

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang “Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Buas Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan aplikasi *augmented reality* melalui beberapa tahapan diantaranya analisis, desain, implementasi, *testing*, verifikasi dan *maintenance*.
2. Proses pembuatan aplikasi menghasilkan *output file* dengan format .apk dan dapat diinstall pada perangkat android minimal android 8
3. Terdapat fungsi *scale* dan *rotation* sehingga aplikasi dapat disebut interaktif.
4. Point yang terdapat pada kebutuhan fungsional telah terpenuhi pada aplikasi.
5. Aplikasi yang dibuat terdiri dari 5 *scene* dan dibuat menggunakan *base asset* yang telah disesuaikan dengan kebutuhan aplikasi.
6. Dari hasil *survey* aplikasi yang diberikan kepada siswa kelas dua MIS Salafiyah Ngijo menghasilkan nilai presentase 96,7% (sangat baik) yang berarti layak digunakan sebagai media pembelajaran baru.
7. Dari hasil pengujian *indoor* dan *outdoor* menghasilkan sudut toleransi *marker* dapat terdeteksi pada 40 derajat indoor dan 30 derajat outdoor.

### 5.2 Saran

Dalam penelitian “Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Buas Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android” yang telah dilakukan oleh penulis tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu penulis memberikan saran pada penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Penambahan animasi yang lebih kompleks pada objek 3D seperti berjalan, berlari dan sebagainya sebagai detail pengembangan dari aplikasi yang dibuat.
2. Sistem soal pada kuis yang dapat dikembangkan menjadi dinamis tergantung dengan *control* guru.
3. Penambahan pada *Controller* pada *object 3D* seperti *move*, *attack* dan *jump* agar user pengalaman menggunakan aplikasi menjadi lebih interaktif.
4. Perbaikan pada *AR Camera* agar lebih akurat dalam memindai *marker*.