

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan studi yang dilakukan oleh penulis tentang “Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Dengan Augmented Reality” berikut adalah kesimpulan yang dapat dibuat:

1. Proses pembuatan aplikasi menciptakan output file dengan format *apk*, dapat diinstal pada perangkat android dengan system operasi minimal android 9.
2. Aplikasi *augmented reality* pengenalan alat music untuk siswa TK Negeri Pembina Yogyakarta telah berhasil dibuat dengan unity 2022.
3. Aplikasi ini terdiri dari 4 *scene* yaitu main menu, ar camera, informasi alat music, dan tentang. Dibuat dengan *base asset* yang disesuaikan untuk kebutuhan aplikasi.
4. Menurut pengujian *Black Box* dan deteksi marker pada aplikasi *augmented reality* dapat bekerja dengan sangat baik sehingga semua hasil berhasil.
5. Dari hasil survey aplikasi yang diberikan kepada siswa kelas besar TK Negeri Pembina Yogyakarta mendapatkan hasil nilai persentase 99,0% (sangat setuju) yang berarti layak digunakan sebagai media pembelajaran baru.
6. Aplikasi pengenalan alat musik *augmented reality* di platform android telah berkembang menjadi media pembelajaran interaktif.

### 5.2 Saran

Dalam penelitian “Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Alat Musik Dengan Augmented Reality Pada Platform Andorid” yang telah disampaikan oleh penulis memiliki kekurangan dan kesalahan, jadi penulis memberikan saran untuk penelitian yang akan datang sebagai berikut:

1. Pembuatan soal atau quiz yang berada dalam aplikasi.
2. Animasi yang lebih kompleks ditambahkan ke objek 3D seperti gesekan, pukulan, dan tiupan. Sebagai detail pengembangan dari aplikasi yang dibuat.
3. Buat peneliti selanjutnya dapat dibuat lebih menarik dan lebih detail.
4. Perbaiki pada AR Camera supaya lebih akurat untuk memindai marker yang telah dibuat.

