

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembuatan aplikasi e-Drugs dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* telah berhasil dibuat. Aplikasi tersebut yang diimplementasikan menjadi media bantu untuk BNNP DIY dalam melaksanakan sosialisasi dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi media edukasi yang menarik dan menyenangkan serta membantu BNNP DIY.
2. Perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis Android ini dilakukan dengan menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *Use-case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
3. Fitur yang ada dalam aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Bahaya Narkoba sudah sesuai dengan yang diharapkan, antara lain menampilkan model 3D jenis-jenis narkoba disertai informasi dari model 3D tersebut, menu *Help* dan menu *About*.
4. Hasil pengujian berdasarkan dengan pencahayaan, sudut kemiringan, dan jarak dapat mempengaruhi kemampuan pendeteksian dan pelacakan kamera *smartphone* terhadap *marker*.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi e-Drugs sebagai media pembelajaran ini masih terdapat kekurangan, yang untuk selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu

diperhatikan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain:

1. Jumlah jenis narkoba yang akan ditampilkan lebih banyak lagi.
2. Model 3D narkoba yang dibuat lebih *mendetail* agar peserta lebih mengenal dengan bentuk atau *texture*.
3. Perlu dikembangkannya aplikasi yang tidak hanya dapat berjalan pada OS Android, namun dapat berjalan pada IOS maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
4. Penambahan audio pada aplikasi agar lebih menarik serta tidak membosankan untuk pengguna.
5. Tampilan aplikasi e-Drugs bisa lebih *responsive*.

