

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penulisan skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Buku pengenalan Hardware komputer dengan Augmented Reality dapat dibangun dengan langkah-langkah sebagai berikut: Membuat objek 3D, Membuat marker dan buku, Menidentifikasi marker, Membuat coding di simple VRML, Menjalankan simpleVRML.
2. Berdasarkan kuesioner yang sudah disebar, buku pengenalan hardware komputer dapat mempermudah penyampaian materi kepada pembaca buku.

5.2 Saran

Augmented Reality pada buku ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan, pengembangan serta penambahan pada objek 3D. Augmented Reality pada buku ini kurang berjalan baik pada software ARToolKit. Dikarenakan pembuatan file VRML menggunakan fasilitas ekspor di google sketchup, sehingga objek yang pewarnaannya bertumpuk, atau objek yang mempunyai banyak lengkungan tidak dapat ditampilkan dengan baik oleh ARToolKit. Apabila pembaca ingin hasil yang berbeda, dapat menggunakan software 3D lain dalam pembuatan objek 3D dan file VRML seperti 3D max, blender, dan maya. Pembaca juga dapat menggunakan library lain seperti FLARToolKIT, NYARToolkit dan Openspace.