

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Aplikasi pengenalan gedung sekolah dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis android telah berhasil dibangun dengan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sebagai metode dalam mengembangkan aplikasi media pengenalan yang proses penyusunannya melalui 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. AR camera dapat memunculkan Objek dengan baik jika marker dipindai pada jarak 10-25 cm. Berdasarkan hasil pengujian usabilitas dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dari segi aspek tampilan mendapatkan hasil 60% dengan kategori "Sangat Setuju", segi aspek kesesuaian mendapatkan hasil 62,22% dengan kategori "Sangat Setuju", segi aspek kemudahan mendapatkan hasil 70% dengan kategori "Sangat Setuju". Dari hasil temuan di atas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai sarana pengenalan gedung sekolah SD Muhammadiyah Sagan dan membantu civitas sekolah mengetahui gedung sekolah SD Muhammadiyah Sagan.

5.2 Saran

Dari pembahasan, implementasi, dan kesimpulan di atas, penulis kemudian dapat memberikan saran yang bertujuan untuk mengembangkan teknologi AR dalam bentuk aplikasi Android, khususnya aplikasi ARSDMUSA sebagai berikut:

1. Pengembang aplikasi ARSDMUSA diharapkan mampu menambahkan fitur-fitur yang lebih kompleks seperti fitur *360° view* agar dapat memungkinkan pengguna aplikasi berkeliling gedung secara virtual.
2. Pengembang aplikasi ARSDMUSA diharapkan mampu meningkatkan visual/ tampilan aplikasi agar aplikasi tersebut memiliki ciri khasnya tersendiri.
3. Pengembang aplikasi ARSDMUSA diharapkan mampu membuat sebuah games virtual untuk mengenal isi di dalam gedung sekolah agar menambah nilai hiburan dan interaktif.

