

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari analisis yang dilakukan dapat diberi beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pengenalan benda-benda di sekitar kelas ke dalam Bahasa Inggris.
2. Aplikasi ini dapat membantu anak-anak tuna grahita dalam memahami istilah benda dalam Bahasa Inggris.
3. Perancangan aplikasi menggunakan metode pengembangan perangkat lunak multimedia versi Luther, yang dimana dimulai dari *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.
4. Pembuatan aplikasi dimulai dari *material collecting* materi yang berasal dari kelas Bahasa Inggris, pencarian gambar sebagai sumber tracking, modeling object 3D barang-barang yang ada di ruang kelas, implementasi pada Unity dan yang terakhir pengujian pada perangkat android.
5. Kualitas marker yang biasanya ditandai oleh riting (pada website Vuforia) sangat mempengaruhi deteksi dari *augmented reality* itu sendiri, kemudian jarak yang terlalu dekat atau terlalu jauh akan mempersulit dikenali oleh aplikasi, tentu saja pencahayaan yang baik dapat mempermudah dikenali oleh aplikasi.
6. Tingkat efektifitas aplikasi tergantung dengan karakteristik dari para murid-muridnya, juga harus ada pendampingan terlebih dahulu dalam menggunakannya.

7. Orang tua sangat berperan penting dalam melakukan pendampingan menggunakan aplikasi Ketika dirumah.
8. Aplikasi ini dapat digunakan juga oleh murid Sekolah Dasar dari kelas 1 – 3.
9. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa objek 3D yang berasal dari ruang kelas, beserta deskripsi informasinya, sehingga user dapat memahami kegunaannya.
10. Dari kuisioner yang diberikan, Sebagian besar dari responden menyatakan aplikasi ini sangat baik sehingga layak untuk dikembangkan.

5.2 Saran

Ada beberapa saran dari penulis setelah Menyusun skripsi ini, antara lain yaitu:

1. Dalam pembuatan object 3D diperlukan ketepatan yang baik, sehingga para user dapat langsung memahaminya, bahkan mengimplementasikannya.
2. Untuk menambah interaktif object 3D nya dapat diberikan animasi didalamnya.
3. Menggunakan *design* yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian kepada user, terlebih jika usernya adalah anak-anak berkebutuhan khusus.
4. Menggunakan *image marker* dengan kualitas yang baik.
5. Perlu adanya pengawasan atau pendampingan kepada user berkebutuhan khusus.

6. Penambahan fitur penerapan kata dalam struktur kalimat sederhana.
7. Penambahan game interaktif untuk menambah fungsionalitas dari aplikasi.

