

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *augmented reality* pengenalan tempat ibadah berbasis android dibuat dengan menggunakan *software* Unity dan Vuforia sebagai database marker.
2. Pembuatan objek 3 dimensi dibuat dengan menggunakan software Blender untuk *modelling*, *coloring*, dan *texturing*.
3. Aplikasi *augmented reality* dapat digunakan dengan memanfaatkan kamera pada *smartphone* dan *marker* sebagai gambar target untuk memunculkan objek 3 dimensi.
4. Aplikasi pengenalan tempat ibadah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.
5. Aplikasi pengenalan tempat ibadah dapat dijadikan media pembelajaran pendamping/alternatif belajar siswa di kelas atau di rumah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang digunakan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti:

1. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambah ilustrasi animasi pada objek 3D.

2. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik yang dapat mendukung anak untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
3. Objek 3 dimensi yang digunakan jangan terlalu besar karena akan menyebabkan aplikasi menjadi berat dan mempengaruhi memori penyimpanan dalam smartphone.

