

BAB VI

PENUTUP

6.1 PENUTUP

Dari hasil analisis dan pembahasan yang penulis lakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan dari penelitian, antara lain :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis *android* yang dapat membantu para siswa dalam menggabungkan benda maya 2D dan 3D ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu di proyeksikan secara realistis dalam waktu nyata.
2. Aplikasi ini dapat membantu siswa dalam pengenalan komponen-komponen sepeda motor dalam bentuk virtual.
3. Aplikasi ini menyediakan fitur yang dapat dilakukan oleh *user* seperti Mainkan AR, Download Maker, Tentang, Exit.

6.2 SARAN

Dalam kesempatan ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada pada kegiatan pembuatan laporan serta program Aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Komponen Motor Berbasis *Android* (Studi Kasus : SMK Negeri 3 Jambi). Saran yang bisa penulis sampaikan dalam program tersebut adalah sebagai berikut :

1. Objek 3D komponen motor yang ditampilkan oleh aplikasi ini berupa objek 3D yang tidak bergerak, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat membuat objek 3D komponen motor yang lebih dinamis dan dapat bergerak.
2. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan teknologi *Markerless Augmented Reality* yang memanfaatkan sensor GPS atau pengenalan objek, sehingga aplikasi menjadi lebih praktis karena tidak lagi menggunakan media kertas sebagai marker.