

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Aplikasi berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada pengenalan bangunan sejarah yang sudah berhasil dibuat, oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajar pengenalan bangunan sejarah berhasil dirancang dengan menggunakan beberapa tools seperti Unity, Figma, Blender dan Library Vuforia.
2. Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajar pengenalan bangunan sejarah berhasil dirancang menggunakan metode pengembangan aplikasi *Multimedia Development Life Cycle*.

#### **5.2 Saran**

Penulis menyadari bahwa media yang telah dibangun ini merupakan media yang sederhana dan belum menjadi aplikasi yang sempurna sehingga kritik dan saran sangat diharapkan. Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada pengenalan bangunan Sejarah masih memerlukan pengembangan lebih jauh, untuk pengembangan selanjutnya bisa menambahkan beberapa pengembangan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya tersedia pada android, dan untuk selanjutnya diharapkan dapat berjalan pada sistem selain android.
2. Memperbanyak bangunan sejarah di indonesia beserta Objek 3D nya.
3. Melibatkan responden dari berbagai kelompok usia, latar belakang pendidikan, dan tingkat pengetahuan tentang bangunan bersejarah. Hal ini diperlukan untuk menentukan seberapa luas

masyarakat yang menggunakan aplikasi *Augmented Reality*.

