

BAB VI

PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan pada SMK Pelita Raya Kota Jambi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan *Hardware Computer* berbasis Android pada SMK Pelita Raya Kota Jambi.
2. Aplikasi ini mempermudah siswa dalam memahami bentuk-bentuk dari *hardware computer*.
3. *Interface* atau tampilan aplikasi *user friendly* (bersahabat dengan pengguna) akan sangat membantu siswa dalam menggunakan aplikasinya.
4. Aplikasi ini dapat memberikan informasi visual secara interaktif dengan cara menampilkan *hardware computer* tiga dimensi menggunakan teknologi *Augmented Reality* berserta marker yang berfungsi sebagai penanda untuk memunculkan gambar tiga dimensi yang menyerupai bentuk aslinya.
5. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan untuk memahami *hardware computer*.

6.2. SARAN

Setelah memperhatikan hasil dari penelitian, maka saran-saran yang dapat diberikan dengan adanya aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan *Hardware Computer* berbasis Android pada SMK Pelita Raya Kota Jambi adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan *Hardware Computer* berbasis Android pada SMK Pelita Raya Kota Jambi ini dapat di implementasikan secara nyata dan bermanfaat dalam melakukan proses belajar.
2. Pada pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat membuat aplikasi berjalan di sistem operasi lain misalkan IOS atau windows phone.