

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Augmented reality* pada sistem peredaran darah manusia ini dapat dibangun dengan *marker* yang didaftarkan pada *Target Manager System Vuforia* dan *software Unity 3D*, kemudian *build* untuk perangkat *mobile* berbasis *Android*.
2. Integrasi buku pelajaran biologi pada materi sistem peredaran darah manusia dengan aplikasi yang dibuat menggunakan 4 *marker* yang berbeda-beda.
3. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menyajikan informasi dan animasi objek 3D mengenai sistem peredaran darah.
4. Informasi yang ditampilkan berupa visualisasi objek 3D dari sistem peredaran darah manusia berdasarkan *marker* yang digunakan.
5. Dengan menggunakan teknologi *augmented reality*, pembelajaran sistem peredaran darah manusia ini akan menjadi nyata sehingga menarik untuk dipelajari.

6.2 SARAN

Augmented reality pada aplikasi Sistem Peredaran Darah Manusia ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang didapat untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu :

1. Mencoba membuat aplikasi Sistem Peredaran Darah Manusia ini dengan media lain seperti pada BB, dan iPhone, sehingga dapat digunakan secara umum dan meluas.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat menggunakan *database marker* yang dapat *diupdate* atau *cloud database*, karena aplikasi sistem peredaran darah manusia ini hanya menggunakan *database* dari *device* itu sendiri.
3. Penyempurnaan fitur – fitur pada objek 3D seperti *zoom* menggunakan *pinch* dan *spread* serta rotasi objek menggunakan *touch*.
4. Penambahan fitur *video* mengenai sistem peredaran darah manusia.
5. Menjalinkan kerjasama dengan pihak percetakan buku sehingga marker bisa langsung ada pada buku.