

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah menyelesaikan penelitian adalah Aplikasi Responsif Sebagai Media Informasi dan Pembelajaran dapat dirancang berbasis Android menggunakan Unity Engine dan Vuforia.

1. Cara memanfaatkan peran buku ensiklopedia sebagai media edukasi pengenalan Alat Misa dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* adalah dengan pembuatan aplikasi *Augmented Reality* Alat Misa. Aplikasi *Augmented Reality* Alat Misa mampu menambah ketertarikan anak – anak agar lebih aktif belajar Alat Misa serta membantu para orang tua dan tenaga pendidik dalam memperkenalkan Alat Misa dengan lebih interaktif.
2. Aplikasi ini memberikan visualisasi objek dalam Alat Misa secara virtual 3D yang terlihat nyata dan membantu peran buku pelayanan yang sudah ada sebagai media pembelajaran.
3. Berdasarkan pada pengujian yang dilakukan aplikasi telah mampu menampilkan, ilustrasi pada Piala dan Alat Misa lainnya. Dan telah mampu menjalankan fitur *Augmented Reality* dengan menampilkan objek 3D dari Piala dan Alat Misa lainnya saat marker terdeteksi oleh kamera *device*.

5.2. Saran

Tampilan antar muka dapat dikembangkan lebih menarik lagi dengan berbagai warna maupun menambahkan objek baru yang lebih baik, sehingga pengguna merasa nyaman saat menggunakan aplikasi.

1. Aplikasi *Augmented Reality* Alat Misa hanya membahas tentang Piala dan beberapa Alat Misa yang sudah dibuat, sehingga dapat dikembangkan lebih jauh lagi dengan menambahkan konten pembahasan tentang fungsi dari masing – masing Alat Misa.
2. Aplikasi *Augmented Reality* Alat Misa perlu ditambahkan animasi pada objek 3D yang ada yaitu animasi menuang anggur dari ampul ke piala.
3. Aplikasi *Augmented Reality* Alat Misa perlu ditambahkan fitur screenshot dengan menekan tombol pada saat simulasi *Augmented Reality* agar memudahkan user ketika ingin mengambil screenshot.
4. Dengan seluruh assets yang ada, fitur *Virtual Reality* dimungkinkan untuk ditambahkan dalam aplikasi *Augmented Reality* Alat Misa.