

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 Pengenalan Buah dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* telah berhasil dibuat. Aplikasi Pengenalan Buah yang diimplementasikan menjadi media pembelajaran untuk anak-anak pada TK dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi media edukasi yang menarik dan menyenangkan serta membantu tenaga pendidik dan orang tua dalam memperkenalkan buah-buahan.
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 Buah sudah sesuai dengan yang diharapkan antara lain menampilkan model 3D buah-buahan dan audio informasi dari model 3D tersebut, *quiz* tebak gambar, menu informasi dan menu panduan.
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 Pengenalan Buah 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 buah yang akan dikenalkan lebih banyak lagi.
2. Model 3D buah yang dibuat lebih *mendetail* agar anak-anak lebih mengenal dengan bentuk atau *texture* dari isi buah-buahan.
3. Perlu dikembangkannya aplikasi pengenalan buah yang tidak hanya dapat berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada IOS maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
4. Penambahan button *rotate* maupun *scale* pada aplikasi agar pengguna dapat menggerakkan model 3D tanpa memutar-mutarkan *marker* dan pengguna menjadi lebih mudah serta lebih interaktif.
5. Tampilan aplikasi Pengenalan Buah bisa lebih *responsive*.
6. Perlu ditambahkannya tahap penilaian sejauh mana siswa tertarik dengan teknologi *Augmented Reality*.