

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada kesimpulan ini yang dapat diambil dari proses pembuatan mengenai objek luar angkasa diantaranya berikut.

1. Aplikasi Mengenal Objek Luar Angkasa bisa dijadikan sebagai media pendidikan anak, serta menarik dan mudah dipahami.
2. Aplikasi dapat meningkatkan motivasi anak untuk mempelajarinya.
3. Penggunaan software 3D Blender yang berguna untuk membuat objek
4. Penggunaan unity bisa dijadikan sebuah program untuk pembelajaran augmented reality
5. Aplikasi Mengenal Objek Luar Angkasa bisa dijadikan alat peraga berbagai smartphone berbasis Android.
6. Aplikasi Mengenal Objek Luar Angkasa bisa dijadikan penunjang belajar menggunakan *Marker* sebagai alat peraga.

5.2 Saran

Saran pengembangan dari aplikasi *Augmented Reality* Mengenal Objek Luar Angkasa ini diperlukan untuk hasil yang lebih baik dari sebelumnya, diperlukannya saran yang membangun untuk selanjutnya. Ada beberapa saran yang diberikan dari peneliti untuk mengembangkan aplikasi sebelumnya.

1. 3D Objek masih disajikan yang bersumber dari beberapa situs penyedia aset 3D objek berlisensi gratis. Diharapkan kedepannya 3D objek digantikan menjadi yang lebih baik.
2. Terkadang *Marker* tidak sesuai dengan objek yang di *scan*, hal ini dikarenakan desain pada *Marker* tidak dibuat sederhana. Diharapkan kedepannya *Marker* dibuat yang lebih sederhana.

3. Objek Luar Angkasa yang diberikan aplikasi jauh dari kata cukup. Diharapkan kedepannya diberikan lebih banyak wawasan objek luar angkasa dan informasi.
4. Perlu ditambahkan permainan (game) selain kuis, dan diharapkan kedepannya dapat dikembangkan lebih luas karena salah satu point interaktif yang diberikan saran dan kritik.
5. Perlu diberikannya fitur wawasan yang lebih luas lagi tentang objek luar angkasa, dan fitur *Augmented Reality* yang lebih lanjut atau penyesuaian.

