

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pembuatan analisis, perancangan sistem dan Aplikasi *Virtual Punch Training* menggunakan Microsoft Xbox Kinect serta dilakukan evaluasi hasil penelitiannya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi ini dapat mendeteksi gerakan tangan *user* dan menghitung berapa kecepatan dan tenaga pukulannya dalam satuan Joule.
2. Aplikasi *Virtual Punch Training* ini menggunakan rumus Energi Kinetik dalam perhitungannya dan memberikan *output* berupa kecepatan pukulan, kekuatan pukulan dan grafik pukulan.
3. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana latihan dengan mengalahkan skor tertinggi yang telah dibuat sebelumnya, dengan mengalahkan skor tersebut diharapkan performa kekuatan pukulan dapat meningkat setiap latihan rutin.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain :

1. Aplikasi *Virtual Punch Training* ini masih memiliki kekurangan pada peralatan sensor, sehingga mengakibatkan jeda yang cukup signifikan, apabila diwaktu depan ada sensor yang lebih baik dari Kinect agar dapat dikembangkan lagi aplikasi ini dengan peralatan yang baru.

2. Aplikasi *Virtual Punch Training* yang dibuat masih belum cocok untuk PC kelas *low-end*, sehingga untuk dapat menjalankannya dibutuhkan spesifikasi PC yang cukup tinggi, diharapkan pada pengembangan selanjutnya aplikasi ini dapat berjalan dengan nyaman dan lancar pada PC kelas *low-end*.
3. Aplikasi *Virtual Punch Training* dibuat menggunakan Kinect SDK milik Microsoft sehingga dapat di *porting* (alih format) kedalam Microsoft Xbox sebagai *homebrew game*, diharapkan kedepannya juga dikembangkan sebuah aplikasi yang dapat berjalan di konsol Xbox milik Microsoft.

