



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penelitian ini mengusulkan penggunaan metode *Convolutional Neural Network* untuk membangun aplikasi *image preprocessing* dan klasifikasi. Dengan Penelitian ini terdiri dari tiga skenario, yaitu:

1. Wajah teridentifikasi berbentuk wajah *oval*

Pengguna dapat memilih *frame* kacamata dari *list* yang disediakan jika gambar *inputan* teridentifikasi berbentuk wajah *oval*.

2. Wajah tidak teridentifikasi berbentuk wajah *oval*

Pengguna tidak dapat memilih *frame* kacamata dari *list* yang disediakan, tetapi tetap dapat melihat *list frame* kacamata yang tersedia dalam aplikasi.

3. *Frame* menempel pada area mata pada wajah *user*

Hasil output dari aplikasi ini yaitu *user* dapat melihat bagaimana *frame* kacamata yang dipilih menempel pada area mata pada wajah

Penelitian ini menghasilkan aplikasi Android yang dapat diakses melalui *Play Store*.

## 5.2. Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang dapat membantu penelitian terkait di masa depan:

1. Dapat memberikan rekomendasi *frame* kacamata berdasarkan bentuk wajah selain dari *oval*.
2. Aplikasi dapat digunakan secara *real-time*.

The image shows a large, light blue watermark of the UMMN logo. It consists of a circular emblem with a stylized face and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.