

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi *augmented reality* pengenalan gigi pada TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Menoreh, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *augmented reality* pengenalan gigi menggunakan *software* Unity dengan bantuan Vuforia.
2. Metode perancangan pembuatan *augmented reality* pengenalan gigi menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*), yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
3. *Augmented Reality* menampilkan objek gigi beserta gusi yang disajikan dalam bentuk objek 3D.
4. *Marker* yang digunakan untuk menampilkan objek 3D berupa gambar desain rangka gigi yang berukuran A4.
5. Pendeteksi *marker* tergantung pada jarak dan pencahayaan. Semakin jauh jarak kamera dan semakin sedikit pencahayaan, maka *marker* akan semakin sulit untuk terdeteksi. Dalam aplikasi jarak minimal adalah  $\pm 20$  cm dan jarak maksimal  $\pm 90$  cm.
6. Aplikasi ini berbasis *android* dan dapat dipasang pada *smartphone android* dengan minimal versi 5.1 (Lollipop)
7. Hasil presentase perhitungan kuisisioner yang didapat dari praktek implementasi aplikasi *augmented reality* pengenalan gigi pada TK

Aisyiyah Bustanul Atfhal Menoreh yaitu sebesar 80,9 %, dengan artian aplikasi tersebut sangat baik.

8. Proses pembelajaran dengan media digital dapat menumbuhkan minat anak. Anak memberikan perhatian lebih saat melihat visualiasi yang menarik dan penuh warna

## 5.2 Saran

Pengembangan dari aplikasi *augmented reality* pengenalan huruf abjad ini sangat diperlukan agar hasil aplikasi ini lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu diperlukan saran yang membangun. Berikut beberapa saran yang dapat dipergunakan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya:

1. Penambahan animasi pada karakter gigi pada halaman informasi gigi agar lebih menarik perhatian.
2. Tampilan dari aplikasi *augmented reality* pengenalan gigi harus bersifat responsif.
3. Memperbaiki tampilan dari *marker* gigi agar terlihat lebih menarik.
4. Menambah fitur lain seperti kuis atau latihan dasar agar anak bisa lebih mengenal macam dan fungsi gigi serta melatih kemampuan.
5. Aplikasi dapat berjalan di semua *smartphone android*.