

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Untuk pembuatan objeknya dibuat dengan *blender 2.7*. dibutuhkan tiga objek dalam pembuatan aplikasi ini. Yaitu objek manusia lengkap dengan material warna baju dan celana, kopiah, dan sejadah. Untuk marker dapat *didownload* atau *dishare* kepada *user*. Untuk membaca objek, tes aplikasi dengan kamera *smartphone android* dan keseluruhan dari jalannya aplikasi ini agar objek tampil adalah dengan menggunakan *Unity 3D*. objek akan tampil bergantian sesuai dengan marker yang disorot dengan kamera *smartphone*.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak peluang dalam mengembangkan aplikasi ini untuk membuatnya lebih menarik dan bermanfaat. Atau mungkin dengan tanpa marker.