

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan membahas tentang kesimpulan yang dapat diambil dari hasil kajian dan pengujian pada penelitian ini, serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan aplikasi ini.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan aplikasi tentang kepramukaan ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi *Augmented Reality* tentang kepramukaan berhasil dibuat dengan menggunakan software Unity untuk editor dan Vuforia sebagai database serta menggunakan Bahasa Pemrograman C#.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan beberapa objek kepramukaan dalam bentuk 3D dengan memanfaatkan Software Blender.
3. Selain beberapa aplikasi yang sudah disebutkan perancangan dan pembuatan interface dan buku yang digunakan sebagai marker dibuat dengan memanfaatkan aplikasi CorelDraw.
4. Aplikasi *Augmented Reality* pembelajaran tentang kepramukaan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan dapat meningkatkan minat siswa belajar tentang kepramukaan.

5. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran pendamping merupakan terobosan baru yang harus dikembangkan karena tanggapan yang positif dari pengguna aplikasi.
6. Dalam pengujian yang dilakukan aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dan berhasil menjalankan semua fitur yang ada.
7. Media pembelajaran kepraukaan di build menjadi platform Android, serta diuji dengan metode White Box dan Black Box.

5.2 Saran

Aplikasi Augmented Reality tentang kepramukaan ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembangan yang akan dilakukan berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dilakukan dengan perbaikan dan penambahan beberapa komponen yang kurang baik. Berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan :

1. Objek 3D yang hanya menampilkan beberapa objek kepramukaan, diharap kedepannya dapat lebih lengkap dari yang sudah ada.
2. Aplikasi diharapkan menambahkan beberapa fitur-fitur yang lebih menarik yang dapat mendukung suasana belajar lebih interaktif.
3. Diharapkan aplikasi ini bekerja secara dinamis, agar pengguna dapat mengetahui secara detail tentang kepramukaan.
4. Diharapkan aplikasi dapat dijalankan dalam beberapa platform lain seperti PC, Mac & Linux Standalone ataupun Ios.