

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa untuk pembahasan tentang “Pengenalan Aksara Jawa dengan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android” yaitu :

1. Dalam proses pembuatan aplikasi Aksara Jawa ini, marker merupakan bagian penting yang harus ada karena marker merupakan alat yang paling vital untuk membangun sebuah *augmented reality*.
2. Aplikasi untuk pengenalan aksara Jawa dengan teknologi *augmented reality* berbasis android ini berisi aksara Cakaran (Hanacaraka) dan contohnya.
3. Dari hasil pengujian, aplikasi berjalan dengan lancar sampai tahap *installing* ke perangkat android dan fitur berfungsi dengan baik.

#### **5.2 Saran**

Dalam aplikasi yang penulis buat ini mungkin masih banyak kekurangan yang mungkin sangat perlu ditambah lagi, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yaitu:

1. *Augmented reality* dapat dijalankan pada beberapa *platform*.
2. Ada baiknya aplikasi yang dibuat tanpa marker.
3. Penggabungan obyek 3D dengan animasi akan lebih inovatif.