

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi SushiApp dirancang dengan menggunakan metode *Waterfall* dan dirancang untuk sistem operasi Android. Aplikasi ini dibuat dengan bantuan aplikasi *Unity* dengan SDK *Vuforia*, *Adobe Dreamweaver*, dan *3dsMax* dengan bahasa pemrograman C# dan PHP.
- b. Aplikasi SushiApp difungsikan untuk menjadi menu restoran sushi Jepang digital berbentuk aplikasi yang dikemas menarik dengan pemanfaatan fitur *Augmented Reality* yang menyajikan model 3d dari menu makanan yang tersedia.

5.2. Saran

Berdasarkan evaluasi pada aplikasi *mobile* dan aplikasi web “Sushiapp” terdapat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk saran kedepannya, aplikasi “Sushiapp” dapat dikembangkan untuk sistem operasi iOS.
- b. Diharapkan aplikasi “Sushiapp” pada pengembangan berikutnya mempunyai pilihan Bahasa Inggris.
- c. Pada pengembangan berikutnya, menu makanan pada aplikasi “Sushiapp” akan lebih bervariasi.

