

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hal pembahasan yang telah dilakukan pada aplikasi Pembelajaran mengenai senjata tradisional Indonesia , Maka diambil kesimpulan :

1. Penerapan Augmented Reality dapat dijadikan sebagai media edukasi Pembelajaran Senjata Tradisional Indonesia
2. Marker berbentuk kartu dan didalam kartu tersebut terdapat penjelasan mengenai senjata tersebut
3. Metode perancangan pembuatan augmented reality mengenai senjata tradisional menggunakan UML (Unified Modeling Language), yaitu Use case diagram, Class diagram, Activity diagram, Sequence diagram.
4. Dalam pengujian fitur pada aplikasi system semua dilakukan berhasil

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, masih perlu adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Ada beberapa saran yang ingin disampaikan untuk menuju kesempurnaan aplikasi yaitu:

1. Aplikasi mengenai senjata tradisional Indonesia dengan ditambahkan tombol dalam menu AR camera agar memudahkan user untuk mengambil screenshot

2. Menambahkan menu latihan kuis agar selain bisa belajar mengenali senjata tradisional Indonesia juga dapat melatih kemampuan
3. Menambahkan kebebasan intraksi user pada aplikasi Augmented Reality mengenali senjata tradisional Indonesia

