

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian pada aplikasi augmented reality pengenalan hewan ternak pada interaktifitas antar marker, maka dapat diambil kesimpulan aplikasi augmented reality pengenalan hewan ternak mendapatkan hasil setelah melakukan eksperimen pengujian bahwa dari ketiga marker. Marker RGB, Marker Gray scale, dan Marker Black and white intraktifitas antar marker lebih cepat adalah marker RGB dan intraktifitas antar marker memerlukan sedikit waktu marker Gray scale dan marker Black and white.

Pada pengujian intensitas cahaya terhadap ketiga marker, marker RGB, marker grayscale dan marker Black and white penggunaan intensitas cahaya menggunakan 38 Lux yang mendapatkan hasil ketiga marker berhasil tampil. Semakin besar intensitas cahaya yang digunakan maka hasil yang di dapat kurang sempurna dan jika intensitas cahaya yang digunakan dibawah 38 Lux maka hasil yang di dapat kurang sempurna (marker sulit dideteksi).

Pengujian tiap marker rata – rata memerlukan waktu 2 – 3 detik, sedangkan yang pengujian intraktifitas marker memerlukan waktu 3,7 detik, pengukuran interaktifitas antar marker bisa di ukur dengan menggunakan stopwatch dan pada pengujian white box testing menggunakan algoritma if dan else.

### 5.2 Saran

Adapun saran untuk meningkatkan intraktifitas antar marker aplikasi augmented reality dikemudian hari adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan software pembuat aplikasi Android, maupun aplikasi pembangun animasi 3D lainnya, hal ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang lebih menarik lagi.
2. Dapat diimplementasikan pada perangkat sistem oprasi mobile yang lain, seperti IOS.
3. Memberikan tambahan suara pada objek 3D yang ditampilkan agar tidak hanya menampilkan objek 3D saja.