

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan aplikasi Augmented Reality guna membantu fobia agar dapat merasakan seakan berinteraksi langsung dengan laba-laba sebagai upaya penurunan fobia. Dengan menggunakan alat dan bahan penelitian, aplikasi Augmented Reality pengobatan kognitif phobia laba-laba dapat dirancang dengan baik. Masing-masing alat dan bahan memiliki peranan yang sangat penting dalam merancang pengobatan augmented reality arachnophobia. aplikasi augmented reality berhasil dibangun oleh tools pengembang Unity 3D dan library vuforia untuk mengimplementasikan augmented reality, setelah uji aplikasi maka didapat hasil uji aplikasi bahwa pendekatan yang di buat terbukti efektif dalam proses terapi. terlihat pada tabel 5 pengguna yang memiliki fobia laba-laba dan tidak memiliki fobia memiliki nilai yang jauh berbeda dilihat dari parameter detak jantung pada saat aplikasi digunakan. Setelah dilakukan uji coba beberapa kali dalam kurun waktu 2 bulan menunjukan jika aplikasi di gunakan secara berkala dan teratur mampu membantu pengguna untuk beradaptasi terhadap rasa takut kepada laba-laba.

5.2 Saran

Berisi hal-hal yang masih dapat dikerjakan dengan lebih baik dan dapat dikembangkan lebih lanjut, teknologi Augmented Reality dapat meningkatkan aksesibilitas terapi bagi penderita phobia laba-laba yang tidak dapat melakukan terapi langsung atau berisi masalah-masalah yang dialami pada saat proses pengerjaan skripsi.

