

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab – bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi Apotek Hidup dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* telah berhasil dibuat. Pembuatan *Augmented Reality* Apotek Hidup dirancang menggunakan bahasa program C# diimplementasikan pada *smartphone* android, menggunakan Vuforia SDK yang mendukung *markerless*.
2. Aplikasi Apotek Hidup yang telah dibuat menjadi media pembelajaran untuk siswa – siswi *Fun Islamic School* Purworejo dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi media edukasi yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan antusiasnya siswa – siswi dalam mempelajari apotek hidup. Selain itu, dapat membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar.
3. *Marker* atau *image target* yang digunakan berupa kartu membantu dalam penyampaian *visual* dalam bentuk objek 3D animasi.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi Apotek Hidup dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran ini masih terdapat beberapa saran, yang untuk selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu

diperhatikan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi selanjutnya.

Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain :

1. Jumlah apotek hidup yang akan dikenalkan lebih bervariasi lagi.
2. Aplikasi Apotek Hidup dikembangkan lagi dengan cara memperlihatkan bagian dalam dari apotek hidup itu sendiri.
3. Perlu diperbaiki pada bagian *audio* karena terlalu kecil suaranya apabila didengar dalam keramaian.
4. Kualitas marker memiliki *pattern* yang kuat supaya saat aplikasi mendeteksi *marker* bisa berjalan cepat dan stabil.

