

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi aplikasi, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Dengan mengimplementasikan metode Sobel pada aplikasi latihan kebugaran berbasis augmented reality dapat mempermudah siswa dalam melakukan praktek latihan kebugaran secara daring ataupun di luar jam sekolah.
2. Pengujian jarak antara kamera dengan marker dapat berpengaruh terhadap pendeteksian marker. Marker dapat terdeteksi dan menampilkan objek animasi 3D pada jarak 15cm sampai 30cm, sedangkan pada jarak deteksi lebih dari 30cm marker tidak menampilkan objek animasi 3D.
3. Berdasarkan pengujian UAT aplikasi latihan kebugaran berbasis augmented reality dapat diterima oleh siswa dengan nilai presentasi 90.7%.

5.2 Saran

Adapun saran yang nantinya dapat dikembangkan pada aplikasi ini antara lain sebagai berikut.

1. Diharapkan adanya penambahan objek 3D dan perbaikan pada objek 3D agar terlihat lebih bagus dan menarik.
2. Diharapkan aplikasi latihan kebugaran ini bisa dikembangkan agar bisa berjalan di platform lain seperti IOS.