

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang sudah diuraikan maka penulis mencoba membuat kesimpulan seperti berikut ini:

1. Proses dalam perancangan aplikasi pengenalan hewan untuk anak usia dini dengan teknologi *augmented reality* berbasis *mobile android* melalui *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Aplikasi dapat dijalankan dengan baik dan sesuai menggunakan *smartphone* Android berdasarkan pengujian *blackbox* serta kompatibilitas. Aplikasi yang dikembangkan mendapatkan persentase pengujian lebih dari 98.3%. Aplikasi yang sudah dikembangkan kemudian diupload ke *Google Play Console* dan dapat di unduh melalui *Google Play Store* dengan cara penggunaannya dibimbing oleh guru atau orang tua.
2. Dampak perancangan aplikasi pengenalan hewan untuk anak usia dini dengan teknologi *augmented reality* berbasis *mobile android* dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan minat belajar dengan cara yang menyenangkan.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat peneliti kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Media promosi hanya bisa di akses oleh *smartphone* android, sehingga untuk kedepannya agar dapat di akses melalui perangkat Apple IOS.
2. Menambahkan marker yang lebih banyak.
3. Membuat marker dalam bentuk kartu.
4. Membutuhkan antarmuka yang lebih menarik dan interaktif pada halaman intro dan halaman utama.
5. Sistem informasi yang telah dibangun ini agar dapat dikembangkan kembali kedepannya, sesuai dengan kebutuhan yang di perlukan.