

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pengembangan aplikasi AR Diorama Rambu Lalu Lintas menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Aplikasi AR Diorama Rambu Lalu Lintas berhasil dikembangkan menggunakan Unity dan teknologi Augmented Reality berbasis marker dari Vuforia, yang mampu menampilkan objek 3D diorama lalu lintas secara real-time ketika kamera perangkat diarahkan ke marker yang telah ditentukan. Aplikasi AR Diorama Rambu Lalu Lintas dilengkapi dengan fitur navigasi yang lengkap meliputi halaman scan, halaman materi rambu, halaman cara bermain, halaman pengaturan suara, dan halaman credit, sehingga aplikasi dapat dioperasikan dengan mudah oleh pengguna siswa sekolah dasar SD Negeri Pujokusuman 1.

Berdasarkan hasil pengujian black box testing, seluruh 14 item pengujian yang mencakup seluruh kebutuhan fungsional aplikasi dinyatakan berhasil berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sehingga aplikasi AR Diorama Rambu Lalu Lintas dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas.

5.2 Saran

Berdasarkan proses pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

1. Jumlah marker dan variasi diorama yang tersedia dalam aplikasi masih terbatas pada tiga buah marker, sehingga pada pengembangan selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah marker beserta diorama 3D agar cakupan materi rambu lalu lintas yang disajikan menjadi lebih lengkap dan beragam.
2. Fitur interaktivitas dalam aplikasi masih dapat dikembangkan lebih lanjut, misalnya dengan menambahkan fitur kuis atau evaluasi pembelajaran yang terintegrasi langsung dengan diorama AR sehingga pengguna tidak hanya

mengamati tetapi juga dapat mengukur pemahaman mereka terhadap materi rambu lalu lintas.

