

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi dan filter berbasis Augmented Reality sebagai media pembelajaran pada pengenalan rambu lalu lintas di Indonesia telah berhasil dibuat. Oleh karena itu, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Augmented Reality berbasis Android berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk pengenalan rambu lalu lintas. Aplikasi ini memberikan pengalaman yang menarik dengan menampilkan objek 3D rambu larangan secara real-time melalui kamera smartphone, serta dilengkapi dengan penjelasan audio yang mendukung pemahaman pengguna.
2. Implementasi teknologi Augmented Reality menggunakan Unity dan Vuforia dapat menjawab permasalahan mengenai kurangnya pemahaman masyarakat, khususnya anak-anak dan pengendara pemula, terhadap makna dan fungsi rambu-rambu lalu lintas. Teknologi ini mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

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 rambu lalu lintas masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Untuk pengembangan selanjutnya, dapat dilakukan beberapa pengembangan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya tersedia pada platform Android, sehingga diharapkan ke depannya dapat dikembangkan agar berjalan di sistem operasi lain seperti iOS atau Windows.

2. Menambahkan lebih banyak jenis rambu lalu lintas, tidak hanya terbatas pada rambu larangan, tetapi juga rambu peringatan, perintah, dan petunjuk lengkap beserta objek 3D dan penjelasan audionya.
3. Melibatkan responden dari berbagai latar belakang usia, tingkat pendidikan, dan pengalaman berkendara. Hal ini penting untuk mengetahui seberapa efektif dan luas aplikasi ini dapat digunakan oleh masyarakat umum.

