

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi dan pengujian Aplikasi Augmented Reality Hardware Computer yang dibangun dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Pembuatan Aplikasi dimulai dari pengumpulan data, pembuatan asset 2D, Pengumpulan asset 3D, di proses pada aplikasi Unity 3D untuk disatukan dan menjadi aplikasi Augmented Reality Hardware Computer berplatform Android, serta di ujikan dengan metode Black Box.
2. Pola marker sangat berpengaruh dalam ketepatan kamera membaca marker sedangkan warna tidak terlalu berpengaruh, dan cahaya mempengaruhi kemampuan kamera membaca marker.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan hardware computer dalam bentuk 3D.
4. Semakin tinggi spesifikasi smartphone yang digunakan akan berpengaruh pada kinerja aplikasi semakin tinggi spesifikasi maka akan semakin baik.
5. Aplikasi ini dibangun sebagai alternatif media pembelajaran Hardware Computer untuk siswa SMK.
6. Dalam pengujian kepada user yang telah dilakukan aplikasi dapat berjalan dengan baik dan berhasil menjalankan semua fitur.

## 5.2 Saran

Setelah analisis, perancangan dan implementasi aplikasi selesai dan diujikan, penulis menyadari bahwa Skripsi dan aplikasi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis memberikan saran agar nantinya aplikasi ini dikembangkan dengan lebih baik lagi oleh peneliti selanjutnya. Saran tersebut sebagai berikut :

1. Dalam permodelan 3D kedepannya dapat dibuat lebih detail dan texturanya lebih nyata lagi sehingga dapat memberikan informasi bentuk hardware computer yang lebih akurat.
2. Pada fitur Dissasamble ditambahkan Animasi hardware berpisah agar menjadi lebih menarik dan interaktif.
3. Penambahan fitur dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran seperti Quiz yang berbentuk Game, dan 3D yang di tampilkan lebih banyak lagi.

