

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari Penerapan Augmented Reality Pada Aplikasi Edukatif E-Dino Berbasis Android antara lain sebagai berikut.

1. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality dengan metode marker based tracking pada aplikasi ini berjalan sesuai dengan perancangan, yaitu dapat menampilkan objek 3D dinosaurus, suara, serta dapat menampilkan informasi.
2. Berdasarkan pada hasil pengujian black box aplikasi e-Dino dapat dinyatakan bahwa aplikasi dapat memproses input dan memberikan output dengan baik sesuai dengan yang diharapkan serta dapat dijalankan dengan baik pada device yang berbasis android.
3. Berdasarkan pada hasil pengujian usabilitas menggunakan kuesioner aplikasi dapat dinyatakan berguna dan bermanfaat. Dengan memperoleh total skor responden sebesar 1778 pada skala *likert*.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh beberapa saran berikut.

1. Bagi penelitian selanjutnya, dapat mengubah aplikasi ini menjadi markerless atau tanpa marker.
2. Dapat menambahkan jenis dinosaurus lebih banyak dan beragam karena aplikasi ini hanya mencakup 3 jenis dinosaurus.
3. Kedepannya tingkatkan kemiripan objek 3D hingga mencapai 100%.
4. Kedepannya aplikasi dapat diakses dengan mudah dengan memublikasi aplikasi secara luas melalui Appstore atau Playstore.