

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, implementasi dan pengujian sistem yang telah dilakukan penulis dengan memanfaatkan *Augmented Reality* berbasis android, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Informasi yang ditampilkan berupa objek 3D aneka ragam satwa di Taman Rimba Zoo Jambi yang kemudian di jadikan *Marker*.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pihak pengelola kebun binatang agar bisa menciptakan sebuah sistem yang infromatif dan lebih interaktif dengan berbasiskan *Augmented Reality*.

#### **6.2 SARAN**

Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pada Objek Wisata Taman Rimba Zoo Jambi Dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan kepada pengembang, Adapun saran-saran yang ingin dikemukakan penulis sehubungan dengan hasil penelitian yang telah didapat yaitu :

1. Bagi peneliti selanjutnya untuk menambahkan objek atau materi lain dan fitur baru yang lebih bermanfaat.

2. Diharapkan aplikasi pengenalan satwa yang dilindungi ini dapat dirancang juga untuk Sistem Operasi *IOS*, supaya pengguna selain android device dapat memakainya juga dan dapat digunakan secara umum dan meluas.
3. aplikasi *Augmented Reality* Kebun Binatang ini dapat diimplementasikan secara nyata dan bermanfaat dalam melakukan proses belajar