

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem pada aplikasi Augmented Reality pengenalan rambu-rambu lalu lintas menggunakan marker, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu-Rambu Lalu lintas dengan marker dikembangkan menggunakan Unity 3D sebagai game engine, yang memungkinkan pengguna dapat menggunakan aplikasi sebagai media pengenalan simbol rambu lalu lintas dengan objek 3D menggunakan penanda/marker. Desain objek 3D dibuat dengan menggunakan Blender untuk Modelling, Texturing, dan Coloring. Dan bahasa pemrograman C# sebagai Bahasa code sistem aplikasi.
2. Aplikasi Augmented Reality Rambu Lalu Lintas dapat digunakan oleh masyarakat luas khususnya anak di bawah umur yang sudah mengendarai sepeda motor dengan harapan untuk meningkatkan minat belajar mengenal rambu lalu lintas sebagai panduan berkendara di jalan umum.
3. Hasil dari pengujian kepuasan dan kelayakan Aplikasi Augmented reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas yang dilakukan oleh 30 orang responden dari total 7 pertanyaan mengenai aplikasi yang telah dibuat, berdasarkan kalkulasi dari semua data yang diperoleh dari 30 responden dengan 7 pertanyaan mendapatkan rata-rata 84.57%. Artinya kelayakan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas ini dari segi pertanyaan keseluruhan termasuk dalam kategori Sangat Setuju.

5.2 Saran

Adapun saran untuk meningkatkan fungsi maupun kinerja dari Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Rambu Lalu Lintas dikemudian hari adalah sebagai berikut :

1. Penambahan objek 3D dengan animasi simbol-simbol rambu lalu lintas sesuai dengan jenis antara lain rambu larangan, rambu perintah, rambu petunjuk dan rambu peringatan.
2. Melengkapi simbol rambu lalu lintas pada menu materi sebagai media belajar.
3. Menambahkan atau mengubah soal kuis sesuai perkembangan jaman sebagai evaluasi diri pengguna seberapa paham mengenali rambu lalu lintas.

