduan warna yang bagus.