

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap penerapan *augmented reality* untuk media edukasi vitamin dalam buah-buahan untuk anak-anak, maka dapat diambil kesimpulan pada sistem baru yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Penerapan *augmented reality* untuk media edukasi vitamin dalam buah-buahan untuk anak-anak dapat dibangun dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:
 - a. Pembuatan objek 3D menggunakan aplikasi 3ds Max 2010 atau aplikasi sejenis (misalkan Google SketchUp Pro).
 - b. Membuat desain marker dan katalog dengan Adobe Photoshop.
 - c. Melakukan identifikasi marker.
 - d. Memasukkan objek 3D ke ARToolKit dan sedikit mengubah *database*.
2. Pada saat proses identifikasi marker, desain marker dan kondisi cahaya ternyata mempengaruhi waktu kamera dalam mengidentifikasi marker.
3. Adanya sistem yang baru ini menambah kreatifitas penyampaian materi atau media pembelajaran kepada anak-anak.

4. Dengan adanya penerapan teknologi *augmented reality* untuk media edukasi vitamin dalam buah-buahan untuk anak-anak, akan meningkatkan pemahaman dan minat belajar bagi anak-anak.
5. Belum meratanya penyebaran dan pemanfaatan teknologi informasi di Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
6. Aplikasi ini mengenalkan teknologi *augmented reality* kepada masyarakat umum, khususnya yang menyampaikan materi pada anak-anak.
7. Aplikasi tidak mengalami kendala dalam implementasi dan dapat digunakan secara mandiri.
8. Aplikasi *augmented reality* ini berbeda dari yang lainnya, karena memiliki *file installer*, sehingga dapat di-*install* pada komputer atau laptop yang lainnya tanpa perlu khawatir *file* yang didalamnya akan hilang dan mengakibatkan tidak bisa dijalkannya *augmented reality* tersebut.
9. Pada objek 3D pisang, peneliti tidak memberikan bentuk pisang dalam *slice* atau berupa potongan. Hal ini disebabkan terbatasnya kemampuan SDM dalam proses pembentukan objek 3D yang merupakan *job desc 3D artist*.
10. Aplikasi yang dibuat dengan metode pendeteksian pola (*marker detection*) dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang nyata dan menarik dan dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media.

5.2. Saran

Adapun saran yang peneliti usulkan adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang aplikasi ini harus memperhatikan dalam mengeksplor objek 3D ke bentuk *augmented reality*, beberapa objek menjadi tidak seperti yang diinginkan, maka diperlukan teori yang lebih mendalam untuk dapat membentuk objek 3D agar terlihat lebih baik.
2. Selama perancangan terlihat adanya kekurangan yang terletak pada detail dan kualitas objek 3 dimensi. Hal tersebut disebabkan kurangnya kemampuan teknis dari SDM. Pengembangan sistem haruslah dibangun dengan *team work*, dimana masing-masing faktor yang membentuk multimedia dikerjakan oleh masing-masing ahli, seperti desainer, *animator*, *3D artist* dan *programmer*. Pada masa yang akan datang, sistem akan terus dikembangkan sebagai alat dan khasanah media dalam dunia informatika.
3. Perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dapat berjalan pada Android atau iOS serta pengembangan *GUI* agar dapat digunakan lebih banyak *user* dan lebih mudah digunakan.
4. Dengan sistem informasi yang baru, pengguna disarankan untuk memperhatikan kekurangan dan kelemahan aplikasi ini agar dapat segera dicari pemecahan masalahnya dan dilakukan pengembangan sistem untuk masa akan datang demi kelangsungan pelaksanaan sistem media yang informatif.