

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perancangan visualisasi 3D dekorasi pernikahan menggunakan *Blender* berhasil menghasilkan model dekorasi dengan pendekatan *low-poly* yang dapat digunakan sebagai aset *Augmented Reality*. Model yang dihasilkan mencakup beberapa konsep dekorasi, yaitu Tradisional, Modern Minimalis, *Glamour*, dan Lamaran, dengan tetap mempertimbangkan ukuran aset agar dapat digunakan pada perangkat smartphone.

Implementasi *Markerless Augmented Reality* menggunakan *Assemblr Studio* berhasil menampilkan objek 3D secara langsung pada permukaan lantai tanpa menggunakan *marker*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa objek dapat terdeteksi, ditempatkan sesuai proporsi, dan tetap stabil ketika kamera digerakkan. Namun, kondisi pencahayaan dan permukaan lantai tetap dapat memengaruhi proses *surface detection*.

Hasil User Acceptance Testing (UAT) terhadap 15 responden memperoleh persentase kelayakan keseluruhan sebesar 89,20% dengan kategori Sangat Layak. Aspek Kepuasan dan Pengaruh Keputusan memperoleh nilai tertinggi sebesar 94,67, sedangkan Akurasi Skala/Ukuran memperoleh nilai terendah sebesar 84,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media visualisasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung untuk membantu calon

pelanggan Petruk Dekorasi memahami gambaran dekorasi dan menentukan pilihan dekorasi.

5.2. Saran

Pengembangan selanjutnya disarankan untuk menambah variasi aset 3D dan meningkatkan detail visual dengan tetap memperhatikan performa pada *smartphone*. Pengujian juga dapat dilakukan pada berbagai jenis perangkat, kondisi pencahayaan, dan permukaan lantai untuk mengetahui kestabilan *Markerless Augmented Reality*. Selain itu, akurasi skala dan ukuran objek perlu lebih diperhatikan karena memperoleh nilai UAT terendah, yaitu 84,00%, serta dapat ditambahkan fitur interaksi agar calon pelanggan memiliki lebih banyak pilihan dalam melihat konsep dekorasi.