

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan dari penelitian ini:

1. Penelitian ini mencakup perancangan aplikasi *Augmented Reality* 3D menggunakan algoritma *Fast Corner Detection*.
2. Metode *waterfall* digunakan dalam perancangan aplikasi tersebut.
3. Aplikasi AR pengenalan rambu-rambu lalu lintas berhasil menjalankan fungsionalitas sesuai rancangan.
4. Sistem dapat mendeteksi *marker* dengan baik pada tingkat oklusi 25% dan 50%. Namun, tidak dapat mendeteksi pada tingkat oklusi 85%.
5. Solusi ini mungkin melibatkan metode pengajaran yang inovatif, penggunaan teknologi, atau pendekatan kreatif lainnya.

5.2 Saran

Berikut saran dari penelitian ini:

1. Menambahkan lebih banyak objek 3D rambu-rambu lalu lintas untuk pengalaman belajar yang lebih beragam.
2. Menambahkan deskripsi pada setiap object 3D.
3. Menambahkan fitur kuis rambu-rambu lalu lintas sebagai evaluasi pembelajaran anak-anak usia dini.
6. Menambahkan data base guna mempermudah guru untuk menilai perkembangan dari murid.