

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan “Teknologi *Augmented Reality* sebagai Optimalisasi *Ensiklopedia Human Skeleton*” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Karena obyek yang dibuat hanya monoton berupa tampilan obyek 3D, maka dalam pembuatan ensiklopedia ini pembuatan aneka pernik-pernik asesoris seperti pembuatan topeng, pembuatan cincin dapat memberikan pengalaman berkreasi untuk menambahkan imajinasi kepada pemakai ensiklopedia ini.
2. Aplikasi dapat menampilkan objek maya berupa obyek 3D
3. Aplikasi dapat berjalan dengan baik tanpa perlu adanya plugin tambahan
4. Aplikasi dapat berjalan dengan baik jika ada *marker* dalam lingkungan *capture video oleh webcam*

## 5.2. Saran

Dalam penggunaan dan pengimplementasian *ensiklopedia* agar lebih sempurna dalam tampilan dan penggunaannya, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Penggunaan obyek 3D diharapkan dapat menggunakan animasi yang lebih nyata.
2. Dalam pengimplementasian, diharapkan *developer* mengkolaborasi library dan tidak hanya terpacu dengan ArToolkit saja. Karena bila ingin obyek lebih tangible penggunaan NyarToolkit bisa menjadi pilihan yang tepat.

