

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

3.3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisa yang telah dilakukan oleh penulis mengenai implementasi *augmented reality* dengan menggunakan teknologi multimarker cylinder dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut:

1. Teknologi *augmented reality* sangat mendukung dalam visualisasi pembelajaran *anatomy* tubuh manusia bagian lengan, karna pengguna dapat berinteraksi secara interaktif dan berjalan secara real-time.
2. Visualisasi *anatomy* manusia lebih menarik dan interaktif karna tidak hanya menampilkan objek 3 dimensi tetapi menampilkan informasi dari bagian-bagian objek tersebut.
3. Dari hasil pengujian tentang marker, pola marker, ukuran, serta jarak dapat mempengaruhi kestabilan objek.
4. Jarak maksimal antara marker dengan kamera 20cm.

3.4. Saran

Berdasarkan implementasi dan pengujian aplikasi masih banyak pengembangan yang dapat dilakukan untuk pengembangan aplikasi *anatomy* tubuh manusia menggunakan teknologi *augmented reality* masih memiliki banyak kekurangan. Selama pembuatan aplikasi terlihat adanya kekurangan yang terletak pada detail objek yang terdapat di bagian marker. Pengembangan dapat dilakukan pada beberapa bagian sebagai berikut:

1. Penambahan fitur VR (*Virtual Reality*) pada aplikasi.
2. Adanya fitur animasi pergerakan setiap objek 3 dimensi.
3. Meningkatkan kualitas objek untuk menampilkan bagian objek 3 dimensi yang hilang.
4. Menggunakan stiker yang ditempel di lengan sebagai marker.