

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian skripsi yang berjudul: “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Tuntunan Sholat Bagi Anak” adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan perancangan sistem UML yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.
2. Pembuatan aplikasi dimulai dari pengumpulan data secara kualitatif di TK Masyitoh Srunggo II, Selopamiro, Imogiri, Bantul. Dengan menggunakan data observasi, wawancara, dan kepustakaan. Pembuatan gambar untuk desain aplikasi, pemodelan karakter 3D, pembuatan animasi, pengimplementasian ke unity, dan terakhir pengujian ke perangkat android.
3. Dari kuisioner yang diadakan, sebagian besar responden menyatakan aplikasi ini sangat baik sehingga layak untuk dimplementasikan.
4. Dari orang tua / wali siswa dapat melihat anak lebih antusias dan senang dalam belajar sholat karena mereka tertarik dengan dunia animasi 3D.

### 5.2 Saran

Aplikasi AR Tuntunan Shalat sudah tentu masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan aplikasi agar lebih baik. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berjalan dengan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut:

1. Objek 3D yang disajikan masih kurang mirip dengan aslinya, diharapkan untuk kedepannya agar mirip dan tampak seperti nyata.
2. Baju yang digunakan tidak solid sehingga terlihat seperti transparent.
3. Warna baju yang tidak sesuai ketika di terapkan pada perangkat android.

4. Aplikasi masih kaku, maka diharapkan untuk kedepannya aplikasi dapat lebih interaktif dengan menambahkan fitur zoom in dan zoom out dll.
5. Aplikasi ini hanya memiliki 1 materi yaitu sholat wajib.
6. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada satu platform yaitu Android. Kelemahan ini menjadi acuan untuk dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan di beberapa platform.

Demikian saran yang dapat peneliti berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pengembang pada umumnya.

