BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarakan penelitian yang telah dilakukan adalah teknologi *augmented reality* dengan *library* Vuforia digunakan untuk kasus pendeteksian marker secara *realtime* serta berjalan baik pada perangkat android. Hasil pengujian menunjukan bahwa pengujian bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil pengujian menunjukan bahwa pendeteksian lebih dari satu marker sangat mempengaruhi proses pembacaan deteksi sudut dalam vuforia, Proses menampilkan 3d model oleh sistem adalah mengambil titik terbanyak dari marker yang ada, semakin banyak titik sudut dalam sisi marker, semakin besar kemungkinan sisi marker terdeteksi lebih cepat dibanding sisi lainya.

Kemudian hasil pengujian menunjukan bahwa intensitas cahaya sangat mempengaruhi pendeteksian marker, ketika intensitas cahaya sangat rendah, maka sistem tidak dapat mendeteksi marker dengan baik, dikarenakan input yang diberikan menjadi tidak dapat terlihat dengan baik. Kemudian jarak juga sangat mempengaruhi kecepatan dalam pendeteksian, semakin jauh jarak marker dengan kamera, maka semakin lama proses pendeteksian dan proses menampilkan 3D Objek.

1.2. Saran

Berdasarkan penelitian ini, saran untuk penelitian selanjutnya adalah pengembangan aplikasi pengenalan komponen *hardware* komputer yang lebih sempurna agar dapat menggantikan sebagian buku teks dalam proses pengenalan komponen komputer. Pengembangan dapat dilakukan pada beberapa bagian sebagai berikut:

1. Penambahan materi.
2. Pengembangan pada bagian desain aplikasi.
3. Penanmbahan Objek 3D pada aplikasi.
4. Penambahan animasi pada aplikasi.