

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi AR menggambar graffiti dengan tahap identifikasi masalah, studi literatur, perancangan UML *use case & activity diagram* dan *mock-up*, dengan menggunakan bahasa pemrograman *Swift* menggunakan *framework* *ARKit* dengan metode *markerless-based AR* berhasil dilakukan, dan tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi sudah berhasil diukur dengan metode *SUS* dan menggunakan skala *likert* untuk tiap pertanyaan, dan dari 34 responden dengan kisaran umur 20 sampai 30 tahun, hasil yang didapat sebesar 82,12% dan masuk dalam kategori Sangat Baik.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, masih terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian. Kekurangan-kekurangan yang dapat menjadi saran untuk penelitian berikutnya antara lain adalah:

1. Bidang vertikal bertekstur yang dijadikan *plane* bagi *markerless AR* sebaiknya dapat dikembangkan supaya dapat mendeteksi semua bidang vertikal
2. Waktu yang dibutuhkan untuk mendeteksi bidang vertikal berbeda-beda, ada yang cepat dan ada yang memakan banyak waktu, yang menyebabkan inkonsistensi waktu. Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya deteksi bidang vertikal dipercepat supaya waktu yang dibutuhkan lebih konsisten, dan dapat membuat pengalaman menggunakan aplikasi jadi lebih baik bagi pengguna.