

## 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 Kartu Interaktif Augmented reality tata surya pada taman pintar berhasil dibuat. Aplikasi yang sudah dibuat menjadi media pembelajaran baru khususnya di taman pintar yogyakarta dengan menerapkan teknologi Augmented reality dalam pengenalanya.
2. Menggunakan teknologi *Augmented Reality* adalah sebuah terobosan untuk menggabungkan dunia nyata dan virtual dalam bidang edukasi.

### 5.2. Saran

Dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality* tata surya yang dibuat sebagai media pembelajaran memiliki beberapa saran, yang untuk selanjutnya bias menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain :

1. Perlu dikembangkan aplikasi Augmented reality tata surya di taman pintar yang tidak hanya berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada IOS maupun pada desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
2. Jumlah 3d Objek yang dikenalkan lebih banyak, tidak hanya planet, namun juga membuat objek 3d seperti meteor, asteroid, satelit dll.
3. Jangan membuat objek 3d terlalu besar yang berdampak pada
4. Marker tidak akan terdeteksi ketika marker memantulkan cahaya.