

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari hasil pengujian dan analisa pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan merealisasikan penerapan teknologi *Augmented Reality* pada implementasi katalog alat musik maka dibutuhkan *marker* yang dijadikan *pattern*, kemudian objek 3D di *import* menjadi file berekstensi \*.WRL kedalam *ArToolkit*. Marker yang telah dibuat tersebut jadi penampang atau alas untuk menampilkan 3D secara virtual.
2. Penerapan teknologi *Augmented Reality* berjalan dengan baik, hanya saja belum sempurna. Namun Aplikasi *Augmented Reality* ini telah direalisasikan kedalam katalog alat musik dalam bentuk 3D menggantikan *buku katalog* yang telah ada sebelumnya.
3. Media informasi yang baru tidak mengalami kendala dalam implementasi baik dari segi teknis, ekonomi, operasi dan hukum.

#### **5.2 Saran**

*Augmented Reality* pada katalog alat musik ini masih jauh dari sempurna. Selama perancangan terlihat adanya kekurangan yang terletak pada detail dan kualitas obyek 3 dimensi, kurangnya gerakan obyek yang kurang sempurna ataupun posisi menghadapnya yang kurang tepat Hal tersebut disebabkan kurangnya kemampuan teknis dari sumber daya manusia.

Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan tracking library yang tidak difokuskan hanya pada software library ArToolkit, tetapi dikembangkan di software library yang lain, seperti ARToolKitPlus atau ARTag yang memiliki *tracking system* yang jauh lebih baik. Perangkat keras yang digunakan tidak lagi webcam tetapi HMD (Head-Mounted-Display) agar didalam penggunaannya lebih nyaman dalam berinteraksi dengan model alat musik ini.

