

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan aplikasi Penerapan *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Mewarnai Buah-Buahan Pada Anak Berbasis Android, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan pemodelan aplikasi menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *Use-case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi *Splash Screen*, antarmuka Menu Awal, antarmuka Menu Utama, antarmuka Menu Augmented, antarmuka Menu Fruitpedia, antarmuka Menu Kuis, antarmuka Menu *About*, dan antarmuka Menu Bantuan.
3. *Marker* dengan pola sederhana menampilkan objek dengan posisi penglihatan tetap.
4. Selain pola *marker*, jarak *marker* dengan kamera juga sangat berpengaruh dalam proses berjalannya program ini. Bila terlalu dekat atau terlalu jauh maka kamera tidak dapat mengenali *marker* tersebut.

## 5.2 Saran

Dari pembuatan aplikasi Penerapan *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Mewarnai Buah-Buahan Pada Anak Berbasis Android, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya. Adapun sarannya sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi ini agar dapat membantu dalam mempelajari informasi tentang buah-buahan.
2. Fitur aplikasi lebih dikembangkan dengan menyesuaikan fitur-fitur *smartphone* saat ini dan kedepannya.
3. Mengembangkan tombol yang lebih interaktif lagi menggunakan fitur pada perangkat android.

