

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Komponen Komputer Menggunakan Algoritma *FAST Corner Detection*” yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian deteksi akurasi menunjukkan bahwa proses pendeteksian marker pada sudut tertentu cenderung gagal pada sudut 15°, 30, 45 dan jarak (0 cm – 10 cm). Dan berhasil pada jarak (11 cm – 50 cm).
2. Berdasarkan hasil pengujian *flash card* sebagai *marker* pada library *Vuforia Engine* menunjukkan bahwa enam *marker* yang telah dibuat oleh peneliti mendapatkan rating sebanyak lima bintang. Dikarenakan pada *marker* tersebut memiliki warna yang beragam.
3. Diharapkan aplikasi berbasis android ini dapat membantu semua kalangan untuk dapat mengakses pembelajaran menggunakan *augmented reality* dengan mudah.

5.2 Keterbatasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Pemilihan komponen komputer yang dipelajari hanya terdapat 6 komponen. Untuk pengembangan lebih lanjut, dapat ditambahkan komponen komputer lain yang lebih kompleks

2. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini hanya menggunakan satu *smartphone android*. Untuk pengujian lebih lanjut, dapat menggunakan perangkat *smartphone* lain.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Komponen Komputer Menggunakan Algoritma *FAST Corner Detection*” yang telah dilaksanakan, saran yang diperoleh sebagai berikut:

1. Rancangan yang telah dibangun dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran.
2. Sistem *Augmented Reality* ini dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran.
3. Sosialisasi penerapan aplikasi *Augmented Reality* di seluruh sekolah.