

## 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 Peta Indonesia dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* telah berhasil dibuat. Aplikasi Peta Indonesia yang diimplementasikan menjadi media pembelajaran untuk anak-anak dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi media edukasi yang menarik dan menyenangkan serta membantu tenaga pendidik dan orang tua dalam memperkenalkan wilayah-wilayah Indonesia.
2. Dalam membuat aplikasi ini ada beberapa aplikasi yang digunakan diantaranya Unity 2018.1.1f1 (64-bit), Blender 2.78, Android SDK versi 25, Java Development Kit, SDK Vuforia, Adobe Photoshop CC 2018, CorelDraw X7, dan Adobe Audition CC 2015 x64.
3. Lama proses pembuatan AR *Augmented Reality* ini sekitar 1 bulan, dari mulai pembuatan semua asset serta coding programnya.
4. Aplikasi AR Peta Indonesia sudah berhasil diupload di google playstore dan di development amazon.

5. Perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis android ini dilakukan dengan menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *Use-case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
6. Fitur yang ada dalam aplikasi *Augmented Reality* Peta Indonesia sudah sesuai dengan yang diharapkan antara lain menampilkan model 3D Peta Indonesia dan audio informasi dari model 3D tersebut, kuis, menu tentang dan menu panduan.
7. Hasil pengujian berdasarkan dengan pencahayaan, sudut kemiringan dan jarak dapat mempengaruhi kemampuan pendeteksian dan pelacakan kamera *smartphone* terhadap *marker*.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi Peta Indonesia sebagai media pembelajaran ini masih terdapat kekurangan, yang untuk selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain :

1. Penambahan nama kota-kota yang ada di Indonesia.
2. Model 3D peta Indonesia yang dibuat lebih *mendetail* agar anak-anak lebih mengenal dengan bentuk atau *texture* dari peta Indonesia.
3. Perlu dikembangkannya aplikasi peta Indonesia yang tidak hanya dapat berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada IOS maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

4. Penambahan button *rotate* maupun *scale* pada aplikasi agar pengguna dapat menggerakkan model 3D tanpa memutar-mutarkan *marker* dan pengguna menjadi lebih mudah serta lebih interaktif.
5. Huruf pada puzzle diperbesar agar terlihat dengan jelas
6. Pada puzzle ditambahkan lebih banyak lagi keterangan seperti gambar-gambar atau icon-icon tentang Peta Indonesia.

