

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi sosialisasi narkotika dan obat-obatan terlarang yang diimplementasikan menjadi sebuah media pembelajaran sekaligus media untuk membantu sosialisasi untuk siswa-siswi SMKN 1 Tenggarong dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi media edukasi guna mencegah generasi muda terjebak kedalam pengaruh narkotika dan obat-obatan terlarang.
2. Hasil dari analisis SWOT yang dilakukan, konten dari sosialisasi yang dilakukan selama ini terkesan monoton sehingga informasi yang didapatkan menjadi minim serta perlu penjelasan lebih mendalam kepada audiense agar lebih memahami mengenai dampak serta akibat dari penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang.
3. Fitur yang ada dalam aplikasi *Augmented Reality Narcotics* sudah sesuai dengan yang diharapkan antara lain menampilkan model 3D

berserta audio informasi dari berbagai jenis narkoba dan obat-obatan terlarang, menu kuis, menu tentang dan menu panduan.

4. Hasil pengujian berdasarkan dengan pencahayaan, sudut kemiringan dan jarak dapat mempengaruhi kemampuan pendeteksian dan pelacakan kamera *smartphone* terhadap *marker* menghasilkan jarak minimum kamera terhadap *marker* yang berukuran 8 cm x 5,5 cm yaitu 10 cm dan jarak maksimum kamera yaitu 30cm dengan sudut minimum 45°.
5. Hasil pengujian aplikasi terhadap pengguna menggunakan skala *linkert* menghasilkan 80% yang menunjukkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* sangat baik.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi *Augmented Reality Narcotics* sebagai media sosialisasi ini masih terdapat banyak kekurangan, yang untuk selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain :

1. Jenis narkoba dan obat-obatan terlarang yang akan ditampilkan lebih banyak lagi .
2. Model 3D narkoba dan obat-obatan terlarang yang dibuat lebih *mendetail dan* realistis agar siswa-siswi lebih mengenal dengan bentuk ataupun *texture* dari jenis narkoba dan obat-obatan terlarang.

3. Perlu dikembangkannya aplikasi *Augmented Reality Narcotics* yang tidak hanya dapat berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada iOS, Windows Phone maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
4. Penambahan teks berjalan dan fitur lain pada aplikasi agar pengguna dapat melihat informasi secara tekstual dari jenis narkoba dan obat-obatan terlarang agar menjadi lebih interaktif kepada siswa-siswi.
5. Tampilan aplikasi *augmented reality narcotics* bisa lebih responsif.

