

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Augmented Reality (AR) pengenalan harimau langka Jawa sebagai salah satu satwa endemic Indonesia. Proses pengembangan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap (concept, design, material, collecting, assembly, testing, dan distribution) terbukti efektif dalam menghasilkan aplikasi edukatif yang interaktif dan menarik. Berdasarkan hasil uji coba kepada pengguna, aplikasi ini dinilai-user-friendly, menarik, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan melalui interaksi visual 3D dan teknologi augmented reality.

5.2 Saran

Aplikasi Harimau Langka Jawa mungkin belum sepenuhnya sempurna, semoga penelitian dimasa depan untuk pengembangan lebih lanjut tentang AR pengenalan harimau ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur suara narasi, kuis edukatif agar pengguna dapat lebih memahami karakteristik dan kondisi harimau Jawa secara mendalam. Aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai bagian dari pameran edukatif, museum digital, atau konten pembelajaran berbasis teknologi agar mampu menjangkau audiens yang lebih luas, khususnya generasi muda.