

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pemanfaatan teknologi *augmented reality* pada aplikasi pengenalan fauna di Indonesia ini berjalan sesuai dengan rancangannya, yaitu dapat menampilkan objek fauna 3D, animasi gerak pada objek dan suara fauna.
2. Dengan memanfaatkan aplikasi ini dapat membantu baik pada proses belajar anak untuk mengenal hewan secara 3 dimensi dan dengan teknologi *augmented reality* user seolah olah ada bersama fauna tersebut.
3. Dengan basis *markerless* user tidak perlu mencetak atau *download* sebuah *marker* sebagai penanda. Cukup dengan *marker* dan unik *user* sudah dapat menjalankan aplikasi ini dengan mudah.
4. Aplikasi *markerless augmented reality* ini di rancang menggunakan UML dan *storyboard* dan di bangun menggunakan Autodesk 3Ds Max dan Unity 3D. Aplikasi ini menggunakan metode pengembangan system *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

5.2 Saran

Saran yang di berikan sesuai dengan adanya penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi pengenalan fauna di Indonesia dapat mendukung system operasi *iOS* dan *Windows Phone*.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi ini menjadi *Ground Plane Detection*.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan lebih banyak objek fauna yang ada di Indonesia.