

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan membahas beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil kajian dan pengujian pada penelitian ini serta beberapa saran yang dapat diberikan guna melanjutkan pokok permasalahan dalam pembuatan aplikasi ini.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan aplikasi “Augmented Reality Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi *augmented reality* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya memanfaatkan *Unity Editor* dan *Vuforia* sudah berhasil dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman *C#* dan menggunakan fasilitas tools yang ada di *Unity*.
2. Dalam perancangan objek 3D hewannya memanfaatkan software *3Ds Max* untuk mengatur dan mengedit bentuk ataupun posisi dari objek 3D hewan tersebut.
3. Selain itu dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini memanfaatkan *adobe photoshop*, *corel draw* untuk membuat *texture* dan juga memanfaatkan *adobe InDesign* untuk membuat sebuah buku saku sebagai marker.
4. Perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* dapat berfungsi dengan baik karena

memberikan suatu informasi dengan format yang berbeda dan tidak menyimpang dari materi yang ada.

5. Aplikasi ini menawarkan sebuah informasi interaktif untuk dijadikan sebuah media pembelajaran atau sebagai media pendamping dalam belajar-mengajar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti :

1. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu kegiatan belajar mengajar pada siswa dan menambah wawasan mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Diharapkan menjadi media pembelajaran yang interaktif tanpa menyampingkan media pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya.
3. Ditambah lagi objek 3D yang ditampilkan tidak hanya 2 hewan dari setiap jenis hewan tersebut.
4. Diharapkan aplikasi dapat menampilkan animasi lain agar lebih menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif.
5. Diharapkan aplikasi dapat dijalankan dalam berbagai macam platform.
6. Diharapkan objek hewan dapat dirotasi ke segala arah baik itu di rotasi ke arah kanan, kiri, atas, ataupun ke bawah sehingga pengguna dapat melihat secara jelas objek yang diamati.

7. Diharapkan aplikasi dapat bekerja secara dinamis. Sehingga saat melakukan pengamatan, pengguna dapat mengetahui secara detail ciri-ciri hewan dan kenapa hewan yang muncul tersebut tergolong dalam golongan hewan baik itu dalam golongan hewan karnivora, atau herbivora, ataupun omnivora.

