

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Aplikasi Simulasi Tata Surya berbasis teknologi *Augmented Reality* ini menarik minat siswa maupun guru;
2. Aplikasi Simulasi Tata Surya berbasis teknologi *Augmented Reality* ini mudah dalam pengoperasiannya;
3. Aplikasi Simulasi Tata Surya ini menghabiskan memori yang banyak saat proses *building*.
4. Respon kamera lebih lambat saat menggunakan aplikasi ini.
5. Objek terkadang masih muncul meski marker tidak ditampilkan di kamera.

5.2 Saran

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 siswa maupun guru dan dapat memotivasi mereka sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai.

