

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi *augmented reality* pengenalan huruf abjad pada TK ABA Al Iman Gendeng, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *augmented reality* pengenalan huruf abjad menggunakan *software* Unity dengan bantuan Vuforia.
2. Metode perancangan pembuatan *augmented reality* pengenalan huruf abjad menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*), yaitu *Use-case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
3. *Augmented reality* menampilkan objek huruf abjad yang ditampilkan dalam bentuk 3D.
4. *Marker* yang digunakan untuk menampilkan objek 3D berupa buku yang berukuran A5.
5. Pendeteksian *marker* tergantung pada jarak dan pencahayaan. Semakin jauh jarak kamera dan semakin redup cahaya, maka *marker* akan semakin susah terdeteksi. Dalam aplikasi ini jarak minimal *marker* dengan kamera adalah ± 20 cm dan jarak maksimal ± 90 cm.
6. Aplikasi ini berbasis *android* dan dapat dipasang pada *smartphone android* dengan minimal versi 4.1 (Jelly Bean).

5.2 Saran

Pengembangan dari aplikasi *augmented reality* pengenalan huruf abjad ini sangat diperlukan agar hasil aplikasi ini lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu diperlukan saran yang membangun. Berikut beberapa saran yang dapat dipergunakan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya:

1. Penambahan animasi pada 3D objek saat marker di pindai.
2. Tampilan dari aplikasi *augmented reality* pengenalan huruf abjad bersifat responsive.
3. Memperbaiki tampilan dari buku *marker* agar terlihat lebih menarik.
4. Menambahkan menu latihan atau kuis agar selain anak bisa belajar mengenal huruf abjad juga dapat melatih kemampuan.
5. Aplikasi dapat berjalan di semua *smartphone android*.

