

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada perancangan, implementasi maupun pengujian pada aplikasi “Find Aquatic Animal” dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Penerapan informasi hewan sebagai objek realitas tambahan memungkinkan untuk sebagai saran interaktif pada kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta,
2. *Augmented reality* dapat digunakan untuk menambah informasi yang sudah tersedia tanpa harus mengubah ataupun menambahnya secara fisik.
3. Potensi *augmented reality* sebagai sarana promosi,
4. Kemajuan teknologi memungkinkan penggunaan kamera ponsel untuk melihat benda virtual dengan bantuan perangkat lunak dan membuka potensi ke depan.
5. Dengan bantuan menu galeri pada aplikasi “Find Aquatic Animal” dapat membantu pengguna melihat koleksi info grafis hewan yang ada pada kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta.
6. Potensi pengembangan aplikasi pada jenis hewan lainnya yang ada pada kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta, untuk menambah interaktifitas.

5.2 Saran

Dalam seluruh tahap perancangan aplikasi ini menghasilkan beberapa kelemahan, dalam kesempatan lain ataupun perbaikan oleh penulis lain, dapat menerapkan saran yang akan diberikan terhadap aplikasi, berikut adalah saran tersebut:

1. Penambahan fitur senter dalam aplikasi yang dapat memudahkan pengguna jika keadaan sekitar terlalu gelap untuk melakukan pemindaian *marker*.
2. Memberikan model hewan dalam bentuk 3D agar dapat menambah sisi edukasi pada pengguna,
3. Penambahan informasi yang terdapat pada info grafis hewan, dan disajikan dalam desain yang menarik agar dapat mendapat perhatian pengguna.
4. Penambahan fitur memperbesar gambar pada menu galeri dan interaksi terhadapnya seperti *zoom in* ataupun *zoom out*.