

## **BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan juga hasil kuisisioner, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini yaitu:

1. Aplikasi Panduan Fitness Interaktif Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android telah berhasil.
2. Aplikasi membantu pengguna dalam memahami dan melakukan gerakan latihan dasar *fitness* melalui objek 3D yang ditampilkan secara interaktif.
3. Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa fungsi-fungsi yang dibuat dalam perangkat lunak I-FIT ini berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

### **6.2 Saran**

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembuatan aplikasi I-FIT yaitu:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur gerakan-gerakan *fitness* yang lebih lengkap.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan pemodelan objek 3D yang lebih detail.
3. Konten latihan gerakan pada aplikasi diperbanyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- 3Dmax.2014.<<http://www.autodesk.com/products/autodesk-3ds-max/overview>>.[Diakses tanggal 19 april 2014].
- Beadle, B.H., Harper, G.Maguire Jr., and J. Judge. 2003. *Location aware mobile computing*. In Proc. ICT '97 (IEEE/IEE Int. Conf. on Telecomm.), Melbourne, Australia.
- Bharati, J.Mani.,Hemalatha,S., Aishwarya,V.,Meenapriya,C., Grace, L.Hepzibha Shekinah., 2010. *Advancement in Mobile Communication using Android. International Journal of Computer Applications*. vol.1. no.7. pp:95-98.
- Cahyono, Setiyo. 2006. *Panduan Praktis Pemrograman Database Menggunakan MySQL dan JAVA*. Bandung : Penerbit Informatika.
- Chafied, Muchammad. 2010. *Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.1-5.
- Daniel, W., & Dieter, S. (2009). *History and Future of Tracking for Mobile Phone Augmented Reality*. 6(3): 17 -25.
- Google. 2012. About Android. <<http://www.android.com/about/>>.[Diakses tanggal 11 November2013].
- Hardiansyah, Fadilah Fahrul. 2011. *Augmented Reality Untuk Mengetahui Fasilitas Umum Berbasis Android*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.1-9.
- Hirzer, Martin. 2008. *Marker Detection for Augmented Reality Applications*. Inst. for

- Computer Graphics and Vision Graz University of Technology. Austria. 1-27.
- Ihsani, Fuji. 2013. *Explorar (Entertaining Explore With Ar), Aplikasi Augmented Reality Android Mobile Game*. Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Gunadarma. 1-5.
- Irawan. 2007. *Java Untuk Orang Awam*. Palembang : Maxikom.
- Lessard, Jeff, Kessler, Gary C. 2010. *Android Forensics: Simplyfying Cell Phone Examinations*. Small Scale Digital Forensics Journal. vol.4. no.1. pp:1-12.
- Maza. 2006. *Fitness Dan Manfaat Fitness Bagi Tubuh Manusia*. Yogyakarta : Andi.
- Oliver, B., & Ramesh, R. (2005). *Spatial Augmented Reality*. Mitsubishi Electric Research Laboratory, 33(2): 20-44.
- Permana, Rizki Agung. 2012. *Kartu tanda Mahasiswa Interaktif Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.1-7.
- Priyambodo, Singgih. 2011. *Augmented Reality Pada Permainan Ular Tangga*. Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta. 1-17.
- Rohmah, Ulfah. 2012. *Aplikasi Augmented Reality Tata Surya (Semua Planet Mengelilingi Matahari) Menggunakan Mobile Android*. Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan

Teknologi Informasi Universitas Gunadarma.1-13.

Syaifudin, Rudi. 2011. *Game Gitar Virtual Berbasis Augmented Reality*. Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang. 1-5.

Tobias. H., Steven. F., Tachio. T., Gus. R., Drexel. H. 2007. *Developing Indoor and Outdoor User Interfaces to a Mobile Augmented reality System*, Dept. of Computer Science, Columbia University. New York. NY 10027.

Unity. 2014. <<http://unity3d.com/unity>>. [Diakses tanggal 8 mei 2014].

Vuforia Qualcomm. 2012. <<http://www.qualcomm.eu/products/augmented-reality/>>. [Diakses tanggal 19 april 2014].