

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari berbagai tahapan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan aplikasi *Augmented Reality* AR Maskot Penyu dengan menggunakan metode *markerless* dan dengan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*. Aplikasi AR Maskot Penyu dapat berjalan dengan lancar pada ponsel android, pendeteksian bidang dalam aplikasi ini juga dapat berjalan dengan baik.
2. Hasil analisis dari pengujian yang dilakukan mendapatkan hasil yang sangat baik dan layak. Pengujian pada aspek efisiensi performa mendapatkan hasil "baik", pengujian yang dilakukan pada aspek fungsional, kompatibilitas, dan kegunaan berturut-turut mendapatkan hasil 100%, 83%, 85% atau "Sangat Layak".

5.2 Saran

Setelah dilakukan penelitian ini dan mendapatkan hasil kesimpulan dan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. *Augmented Reality* dapat dikembangkan lagi ke dalam hal-hal yang lebih menarik dan juga interaktif, aplikasi AR akan lebih baik lagi jika dikembangkan menjadi aplikasi yang *multi platform*.
2. Aplikasi *Augmented Reality* ini perlu ditambahkan efek suara dan mimik wajah sehingga terlihat lebih menarik dan interaktif.
3. Menambahkan fitur perbesar dan perkecil maskot penyu untuk dapat menyesuaikan kebutuhan dari pengguna.
4. Menambahkan infografis di dalam menu Mengenal Penyu.
5. Pencahayaan pada maskot 3d perlu disesuaikan dengan kondisi di lingkungan nyata.
6. Menambahkan fitur *people occlusion* agar maskot penyu terlihat lebih realistis.

