

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada penulisan skripsi “Penerapan Teknologi *Augmented reality* Sebagai Pengenalan Hewan Reptil Berbasis Android” dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *Augmented reality* pengenalan hewan reptil berhasil di buat dengan menggunakan tahapan perancangan UML(Unified Modeling Language) dan metode pengembangan multimedia menggunakan MDLC(Multimedia Development Life Cycle).
2. Aplikasi Augmented Hewan Reptil berhasil menampilkan objek 3D hewan reptil dan dapat digunakan sebagai media pengenalan hewan reptil untuk anak.
3. Aplikasi *Augmented reality* pengenalan hewan reptil telah di lakukan pengujian dengan metode *blackbox testing*. Hasil pengujian fitur dan fungsi pada *User Interface* dalam 4 device yang berbeda berjalan dengan baik seperti yang di harapkan.

5.2 Saran

Hasil penelitian oleh penulis masih jauh dari kata sempurna, untuk itu sangat di butuhkan saran dari pengguna bertujuan untuk lebih baik bagi perkembangan aplikasi kedepanya. Saran bagi aplikasi sebagai berikut:

1. Dalam upaya mengenalkan hewan reptil kepada anak untuk kedepanya diharapkan aplikasi dapat di rancang dengan desain dan fitur yang lebih baik lagi.
2. Menampilkan lebih banyak objek dari setiap hewannya agar anak lebih mudah dalam membedakan contohnya ular phyton, ular kobra, ular weling.
3. Membuat animasi yang lebih lama dan lebih menarik agar terlihat lebih nyata.