

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi AR mengenalkan alpabet berbasis android berhasil dibuat dengan menggunakan *software* unity editor dan Vuforia sebagai *database*, serta menggunakan Bahasa pemrograman C#.
2. Dalam penelitian ini, pembuatan objek 3 dimensi berhasil dibangun dengan menggunakan *software* blender untuk *modelling*, *teksturing* *coloring*, dan menggunakan *software* adobe audition untuk *editing* suara serta *software* adobe *Photoshop* untuk pembuatan *asset* 2 dimensi dan pembuatan *ar card*.
3. *Marker* berupa kartu interaktif *AR card* berhasil dibuat dengan mengimplementasikan metode *marker based tracking* yang dapat dijadikan sebagai kartu untuk menampilkan objek 3 dimensi dan penggunaan kata.
4. Aplikasi AR mengenalkan alpabet layak dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dan dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.

5. Aplikasi AR mengenalkan alpabet dapat dijadikan media pembelajaran pendamping belajar anak disekolah maupun di rumah.

6. Pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran pendamping merupakan terobosan baru yang harus terus dikembangkan karena mendapatkan respon yang sangat positif dari pengguna aplikasi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan output berupa animasi dalam bentuk 3 dimensi.
2. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik yang dapat mendukung anak untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
3. Penggunaan animasi dan gambar layout yang terlalu banyak dan objek 3D yang terlalu detail membuat ukuran aplikasi menjadi terlalu besar sehingga menghasilkan sampah penyimpanan aplikasi yang mempengaruhi penyimpanan di dalam *smartphone*, hal tersebut berpengaruh langsung terhadap proses *scan marker* pada kamera ar .