

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan Aplikasi *augmented reality* pengenalan anggota tubuh dan gerakan tubuh manusia yaitu :

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan permodelan aplikasi menggunakan beberapa diagram UML, Antara lain *Use case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. *Interface* yang dibuat meliputi, Menu Utama, Menu Tentang, Menu Panduan, Menu *Augmented Reality*.
3. Pembuatan animasi menggunakan Blender, dan desain background menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, edit rekaman atau dubbing menggunakan Adobe Audition dan untuk perancangan aplikasi *augmented reality* menggunakan Unity dengan C#.
4. Jarak marker dengan kamera berpengaruh dalam proses pemindaian, jika jarak terlalu dekat marker akan sulit terdeteksi, begitu juga sebaliknya jika kamera terlalu jauh dari marker. Dan juga pencahayaan juga berpengaruh, jika ruang terlalu gelap maka marker sulit untuk dikenali.
5. Pada bagian gerakan tubuh manusia terdapat 4 gerakan antara lain, gerakan *supinasi*, gerakan *elevasi*, gerakan *fleksi*, dan gerakan *ekstensi*.

5.2 Saran

Aplikasi *augmented reality* pengenalan anggota tubuh dan gerakan tubuh manusia ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembangan aplikasi ini dapat berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan komponen. Adapun saran-saran yang dapat penulis berikan antara lain :

1. Objek 3D hanya menampilkan beberapa anggota tubuh dan gerakan tubuh, diharapkan kedepannya dapat menyajikan yang lebih lengkap lagi.
2. Juga penambahan animasi pada gerakan tubuh dan audio yang lebih menarik perhatian anak.
3. Aplikasi hanya berbasis *android*, diharapkan kedepannya dapat dikembangkan pada *platform* yang lain seperti *ios* dan *windowx phone*.