

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan untuk mengakhiri pembahasan tentang "" yaitu :

1. Dengan adanya Aplikasi Senam SKJ ini , Memahami manfaat senam kesegaran jasmani.
2. Penggunaan aplikasi senam SKJ akan tertarik mempelajari senam SKJ dengan menggunakan *Augmented Reality*.
3. Interface aplikasi senam SKJ mudah untuk dipahami pengguna.
4. Aplikasi senam SKJ ini dapat di akses lewat android.
5. Untuk pembuatan Aplikasi Senam SKJ dengan mempelajari senam pemanasan, senam peralihan, senam inti dan senam pendingin. Dan mengetahui manfaat tujuan mengerakkan tubuh sehingga, pengguna aplikasi akan tertarik melakukan senam SKJ
6. Dalam proses implementasi kepada anak - anak SD maka aplikasi *AR Senam SKJ* ini di perlihatkan cara menggunakan aplikasi *AR senam SKJ* secara langsung di sekolah saat jam olahraga penjasorkes kemudian guru memperjelaskan instruksi senam SKJ agar gerakannya benar.
7. Rincian waktu yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi *AR Senam SKJ* adalah sebagai berikut.
 - a. *Modelling* = 45 hari/ 1,5 bulan
 - b. *Regging* = 10 hari
 - c. *Augmented Reality*= 30 hari
 - d. *Interface* = 25 hari
 - e. *Building* = 15 hari

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* ini, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yaitu :

1. *Rigging* karakter masih kasar dan kaku sehingga masih belum maksimal dalam menggerakkan tubuh modeling nya .
2. Tampilan *Interface* warna dan desain aplikasinya masih kurang bagus, karena pembuatan aplikasi *AR* senam SKJ masih belum bisa memunculkan *modeling 3d AR* tanpa *marker (markerless)* dan belum bisa menampilkan animasi *AR* untuk instruksi senam SKJ.
3. Dalam proses *Regging Modeling 3D* anak SD diharapkan bergerak secara optimal, seperti hal manusia menggerakkan anggota tubuhnya.
4. *Augmented Reality* akan lebih baik jika tampilan *AR* nya tanpa menggunakan *marker* karena tampilan akan menjadi lebih nyata
5. *Modelling* akan lebih baik menggunakan gerakan animasi, animasi lebih mudah di pahami anak SD

