

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan perancangan aplikasi space exploration augmented reality berbasis android dapat diambil kesimpulan bahwa :

Aplikasi space exploration augmented reality dapat dibuat menggunakan perangkat lunak Unity. Pembuatan database marker dapat dibuat menggunakan Vuforia. Kemudian pembuatan aset tiga dimensi dapat dibuat menggunakan perangkat lunak Unity dan menggunakan Autodesk 3DS Max. Pembuatan marker image dapat menggunakan perangkat lunak Corel Draw yang di export menjadi .jpg atau .Jpeg color (24 bit). Selanjutnya melakukan export dengan ekstensi .apk agar dapat berjalan pada platform android dapat menggunakan unity 3D yang sebelumnya harus menginstal Android studio dan Java Development Kit (JDK).

5.2 Saran

Dengan kesimpulan yang diberikan penulis, maka penulis berharap penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Berikut saran yang dapat diberikan untuk aplikasi space exploration augmented reality:

1. Membuat untuk *platform* lain seperti IOS atau Windows phone.
2. Menambahkan fitur evaluasi materi pembelajaran.