

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi *Augmented Reality* pengenalan Huruf Alfabet Pada TK PERTIWI PULE II, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan huruf alfabet menggunakan *software* Unity dengan bantuan Vuforia.
2. Metode perancangan pembuatan *Augmented Reality* pengenalan huruf alfabet menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*), yaitu *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Activity Diagram*.
3. *Augmented Reality* menampilkan objek huruf alfabet yang ditampilkan dalam bentuk 3D.
4. *Marker* yang digunakan untuk menampilkan objek 3D berupa kartu yang menggunakan kertas foto dan berukuran 3R (12,5 x 9 cm).
5. Terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan AR kamera dalam mendeteksi *marker* yaitu, jenis *marker* yang digunakan, jarak kamera terhadap *marker*, dan intensitas cahaya di dalam ruangan. Selain itu kecepatan proses aplikasi di pengaruhi oleh spesifikasi perangkat android yang digunakan.
6. Aplikasi ini berbasis *android* dan dapat dipasang pada *smartphone android* dengan minimal versi 9.0 (Pie).
7. Hasil presentase perhitungan kuisioner yang didapat dari praktek implementasi aplikasi *Augmented Reality* pengenalan huruf alfabet pada TK PERTIWI PULE II yaitu sebesar 72%, dengan artinya aplikasi tersebut baik.
8. Proses pembelajaran dengan media digital dapat menumbuhkan minat anak-anak memberikan perhatian lebih saat melihat visualisasi yang menarik dan penuh warna.
9. Dan hasil pengujian, aplikasi berjalan dengan lancar sampai tahap *installing* ke perangkat *android* dan fitur berfungsi dengan baik.

## 5.2 Saran

Pada implementasi aplikasi ini terdapat hal yang ingin dibuat dan ditambahkan, akan tetapi tidak terlaksana dikarenakan keterbatasan kemampuan dan keterbatasan waktu. Hal tersebut antara lain :

1. Aplikasi ini hanya menampilkan 3D huruf alfabet kapital.
2. Aplikasi belum bisa diunduh melalui Google Play Store.
3. Suara penyebutan / Voice Over langsung muncul saat marker dipindai.
4. Memperbaiki desain tampilan dari marker alfabet agar terlihat lebih menarik perhatian bagi anak.
5. Penambahan animasi pada 3D objek saat marker di pindai agar lebih menarik perhatian.
6. Menambah fitur lain seperti latihan atau kuis, agar selain anak bisa belajar mengenal huruf abjad juga dapat melatih kemampuannya.

