

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dengan judul “**RANCANG BANGUN *AUGMENTED REALITY* PEMASARAN PEMASARAN FURNITUR RUMAH TANGGA MENGGUNAKAN ALGORITMA *FAST CORNER DETECTION***”, maka disimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pemasaran furnitur rumah tangga yang dapat menampilkan visualisasi objek 3D dengan teknologi *augmented reality*, menggunakan algoritma *Fast Corner Detection* untuk mendeteksi marker objek, sehingga aplikasi ini dapat membantu konsumen dalam pembelian furniture secara 3D.
2. Berdasarkan hasil yang telah didapat dari pengujian UAT dengan perolehan nilai persentase 94% dapat disimpulkan aplikasi RANCANG BANGUN *AUGMENTED REALITY* PEMASARAN PEMASARAN FURNITUR RUMAH TANGGA MENGGUNAKAN ALGORITMA *FAST CORNER DETECTION* dapat membantu konsumen dalam melihat furnitur secara 3D. Melalui aplikasi ini, secara garis besar, konsumen mudah melihat spesifikasi barang.
3. Dari hasil pengujian jarak pada marker pada jarak 5cm 10cm, 20cm, 30cm, 40cm, 50cm, 60cm menunjukkan bahwa Algoritma *Fast Corner Detection* efektif mendeteksi marker pada jarak minimal 5cm maksimal 60cm dan pada jarak 65cm objek 3D tidak dapat terbaca.

5.2 Saran

Beberapa pengembangan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini mempunyai keterbatasan pembuatan objek 3D furnitur yang hanya menampilkan 5 furnitur saja sehingga kedepanya dapat menampilkan objek yang lebih banyak lagi.
2. Untuk selanjutnya dapat menerapkan metode markless tanpa menggunakan marker untuk menampilkan objek 3D.

Demikian saran peneliti yang dapat di sampaikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi peneliti khususnya bagi pengembangan untuk ke depannya.