

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian Tugas Akhir ini sebagai berikut :

1. Cara menyajikan sebuah buku dengan visualisasi 3D interaktif yang menggabungkan dunia maya dan dunia nyata adalah dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dengan bantuan kamera yang terpasang pada komputer.
2. Dengan aplikasi yang disediakan beserta buku, pembaca dapat berinteraksi dengan visualisasi yang dapat dilihat dari beberapa sudut pandang.
3. Dengan aplikasi yang disediakan, para pembaca mendapatkan metode pembelajaran selain membaca juga mendengar dan melihat. Karena aplikasi mempunyai kelebihan untuk mengeluarkan suara dan visualisasi objek gambar 3D.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality* ini, penulis memberikan saran untuk penyempurnaan dari segi interaktif, visual dan media suara.

Saran – saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Untuk menyajikan visualisasi yang menarik, sebaiknya untuk tampilan animasi 3D lebih dipoles lebih bagus dan halus lagi.
2. Untuk media suara, sebaiknya lebih diperhatikan untuk intonasi nada dalam penyampaian deskripsi tentang objek yang berkaitan.
3. Pembaca yang menjadi konsumen untuk buku dan aplikasi ini mungkin akan mempunyai beberapa interaksi yang lebih terasa nyata lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Kato, H., Billinghurst, M., dan Poupyrev, I., 2000, "ARToolKit version 2.33: A software library for Augmented Reality Applications", Human Interface Technology Laboratory, University of Washington

McCarthy, R., 1989. "Multimedia: What the excitement's all about" Electronic Learning, June

Rekimoto J., "Matrix : A Real-Time Object Identification and Registration Method for Augmented Reality", Proceedings of the third Asia Pacific on computer-human interactions, Kangawa Japan, p. 63-98, 1998

Robisn Landa, 2001, *Graphic Design Solution*, Second Edition, OnwordPress-Thompson Learning

Suhartanti Dwi, dkk., 2003 "Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas 6"

Suyanto, M., 2005, "Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing", Andi Yogyakarta

Tedy Gorbala, Mochamad Hariadi, Aplikasi Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah Bregga, Teknik Komputer & Telematika, Teknik Elektro ITS Surabaya

<http://www.mikkoh.com/blog/2008/12/flartoolkitflashaugmentedrealitygetting-started/>, 20 Maret 2012

<http://blog.papervision3d.org/2009/01/07/augmentedreality-withflartoolkit/>, 21 Maret 2012

<http://letsbegins.blogspot.com/2012/04/pengertian-google-sketchup.html>, 25 Maret 2012