

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah selesai dari perancangan, pembuatan, implementasi, dan hasil uji pembuatan laporan penelitian dari Penerapan *Augmented Reality* Berbasis Android Untuk *Education Book* pengenalan transportasi Indonesia. Dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi E-BooK AR dilakukan dengan menggambarkan pemodelan aplikasi menggunakan beberapa diagram UML. Yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*.
2. Pembuatan dari aplikasi E-BooK AR menggunakan Unity sebagai aplikasi utama untuk menerapkan *Augmented Reality* yang hanya bisa digunakan di *Smartphone* berbasis android. Kemudian *Softwere Blander* sebagai pembuatan model atau Objek 3D alat Transportasi. Dan *Corel Draw* untuk membuat interface aplikasi dan membuat layout buku yang diberikan model marker. Sedangkan *Vuforia* untuk membuat marker berkerja dalam prinsip pembuatan *Augmented Reality*.
3. Implentasi dari pembuatan aplikasi E-BooK AR sudah sesuai dari perancangan yang dibuat.
4. Hasil dari uji coba Aplikasi E-BooK AR ini berjalan sesuai yang diinginkan, walau masih minimnya fitur yang diberikan dalam aplikasi ini.

5.2 Saran

1. Perlu ditambahkan beberapa fitur pada aplikasi dimana bisa menarik minat anak dalam menggunakan aplikasi saat digunakan .
2. Menambahkan fitur animasi pada obyek 3D.
3. Menambahkan obyek transportasi pada aplikasi dimana untuk transportasi udara ada 3 model, dan transportasi laut ada 3 model.

