BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

3.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memberi kemudahan pada wisatawan dalam mendapatkan informasi lengkap dan wawasan mengenai kupu-kupu di Museum Serangga dan Taman Kupu-kupu Taman Mini Indonesia Indah.
2. Fasilitas teknologi *markerless augmented reality* dapat diterapkan pada koleksi kupu-kupu di Museum Serangga dan Taman Kupu-kupu Taman Mini Indonesia Indah.
3. Penerapan menggunakan *pattern recognition* (pengenalan pola) dengan koleksi kupu-kupu yang terdapat di Museum Serangga dan Taman Kupu Taman Mini Indonesia Indah mengatasi kesulitan dalam mengetahui informasi kupu-kupu secara tepat dan cepat, untuk kecepatan sudah dapat diimplementasikan dengan kecepatan mendeteksi sekitar 2-5 detik pada beberapa contoh sampel kupu-kupu yang diujikan untuk sampling program pada ruangan dengan intensitas cahaya yang cukup.

3.2 Saran

Dalam pembangunan aplikasi Pengenalan Kupu-kupu ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berfungsi dengan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut:

1. Menambahkan data-data informasi mengenai koleksi kupu-kupu seharusnya bisa langsung di aplikasi dan tidak harus melakukan coding ulang.
2. Intensitas cahaya sangat berpengaruh pada aplikasi ini jika ruangan gelap (kurang terang) maka kupu-kupu tidak dapat terdeteksi maka diharapkan pengembangan selanjutnya pengaruh cahaya tidak menjadi kendala lagi.
3. Data video seharusnya tidak di simpan di database lokal karena akan mempengaruhi besar kecilnya ukuran aplikasi, tetapi akan lebih baik jika video tersebut di ambil dari media online seperti *youtube*.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pengunjung pada umumnya.