

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan “Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Simulasi Kacamata Virtual” maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1 Aplikasi dapat berjalan dengan baik tanpa menginstal aplikasinya, karena aplikasi diakses menggunakan *web browser* yang mempunyai *plug in flash player*
- 2 Aplikasi dapat berjalan dengan baik hanya jika ada *marker* dalam lingkungan *capture video* oleh webcam
- 3 Aplikasi dapat menampilkan objek maya berupa gambar kacamata dan menyesuaikan diri dengan letak dan ukuran wajah sebagai *markernya*
- 4 Dalam mendeteksi *marker* berupa pola wajah, aplikasi hanya dapat mengenali pola dalam keadaan pola wajah yang lurus. Untuk pola wajah yang keadaanya miring atau dalam jarak tertentu, aplikasi tidak dapat mengenali.

5.2 Saran

Dalam penggunaan dan pengimplementasian pada *website* agar lebih sempurna dalam tampilan dan penggunaanya, maka diberikan saran sebagai berikut :

- 1 Dalam penggunaan *library*, diharapkan tersedia *library* yang lebih variatif yang dapat mendeteksi *multiple marker* atau *library* yang tidak hanya mengenali pola wajah dalam keadaan lurus saja. Sehingga selama dalam jangkauan *capture* webcam terdapat wajah atau *marker* akan tetap terdeteksi oleh *library* walaupun wajah tersebut dalam keadaan miring.
- 2 Dalam pengimplementasiannya, diharapkan *developer* menggunakan Flex SDK secara menyeluruh untuk merancang *interface*. Karena *interface* yang dihasilkan akan lebih baik dan mudah dalam pengoperasiannya.

