

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengimplementasian teknologi augmented reality pada pengenalan hewan dapat berjalan sesuai rancangan awal yakni dapat menampilkan objek 3D, deskripsi, audio, merotasi objek, memperbesar dan memperkecil objek 3D, dengan menggunakan marker based tracking, sehingga siswa dapat memahami akan berbagai macam hewan dan suaranya.
2. Proses penerapan teknologi augmented reality diawali dengan proses pendeteksian gambar marker menggunakan kamera. Gambar yang digunakan sebagai marker harus memiliki fitur dan berwarna atau grayscale. Kemudian sistem akan mengenali marker dan mencocokkannya dengan database yang telah diproses pada Vuforia SDK. Jika marker sudah sesuai maka sistem akan menampilkan objek 3D dari marker tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran untuk penelitian selanjutnya adalah pengembangan aplikasi pengenalan hewan yang lebih sempurna agar dapat menambah pembelajaran kedalam teknologi augmented reality. Pengembangan dapat dilakukan pada beberapa bagian sebagai berikut:

1. Penambahan animasi berupa pergerakan objek 3D.

2. Penambahan berbagai macam hewan disekitar lingkungan masyarakat.
3. Perbaikan pada warna dan cahaya pada objek 3D.
4. Pendistribusian yang lebih umum.

