

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam Pembuatan Aplikasi Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Penanganan Penderita Stroke Berbasis Android, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan pemodelan aplikasi menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.
2. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi antarmuka Splash Screen, antarmuka Menu Awal, antarmuka Simulasi Obejet 3D, antarmuka Informasi Stroke dan antarmuka Deskripsi Stroke.
3. Fitur yang baru dan berbeda dari lainnya dengan menggunakan teknologi augmented reality ini dapat memberi kesan yang berbeda dan meningkatkan ketertarikan.
4. Pola marker dapat mempengaruhi tampilan virtual. Marker dengan pola sederhana menampilkan objek dengan posisi penglihatan tetap.
5. Selain pola marker, jarak marker dengan kamera juga sangat berpengaruh dalam proses berjalannya program ini, bila terlalu dekat atau terlalu jauh maka kamera tidak dapat mengenali marker tersebut.

6. Aplikasi yang dibuat dengan metode pendeteksian pola (marker detection) dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang real time dan menarik, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media di bidang pendidikan.
7. Aplikasi mengandung informasi yang penting untuk masyarakat terlebih khusus pada keluarga yang dimana salah satu anggota keluarganya terkena stroke dapat memberikan wawasan mengenai stroke.
8. Hasil dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu beroperasi dengan baik.

5.2 Saran

Dari Pembuatan Aplikasi Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Penanganan Penderita Stroke Berbasis Android, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya. Adapun sarannya sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi ini agar dapat membantu dalam mempelajari informasi tentang stroke secara lengkap.
2. Fitur aplikasi lebih dikembangkan dengan menyesuaikan fitur-fitur *smartphone* saat ini dan kedepannya.
3. Mengembangkan tombol back dan exit menggunakan fitur pada perangkat android.