

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan yang telah penulis lakukan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *augmented reality* pengenalan buah-buahan, hewan, dan bangun ruang untuk TK Harapan Bunda berbasis *android*.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan objek 3D buah-buahan, hewan, dan bangun ruang beserta informasi mengenai objek 3D tersebut dengan tampilan yang menarik bagi anak-anak.
3. Aplikasi ini dapat meminimalisir masalah ruang dan waktu pembelajaran karena aplikasi ini dapat diakses secara offline disekolah ataupun dirumah sehingga tidak perlu menggunakan kuota internet.
4. Aplikasi ini telah di uji menggunakan tabel pengujian dan hasil yang dapat berjalan dengan baik.
5. Aplikasi ini dapat menampilkan objek 3D pada jarak dekat 10cm atau lebih dengan syarat pencahayaan yang terang dan marker yang memiliki rating tinggi akan lebih cepat menampilkan objek 3D dan lambat menampilkan objek 3D jika rating dibawah 3.

6.2 SARAN

Dari aplikasi yang telah dibangun, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan pada aplikasi *augmented reality* ini, maka penulis menyarankan bahwa perancangan aplikasi pengenalan buah-buahan, hewa, dan bangun ruang pada TK Harapan Bunda, sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan ada penambahan fitur seperti, adanya materi latihan soal dan materi Quiz beserta poin yang didapatkan ketika selesai mengerjakan latihan dan quiz.
2. Diharapkan adanya penambahan objek 3D beserta informasi mengenai pengenalan buah-buahan, hewan dan bangun ruang, karena objek 3D yang ada pada aplikasi masih sangat kurang.
3. Diharapkan dapat dioperasikan atau dijalankan di system operasi *ios* yang terdapat pada *smartphone*.
4. Perhatikan focus kamera dan cahaya saat men-*scan marker*. Semakin baik kualitas kamera yang digunakan, semakin cepat aplikasi menampilkan objek 3D.