

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan, implementasi, dan pengujian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi media edukasi *augmented reality* ini digunakan untuk menambah variasi proses belajar dan mengajar di SD Sokowaten Baru Bantul.
2. Aplikasi media edukasi bahasa Inggris berbasis *augmented reality* ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *c#* yang dapat diimplementasikan pada perangkat *smartphone* Android, dan menggunakan *Vuforia SDK* yang mendukung *markerless* dalam menampilkan *Augmented Reality*.
3. Perancangan aplikasi dilakukan dengan cara merancang tampilan aplikasi, merancang struktur navigasi, menentukan kosa kata atau objek-objek 3D yang digunakan serta membuat rancangan tampilan marker yang digunakan.
4. Dengan mengimplementasikan media edukas *augmented reality* dalam proses belajar dan mengajar di sekolah berarti sekolah sudah menerapkan visi dan misi yang dibuat.l
5. Pencahayaan, sudut kemiringan,,jarak dan kualitas kamera handphone yang digunakan dapat mempengaruhi kemampuan pendeteksian dan

pelacakan kamera *smartphone* terhadap *marker*.

6. Huruf yang di susun pada aplikasi ini hanya bisa paling banyak 3(tiga) huruf.

## 5.2 Saran

Dalam implementasi Aplikasi media edukasi berbasis *augmented reality* hal yang perlu diperhatikan dalam penelitian selanjutnya, antara lain sebagai berikut :

1. Optimalisasi *features* yang berjalan pada aplikasi media edukasi berbasis *augmented reality* agar berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Optimalisasi dalam penyusunan kata agar dapat memunculkan objek 3D ketika kata yang disusun benar dan objek 3D tidak akan muncul ketika *marker* salah dalam hal penyusunan.
3. Optimalisasi media edukasi *augmented reality* saat melakukan implementasi pada aplikasi tidak terlalu berat, panas dan meminimalisir kebutuhan *hardware smartphone* untuk menjalankan aplikasi.
4. Aplikasi media edukasi ini dapat berjalan pada *smartphone* standar tanpa batasan versi OS *hardware* pendukung yang standar.
5. Menganalisis berbagai *bug* yang terjadi dari *software development* yang digunakan dan mengujikan pada berbagai macam perangkat *smartphone*.
6. Mengoptimalkan resolusi tampilan aplikasi media edukasi pada

berbagai jenis *smartphone* agar pengguna bisa menggunakan aplikasi dengan lebih baik.

7. Perlu dikembangkannya media edukasi *augmented reality* yang dapat berjalan pada IOS agar memudahkan pengguna untuk belajar kosa kata bahasa inggris.
8. Pada penelitian atau pembuatan aplikasi media edukasi yang seperti ini selanjutnya diharapkan dapat menyusun kata dengan semua huruf yang hilang pada kosa kata tersebut.

