

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Analisis Dan Pembuatan Marker Based Augmented Reality Sebagai Visualisasi Hewan Langka Di Bimbel Alifbata maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan marker menggunakan 5 desain yang berbeda sehingga menghasilkan rating bintang yang bervariasi pula. Penilaian marker dihasilkan dari proses mendaftarkan marker tersebut ke *vuforia developer portal* yang tidak lain adalah *Software Development Kit (SDK)* untuk membantu developer membuat aplikasi AR di *mobile phones*.
2. Dalam pengujian marker dapat disimpulkan bahwa rating marker berpengaruh pada jarak kamera dalam membaca marker baik itu hitam putih maupun berwarna, ini dibuktikan bahwa marker hitam putih berbintang 5 dapat dibaca kamera sampai jarak 100 cm sedangkan marker berwarna hanya dapat terbaca sejauh 90 cm. Untuk marker dengan bintang yang lebih kecil akan mengalami penurunan jarak. Sehingga ketika jarak kamera terlalu jauh maka marker dengan bintang yang lebih kecil tidak akan muncul.
3. Berdasarkan perhitungan nilai interpretasi kuesioner yang diisi oleh 20 tutor Bimbel Alifbata mendapatkan hasil 85% atau predikat baik untuk aplikasi *augmented reality* pengenalan hewan langka. Dengan demikian aplikasi ini layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di Bimbel Alifbata.

5.2. Saran

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis menyarankan beberapa hal yang dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya antara lain:

1. Lebih memperbanyak jenis hewan langka kedalam aplikasi.
2. Menambahkan background music ketika aplikasi dijalankan untuk membuat aplikasi menjadi lebih menarik.
3. Menambahkan variabel perbandingan untuk menganalisis rating marker seperti pengaruh pixel kamera ataupun tingkat pencahayaan saat pengujian.

