

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

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

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pengenalan hewan dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis Android yang dapat membantu anak-anak usia dini untuk belajar berBahasa Inggris, baik secara penulisan maupun pengucapan. Aplikasi ini juga membantu mengenalkan bermacam-macam jenis hewan kepada anak-anak usia dini.
2. *Image* yang digunakan sebagai *marker* harus memiliki kualitas yang baik, mempunyai detail yang jelas dan kontras yang baik, sehingga menambah tingkat keakuratan pendeteksian *marker*. *Image* yang digunakan sebagai *marker* berformat .jpg atau .png.
3. Jarak antara *marker* dengan kamera mempengaruhi cepat atau lambatnya proses pendeteksian *marker*, jarak kamera yang terlalu jauh dengan *marker* dapat menyebabkan kegagalan dalam proses pendeteksian marker.
4. Sudut kemiringan antara kamera dengan *marker* yang terlalu besar membuat kamera sulit mendeteksi pola pada *marker*.

6.2 SARAN

Masih ada kekurangan dari aplikasi ini, oleh karena itu penulis memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, yaitu:

1. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan *library Augmented Reality* yang lain.
2. Objek 3D hewan yang ditampilkan oleh aplikasi ini berupa objek 3D yang tidak bergerak, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat membuat objek 3D hewan yang lebih dinamis dan dapat bergerak.
3. 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*.