

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan yang dibahas pada bab bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa :

1. Pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu individu melalui visual yang di terapkan pada aplikasi yang digunakan. Keefektifan teknologi *augmented reality* dapat menunjang ketertarikan pada tema yang diangkat.
2. Tidak hanya pada transportasi saja, pengembangan *augmented reality* bisa mencakup semua hal. Karena anak kecil cenderung menangkap suatu hal menarik dengan warna dan gambar.
3. Aplikasi Transportasi berbasis *Augmented Reality* ini dirancang menggunakan storyboard, dan di bangun menggunakan unity 3d, blender, figma, canva dengan metode pengembangan multimedia.

#### **5.2 Saran**

Saran yang diberikan dengan adanya penelitian ini adalah

1. Pengembangan dengan adanya interaksi pada objek yang di tampilkan
2. Memperhatikan kriteria device yang digunakan karena tidak semua device support akan teknologi tersebut
3. Meningkatkan kemiripan gambar dengan objek
4. Membuat aplikasi yang bisa dipakai semua kalangan, karena ada beberapa device yang masih sering mengalami eror / *black screen*

## Benang Merah Penelitian

<b>Judul</b>	Implementasi <i>Augmented Reality</i> Pada Buku Ensiklopedia Bergambar Alat Transportasi Untuk Anak Anak Berbasis Android
<b>Latar Belakang</b>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi <i>Augmented Reality</i> (AR) yang mampu menggabungkan elemen virtual dengan dunia nyata secara real-time, menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan informatif.
<b>Rumusan Masalah</b>	Implementasi teknologi bernama <i>Augmented Reality</i> pada buku ensiklopedia bergambar
<b>Tujuan Penelitian</b>	Pengembangan aplikasi AR fokus utamanya adalah membuat interaksi pada penggunaanya yang dapat memberikan informasi secara menarik dan berguna
<b>Manfaat Penelitian</b>	Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan dengan menyediakan media belajar yang menarik dan informatif
<b>Metode Penelitian</b>	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Proses pengembangan aplikasi meliputi konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi
<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi AR yang dapat menampilkan model 3D berbagai jenis transportasi, interaksi pada rangka dari transportasi, mengetahui ada apa di dalam transportasi itu sendiri.
<b>Pengujian</b>	Aplikasi ini telah diuji melalui dua tahap, yaitu uji fungsional untuk memastikan semua fitur bekerja dengan baik dan uji pengalaman pengguna yang melibatkan anak-anak untuk mengevaluasi kenyamanan dan efektivitas penggunaan aplikasi.
<b>Kesimpulan</b>	Aplikasi AR ini menjadi Solusi inovatif dalam dunia Pendidikan. Aplikasi ini tidak hanya mendukung pembelajaran konvensional tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

<b>Saran</b>	Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas fitur dan konten yang lebih seragam. Diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan performa dan user experience aplikasi.
--------------	--

