

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan dalam rangka mengakhiri pembahasan “Teknologi *Augmented Reality* untuk Implementasi huruf alphabetic” ini, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat dengan metode pendeteksian pola (marker detection) dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang nyata dan menarik (*Augmented Reality*), dan dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media. Salah satunya adalah media pembelajaran.
2. Aplikasi Simulasi Implementasi huruf alphabetic berbasis teknologi *Augmented Reality* ini mudah dalam pengoperasiannya.
3. Aplikasi Implementasi huruf alphabetic ini menghabiskan memori yang banyak saat proses *building*.

5.2 Saran

Augmented Reality pada aplikasi ini ini masih jauh dari sempurna. Beberapa pengembangan yang dapat dilakukan adalah perbaikan pada animasi, objek 3D produk, dan pengembangan penambahan desain masing-masing objek yang bisa lebih baik lagi. Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia berbasis teknologi *augmented reality* diperlukan pemahaman program pengolah objek 3D dan juga memahami pemrograman ActionScript 3 yang baik. Untuk itu penulis memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan, yaitu:

1. Aplikasi *Augmented Reality* berbasis Flash ini memiliki beberapa *bug*. Diharapkan *bug-bug* dari aplikasi ini dapat ditutupi dimasa yang akan datang.
2. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* di Indonesia terutama dalam penerapannya untuk pembelajaran masih sangat sedikit, sehingga peluang pemanfaatan secara komersil maupun non-komersil aplikasi berbasis teknologi *Augmented Reality* ini masih sangat luas.
3. Kuasai konsep teknologi *Augmented Reality* terlebih dahulu sebelum membuat aplikasi berbasis teknologi *Augmented Reality*.
4. Semoga Aplikasi ini dapat bermanfaat bagi orang tua maupun guru dan dapat memotivasi anak-anak sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai.

