

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan studi kasus untuk menentukan bagaimana fungsi peralatan olahraga menggunakan augmented reality dan pengujian serta pengembangan aplikasi, kesimpulan berikut dapat dibuat :

1. Menggunakan augmented reality yang sudah dapat digunakan untuk menampilkan alat fitnes dan bagaimana fungsinya, untuk merancang pengenalan alat fitnes di Vitka Fitness memanfaatkan smartphone android untuk scan marker dan menampilkan 20 item fitnes sebagai objek 3D Moving.
2. Implementasi metode Markerless Based Tracking di vitka fitness menggunakan Augmented Reality dilakukan dengan menempelkan marker pada setiap alat agar pengguna alat dapat langsung scan marker dan mengetahui cara kerja alat.
3. Beberapa sesi pengujian telah diselesaikan pada program ini, antara lain pengujian yang melibatkan tagging, smartphone Android, jarak camera-to-tagging, black box, dan lain-lain. Selain itu, pengguna Vitka Fitness yang aktif sedang menguji aplikasi ini.

5.2 Saran

Selain itu, desain dan konstruksi aplikasi augmented reality ini memiliki banyak kekurangan yang perlu diperbaiki lagi untuk meningkatkan kegunaan dan

kualitas aplikasi ini. Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Aplikasi dapat digunakan di semua jenis sistem operasi seperti IOS
2. Menambah fitur-fitur yang dapat berguna bagi user aplikasi.
3. Memperbaiki bug yang terdapat dalam marker