

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan penjabaran pada bagian perancangan, implementasi, dan pengujian pada aplikasi “Media Pembelajaran Hewan Mamalia” dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran hewan mamalia dengan teknologi *augmented reality* berbasis android telah berhasil dibangun dengan menggunakan metode waterfall sebagai metode dalam pengembangan aplikasi dengan menggunakan 6 tahapan yaitu *analysis, requirement specification, design, development, testing, implementation/deployment*.
2. Aplikasi telah memenuhi kebutuhan fungsional yang penulis rancang.
3. Aplikasi secara fitur sudah berjalan dengan baik.

#### 5.2 Saran

Dalam seluruh tahap perancangan aplikasi masih terdapat beberapa kelemahan. Untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini, penulis sarankan beberapa hal yaitu :

1. Pengoptimalan Aplikasi dengan menambahkan jumlah hewan mamalia yang terdapat pada aplikasi.
2. Bagian *user interface* masih bisa di tambahkan menu agar lebih menarik dan interaktif lagi.
3. Menambahkan efek suara ataupun animasi pada objek 3D.