

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pembuatan media pembelajaran Augmented Reality Hardware Komputer dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk membuat aplikasi augmented reality melalui beberapa proses diawali dengan concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution.
2. Kualitas dan pola Marker sangat berpengaruh untuk mendapatkan rating bintang 5 saat di upload pada database Vuforia untuk mendapatkan ketepatan akurasi kamera saat mendeteksi Marker.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan soal dan Hardware Komputer dalam bentuk 3D.
4. Semakin tinggi spesifikasi Smartphone yang digunakan akan berpengaruh pada kinerja aplikasi, semakin tinggi spesifikasi maka akan semakin baik.
5. Aplikasi ini dibuat sebagai alternatif media pembelajaran Hardware Komputer untuk siswa SMK jurusan Multimedia.
6. Dari hasil pengujian kepada User didapatkan bahwa persentase hasil dikatakan memuaskan dalam kategori Sangat Baik dengan hasil perhitungan dalam aspek tampilan 88,33%.

## 5.2 Saran

Pada pembuatan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran untuk siswa SMK jurusan Multimedia ini tentunya terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Maka daripada itu penulis mengajukan saran untuk pengembang tersebut yaitu:

1. Kelengkapan isi materi yang terdapat di dalam aplikasi ini bisa dikembangkan dengan menambah jumlah materi dan Hardware Komputer sehingga lebih lengkap.
2. Menambahkan beberapa Audio agar aplikasi lebih menarik dan interaktif.
3. Aplikasi perlu dimasukkan ke Google play sehingga memudahkan dalam proses penggunaannya.

Demikian saran dari penulis yang dirasa perlu agar aplikasi bisa lebih berkembang. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan aplikasi ini.