

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. KESIMPULAN

Setelah dilakukan pengujian dan analisa terhadap ekstraksi citra pola stickman, maka didapat kesimpulan sementara sebagai berikut.

1. Tingkat cahaya mempengaruhi kualitas Citra dalam warna HSV dengan nilai minimal tresholding untuk Kecerahan dari warna atau *Value* adalah 50 dari rentang 0 – 255 dengan begitu sisi yang terkena cahaya akan berubah menjadi cukup gelap agar terbaca oleh kamera.
2. Hasil percobaan dari berbagai kondisi ruangan dengan Intensitas cahaya redup, normal dan terang didapatkan Error program kurang dari 30%.
3. Ekstraksi fitur bentuk bangun datar dalam percobaan ini adalah persegi dengan begitu perlu didapatkan 4 titik sudut pada bangun datar tersebut agar dapat dimasukkan dalam formula yang telah ditentukan hingga mendapatkan titik tengah yang berguna untuk pembacaan koordinat
4. Pada penelitian ini, Hasil pola koordinat stickman atau skeleton lines yang telah didapat pada penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk riset yang mendatang karena error program dibawah 30% jika seluruh proses yang telah dicapai dilakukan secara hati hati karena pengkalibrasian perlu dilakukan sebelum melakukan percobaan seperti mengukur intensitas cahaya pada lampu 19 watt dengan Lux 40-45 yang mempengaruhi *Value* pada percobaan dan juga tidak terdapat noise cahaya yang lain agar mendapatkan nilai yang bagus dan baik pada hasil yang akan didapatkan oleh kamera

## 5.2. SARAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka untuk kepentingan pengembangan riset selanjutnya disarankan beberapa hal diantara lain :

1. Sistem algoritma yang diterapkan sangat sulit untuk mendapatkan hasil yang optimal jika tidak teliti dan tidak hati hati, oleh karena itu dibutuhkan algoritma tambahan dengan contoh diantara lainnya yaitu metode Blob untuk pembacaan marker menjadi lebih mudah.
2. Dalam perjalanan Program dibutuhkan spesifikasi komputer yang memumpuni dengan spesifikasi yang tergolong tinggi dikarena pengambilan data dengan capture setiap 2 detik dengan berbagai layer gambar
3. Perhitungan intensitas cahaya dan nilai warna agar dapat diperhitungkan dahulu sebelum mengambil data