

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Augmented Reality* 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah Menggunakan Algoritma *FAST Corner Detection*” yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Augmented Reality* 3D Pengenalan Buah sebagai media pembelajaran interaktif mendukung pemahaman siswa dan memperbaiki proses pengajaran para guru menjadi lebih optimal.
2. Penerapan algoritma *FAST Corner Detection* membantu dalam pendeteksian sudut pada flashcard atau marker, sehingga aplikasi mampu menampilkan objek dalam bentuk 3D dengan baik.
3. Pengujian fungsionalitas aplikasi menunjukkan kinerja yang baik pada setiap proses menu. Deteksi marker menunjukkan bahwa semakin tertutup marker, semakin rendah kemampuan deteksinya, dengan kegagalan deteksi pada kondisi marker tertutup 85%.

5.1 Keterbatasan

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Augmented Reality* 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah Menggunakan Algoritma *FAST Corner Detection*” yang telah dilakukan, terdapat beberapa keterbatasan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan dalam mendapatkan sampel data Buah menyebabkan hanya ada enam karakter Buah yang tersedia sebagai objek dalam aplikasi ini.
2. Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan versi Android 12, sehingga tidak memberikan gambaran yang representatif terhadap kinerja aplikasi pada versi Android lainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Augmented Reality* 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah Menggunakan Algoritma *FAST Corner Detection*” yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran untuk penelitian berikutnya, yaitu:

1. Menambahkan menu kuis untuk meningkatkan keinteraktifan aplikasi.
2. Menambahkan lebih banyak lagi marker karakter Buah.
3. Menambahkan fitur animasi pada karakter buah agar lebih interaktif dan menarik.