

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Perancangan aplikasi “Ayo Sinau Boso Jowo” berhasil dilakukan dengan menggunakan *software* unity editor dan vuforia
2. Pembuatan objek 3 dimensi berhasil dibangun dengan menggunakan *software* blender untuk modelling, teksturing coloring, dan menggunakan *software* adobe audition untuk editing suara serta *software* adobe illustrator untuk pembuatan aset 2 dimensi dan pembuatan ar card .
3. Selain buku di sekolah yang digunakan sebagai marker, *marker* berhasil dibuat dengan mengimplementasikan metode marker based tracking yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menampilkan objek 3 dimensi.
4. Berdasarkan pengujian aplikasi ke beberapa smartphone menggunakan pengujian intensitas cahaya dan jarak marker dengan smartphone, objek dapat muncul dengan maksimal di semua smartphone pengujian.
5. Berdasarkan pengujian terhadap pengguna yang terdiri dari murid yang di dampingi oleh wali murid didapatkan 10 responden mendapatkan 88,75 % yang menunjukkan aplikasi mendapatkan predikat sangat baik, pengujian berupa persepsi guru tentang aplikasi ini mendapatkan 84,38 % yang dilakukan terhadap 4 guru yang menunjukkan

bahwa aplikasi ini sangat baik dan layak digunakan. Dan pengujian terhadap kalangan mahasiswa berupa kuisisioner didapatkan 32 responden dan mendapatkan kelayakan aplikasi dengan nilai persentase 96% yang menunjukkan aplikasi layak dengan sangat baik.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, berikut beberapa saran untuk pengembangan Aplikasi ini :

1. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan kembali dengan menambahkan objek didalamnya.
2. Pada pengembangan selanjumya diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur yang dapat lebih menarik bagi siswa
3. Pada pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi ini sudah tersedia di *Google Play Store* Dan *App Store*
4. Perlu dilakukan pengoptimalan aplikasi agar tidak menghasilkan sampah penyimpanan aplikasi yang mempengaruhi penyimpanan didalam *smartphone*