

BAB 7

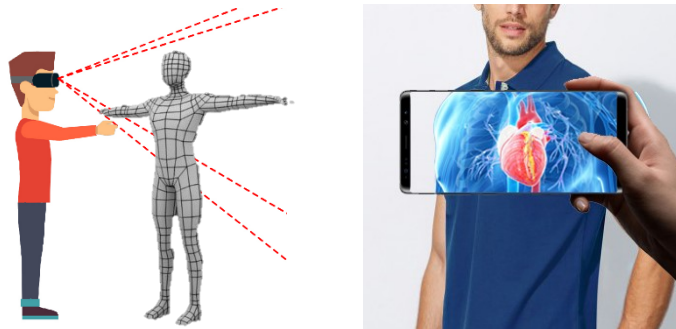
PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa fungsional vertex marker lebih unggul jika dibandingkan dengan single marker. Hal ini dibuktikan bahwa vertex marker memiliki kebaruan fungsional pada faktor sudut dan faktor luas permukaan yang tertutupi. MBAR tracking system dengan menggunakan vertex marker, dapat berjalan dengan baik pada sudut 10° – 90° dan 0-75% luas permukaan yang tertutupi. Sedangkan pada faktor jarak, MBAR tracking system jika menggunakan vertex marker membutuhkan rentang jarak 37 – 80 cm untuk dapat berjalan dengan baik.

7.2. Saran

Kontribusi dari penelitian ini adalah membuktikan kebaruan fungsional dari vertex marker. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dapat memanfaatkan kebaruan vertex marker ini pada penelitian sejenis MBAR tracking system yang membutuhkan objek nyata sebagai marker-nya, seperti manusia, binatang, atau objek nyata lainnya. Vertex marker dapat diterapkan sebagai marker pada objek nyata tersebut seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 7.1. Konsep Penerapan Vertex Marker pada Future Work

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Khan, S. Ullah, and I. Rabbi, “Factors affecting the design and tracking of ARToolKit markers,” *Comput. Stand. Interfaces*, vol. 41, pp. 55–66, 2015.
- [2] Z. Zainuddin, I. S. Areni, and R. Wirawan, “Aplikasi Augmented Reality pada Sistem Informasi Smart Building,” *JNTETI*, vol. 5, 2016.
- [3] A. Syahrin, M. E. Apriyani, and S. Prasetyaningsih, “ANALISIS DAN IMPLEMENTASI METODE MARKER BASED TRACKING PADA AUGMENTED REALITY PEMBELAJARAN BUAH-BUAHAN,” *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 5, 2016.
- [4] M. L. Famukhit, “ANALISIS PERBANDINGAN MEDIA MARKER AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D,” *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 10, pp. 1533–1532, 2018.
- [5] M. Z. Devita, S. Andryana, and D. Hidayatullah, “Augmented Reality Pengenalan Huruf dan Angka Arab Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android,” *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 4, pp. 14–21, 2020.
- [6] I. N. Q. Aini, A. Triayudi, and I. D. Sholihati, “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking,” *J. MEDIA Inform. BUDIDARMA*, vol. 4, pp. 178–184, 2020.
- [7] M. E. Apriyani, M. Huda, and S. Prasetyaningsih, “Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah,” *J. Informatics, Telecommunication, Electron.*, vol. 8, 2016.
- [8] W. T. Kusuma, A. A. Supianto, and H. Tolle, “Vertex markers: Modification of grid methods as markers to reproduce large size augmented reality objects to afford hands,” *Int. J. Electr. Comput. Eng.*, vol. 10, 2019.
- [9] A. Indonesia, “Antropometri Indonesia,” 2018.