

BAB VI

PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Informasi yang ditampilkan berupa objek 3D karate berdasarkan marker.
2. Aplikasi *Augmented Reality* pada 3D Teknik Karate AR ini dapat membantu pada proses pembelajaran Teknik Karate AR secara *virtual* dan menjadi alternatif media yang menarik.
3. *Augmented Reality* pada pengenalan 3D Teknik Karate AR ini telah di uji menggunakan tabel pengujian dan hasil yang di dapat berjalan cukup baik.
4. Perancangan media pembelajaran 3D karate ini dapat menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan meningkat kan minat dari siswa siswi yang belajar.

6.2. SARAN

Aplikasi *augmented reality* 3D Teknik Karate AR ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya penambahan *augmented reality* 3D Teknik Karate AR ini dengan media lain seperti pada desktop, Web, dan iPhone sehingga dapat digunakan secara umum dan meluas.

2. Penyempurnaan penambahan fitur – fitur pada objek 3D dan marker yang digunakan sehingga menjadi lebih menarik.
3. Ditambahkan *library augmented reality* yang lain, yang lebih sempurna agar mendapat hasil yang maksimal dan membuat *Augmented Reality* menjadi *Realtime* agar berjalan tanpa harus menggunakan marker.
4. Membuat objek 3D bergerak dan lebih menarik.