

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi augmented reality obyek rekreasi menggunakan unity 3D adalah sebagai berikut :

- a. Cara memanfaatkan peran buku modul pembelajaran sebagai media pembelajaran pengenalan obyek rekreasi dengan menerapkan Teknologi Augmented Reality adalah dengan pembuatan augmented reality obyek rekreasi. Media pembelajaran pengenalan obyek rekreasi ini membantu tenaga pendidik dalam memperkenalkan secara interaktif.
- b. Aplikasi ini memberikan visualisasi objek dalam obyek rekreasi secara virtual 3D dan membantu peran buku modul pembelajaran sebagai media pembelajaran inovatif.
- c. Secara umum tujuan peneliti telah tercapai dengan membuat aplikasi dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* pada perangkat Android.
- d. Berdasarkan pada pengujian yang dilakukan aplikasi telah mampu menampilkan informasi, ilustrasi obyek rekreasi. Dan telah mampu menjalankan fitur *Augmented Reality* dengan menampilkan objek 3D dari 3 obyek rekreasi yang ada di Yogyakarta saat marker terdeteksi oleh kamera device.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin disampaikan untuk menunjang kesempurnaan aplikasi, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Augmented Reality Obyek Rekreasi ini hanya membahas tentang 3 obyek yang ada di Yogyakarta, sehingga dapat dikembangkan lebih jauh lagi dengan menambahkan konten pembahasan tentang obyek rekreasi yang lain.
2. Pada obyek yang ditampilkan dibutuhkan penambahan efek animasi, yang membuat tampilan lebih inovatif.
3. Aplikasi Augmented Reality Obyek Rekreasi perlu ditambahkan fungsi untuk tombol kembali dari tombol handphone dapat berfungsi agar user lebih nyaman .

