

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan implementasi yang telah dilakukan pada Aplikasi Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Pengenalan Sandi Semaphore dengan metode *image target* berbasis android, dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi dapat menampilkan pose sandi semaphore dari A sampai Z dengan jumlah total 26 objek 3D berdasarkan masing-masing *marker* atau *image target*.
2. Aplikasi dapat mendeteksi *marker* pada layar laptop, *smartphone*, dan kertas dengan catatan keseluruhan *marker* tertampil dan tidak ada bagian hilang atau detail pola yang berubah sehingga membuat aplikasi dapat melakukan *scanning*.
3. Aplikasi dapat mendeteksi *marker* pada warna yang berbeda dengan catatan *marker* memiliki kontras serta detail yang baik dan pola gambar yang sama dengan *marker* yang telah tersimpan pada *database*.
4. Aplikasi dapat mendeteksi lebih dari 1 *marker* dengan menjajarkan 5 *marker* sekaligus dalam satu waktu. Tidak disarankan untuk mendeteksi beberapa *marker* secara bersamaan, karena semakin banyak *marker* yang terdeteksi akan meningkatkan beban komputasi pada *devices*.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan selanjutnya aplikasi Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Pengenalan Sandi Semaphore agar lebih sempurna dengan tambahan fitur lainnya adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan dan penyempurnaan desain objek 3D.
2. Pengembangan desain aplikasi.