

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian terhadap sistem dapat diambil kesimpulan :

1. Pembuatan aplikasi dimulai dari *material collecting* tentang desain karakter dan pembuatan aset 2D, pemodelan 3D, pengimplementasian ke dalam Unity dan yang terakhir pengujian ke perangkat android.
2. Pembuatan aplikasi *augmented reality fantasy* menggunakan *software* Unity dengan bantuan layanan Vuforia.
3. Pola marker, jarak kamera ke marker, dan pencahayaan sangat berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi ini. Jarak yang terlalu dekat maupun terlalu jauh, maupun pencahayaan ruangan yang kurang baik mengakibatkan kamera tidak dapat membaca marker dengan baik.
4. Aplikasi ini hanya dapat berjalan dengan baik pada sistem operasi Android 4.1 ( Jelly Bean) dan di atasnya.

#### 5.2. Saran

Aplikasi *augmented reality fantasy* ini masih perlu di kembangkan lebih lanjut agar aplikasi ini lebih baik dari sebelumnya. Berikut beberapa saran yang dapat dipergunakan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya :

1. Penambahan fitur animasi dan ekspresi pada objek 3D karakter.

2. Tampilan aplikasi *augmented reality Jantasy* lebih user friendly dengan tombol-tombol pendukung.
3. Aplikasi dapat berjalan di semua *smartphone Android* tanpa batasan versi OS, serta platform *smartphone* lain seperti *iOS*, *Windows Phone* dan sebagainya.
4. Pada penelitian selanjutnya diharapkan tidak lagi menggunakan marker (markerless AR).

