BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun berdasarkan hasil implementasi dan pengujian dari aplikasi "Denah Petunjuk Ruangan Kampus Universitas Komputer Indonesia Dengan Teknologi *LBS* dan *Augmented Reality* Berbasis *Android*, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Denah Petunjuk Ruangan UNIKOM berbasis *android* dimana menggunakan *Point Of Interest Augmented Reality* berikut adanya rute/*navigasi* dapat memberikan kemudahan dalam mencari ruangan. Hal ini di dapat dari 84 % *user(pengunjung)* merasa terbantu dengan aplikasi denah dengan konsep seperti ini.
2. Dengan mengacu pada proses pengujian *black box* disimpulkan bahwa setiap halaman aplikasi Denah Petunjuk Ruangan Kampus Universitas Komputer Indonesia Dengan Teknologi *LBS* dan *Augmented Reality* dapat berjalan sesuai yang diharapkan.
3. Aplikasi dapat membantu *user (pengunjung)* dalam mencari ruangan di kampus Universitas Komputer Indonesia secara menyeluruh hingga mengetahui nama-nama ruangannya.
4. Aplikasi memberikan daya tarik bagi *user(pengunjung)* dalam mengunjungi kampus Universitas Komputer Indonesia dengan proses *scanning Augmented Reality* yang aplikatif dengan lingkungan beserta tampilan langsung nama-nama ruangan yang ada di sekitar *user(pengunjung)* berada melalui proses *scan* kamera.
5. Aplikasi dapat memberikan informasi terkait ruangan dari setiap Lantai gedung dalam bentuk *Augmented Reality* berikut *rute-rute* menuju ruangan yang dipilih pada saat melakukan *scan AR* kategori gedung.

5.2 Saran

Adapun saran dalam pengembangan sekaligus peningkatan fungsi dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat digunakan secara *fleksibel* terutama untuk penentuan posisi *user (Pengunjung)* ketika memasuki gedung kampus Universitas Komputer Indonesia.
2. Aplikasi dapat mengupdate jarak secara otomatis dimana ketika *user (pengunjung)* berjalan semakin dekat dengan ruangan maka jaraknya semakin berkurang, begitupun sebaliknya.
3. Aplikasi dapat diterapkan teknologi *Virtual Reality,* sebagai contoh penggunaan kacamata virtual, agar proses pencarian ruangan menjadi lebih menarik dan lebih terlihat sempurna oleh *user(pengunjung).*
4. Dapat diimplementasikan dalam pencarian ruangan di gedung-gedung yang jumlah ruangannya lebih banyak.