

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi dan analisis sistem pada aplikasi pengenalan toko Pandawa lima menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan metode *Marker Based Tracking* berbasis *Android*, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. *Rigging* animasi dapat diterapkan pada konsep Wayang Golek.
2. menampilkan objek 3d menggunakan metode *Marker Based Tracking* dengan *rating* minimal empat bintang pada setiap *marker* agar sistem dapat dengan cepat mengidentifikasi *marker*.
3. *Skeleton* yang dibuat besarnya disesuaikan dengan objek 3d, jangan sampai *skeleton* lebih besar dari objek 3d. Jika *skeleton* lebih besar dari objek 3d yang terjadi pada saat menjalankan animasi *skeleton* akan nampak dari dalam tubuh objek 3d.

5.2 Saran

Dalam pengembangan aplikasi pengenalan tokoh wayang Pandawa lima menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android* masih memiliki banyak kekurangan. Adapun saran yang dijadikan acuan untuk penelitian atau pengembangan berikutnya adalah :

1. Gerakan pada objek 3d terbatas, Hanya dapat menggerakkan kepala kekanan dan kekiri, tangan serta siku keatas dan kebawah.
2. Memberi gerakan yang lebih halus dan rapi pada objek 3d dengan memperbanyak *frame*.
3. Menambah jumlah karakter.