

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan analisa pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan merealisasikan penerapan teknologi *Augmented Reality* pada implementasi strategi sepak bola maka dibutuhkan *marker* yang dijadikan *patern*, kemudian objek 3D di *import* menjadi file berekstensi \*.WRL kedalam ArToolkit. Marker yang telah dibuat tersebut jadi penampang atau alas untuk menampilkan 3D secara virtual.
2. Penerapan teknologi *Augmented Reality* berjalan dengan baik, hanya saja belum sempurna. Namun Aplikasi *Augmented Reality* ini telah direalisasikan kedalam strategi sepakbola dalam bentuk 3D menggantikan *Magnetic Board Strategy* yang telah ada sebelumnya.
3. Jarak marker dengan kamera juga sangat berpengaruh dalam proses berjalannya program ini, bila terlalu dekat atau terlalu jauh maka kamera tidak dapat membaca marker dengan baik sehingga program tidak dapat mengenali marker tersebut.

## 5.2 Saran

Implementasi augmented reality pada strategi sepak bola ini masih jauh dari sempurna. Selama perancangan terlihat adanya kekurangan yang terletak pada detail dan kualitas obyek 3 dimensi, ukuran objek yang terlalu kecil ataupun posisi objek yang kurang tepat serta tingkat efektifitas dalam penerapan pelatih di lapangan. Hal tersebut disebabkan kurangnya kemampuan teknis dari sumber daya manusia.

Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan tracking library yang tidak difokuskan hanya pada software library ArToolkit, tetapi dikembangkan di software library yang lain, seperti ARToolKitPlus atau ARTag yang memiliki *tracking system* yang jauh lebih baik.

