

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Penerapan *Augmented Reality* pada Buku Ensiklopedia Anak Sebagai Pengenalan Bangunan-Bangunan Bersejarah di Indonesia” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebuah gambar Image Target harus memiliki banyak *features* atau ketajaman pada setiap detail gambarnya supaya dapat dijadikan Marker pada Vuforia SDK.
2. Aplikasi *Augmented Reality* ini sudah diuji pada perangkat *smartphone* Android dengan versi minimum 2.3.3 atau Gingerbread.
3. Sumber cahaya dan jenis kamera *smartphone* sangat berpengaruh di dalam Aplikasi *Augmented Reality*, semakin rendah intensitas cahaya dan semakin rendah kualitas kamera *smartphone* maka semakin sulit Obyek 3 Dimensi untuk ditampilkan di dalam Aplikasi.
4. Menurut hasil Kuesioner yang dilakukan pada 15 responden, penerapan *Augmented Reality* pada buku Ensiklopedia sebagai pengenalan bangunan-bangunan bersejarah di Indonesia ini tepat digunakan untuk pengguna usia 6 hingga 12 tahun.

Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap Aplikasi *Augmented Reality* ini dimasa yang akan datang adalah :

1. Pengembangan Aplikasi *Augmented Reality* diharapkan tidak hanya berbasis android, namun juga dapat diterapkan pada semua platform *smartphone*.
2. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* diharapkan dapat dikembangkan dan diterapkan tidak hanya dalam buku Ensiklopedia Pengenalan Bangunan Bersejarah namun juga dalam jenis bidang studi lainnya.
3. Pemodelan 3-Dimensi dapat ditambahkan berbagai macam animasi atau efek visual yang lebih kompleks sehingga membuat Aplikasi terlihat lebih menarik.

