

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi pengenalan negara-negara ASEAN untuk pembelajaran anak dengan *augmented reality* berbasis android berhasil dibuat dengan *software* unity editor, vuforia sebagai database, dan C# sebagai bahasa pemrograman.
2. Dalam pembuatan aplikasi ini, peneliti menggunakan *software* CorelDraw X7 untuk perancangan marker dan *asset* 2D, peneliti juga menggunakan *software* blender untuk pembuatan objek 3D bangunan khas negara.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan objek 3D bangunan khas negara asean, suara narasi singkat sapaan dalam bahasa masing-masing negara, dan biodata umum negara.
4. Aplikasi *augmented reality* pengenalan ASEAN ini memiliki respon yang cepat dalam menampilkan objek 3D dan membuka halaman aplikasi.
5. Aplikasi *augmented reality* pengenalan ASEAN ini cukup baik dalam mendeteksi marker berupa kertas maupun marker berupa foto berformat *.jpg* dan *.png* yang disimpan pada *smartphone*.
6. Aplikasi *augmented reality* pengenalan ASEAN ini dapat menambah minat dan memudahkan anak dalam belajar tentang negara-negara di ASEAN.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dibuat, penulis mendapat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi, sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya, dapat menambahkan fitur-fitur lain agar lebih bervariasi seperti menambah halaman menu, dan memperluas isi informasi.
2. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan output objek 3D lainnya untuk masing-masing negara.

3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi dengan menambahkan fitur tanya jawab atau kuis untuk lebih interaktif.
4. Peneliti dapat mengembangkan aplikasi menjadi aplikasi yang dapat dijangkau oleh umum secara lebih luas dengan mendaftarkan ke *google play store* jika data dan syarat sudah terpenuhi.

