

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil yang didapat dalam penulisan skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa aplikasi yang didalamnya terdapat 8 *marker* berbeda untuk menampilkan 8 objek 3 dimensi yaitu tanaman perkebunan.
2. Aplikasi media pembelajaran ini cukup interaktif dan menarik bagi mahasiswa jurusan Pertanian
3. Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada *smartphone* berbasis *android*.
4. Pendeteksian *marker* berjalan cukup baik, detail objek dapat dilihat dengan lebih mendekatkan kamera ke *marker*
5. Aplikasi ini dapat dikatakan berkualitas karena memiliki informasi yang dapat digunakan sebagai media pelengkap dalam pembelajaran pengenalan tanaman perkebunan.

5.2 Saran

Dalam penggunaan dan pengimplementasian aplikasi ini, maka saran untuk pengembangan aplikasi ini agar lebih baik lagi adalah sebagai berikut :

1. Perlu menambahkan audio narasi tentang informasi tanaman perkebunan.
2. Perlu menambahkan objek 3D tanaman perkebunan yang lain untuk melengkapi aplikasi ini.
3. Apabila fitur dari aplikasi ini sudah lengkap, maka sebaiknya diupload di *playstore* agar dapat diunduh oleh pengguna *android* yang lain.

