

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan media pengenalan gedung Fakultas Teknik menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan metode *marker based tracking* dilakukan melalui lima tahapan yaitu, *concept, design, material collection, assembly, testing, dan distribution*. Dengan berhasilnya pengembangan media ini dapat disimpulkan bahwa teknologi *Augmented Reality* dengan metode *marker based tracking* dapat digunakan sebagai media yang mampu menampilkan informasi mengenai letak ruangan laboratorium di setiap lantai pada gedung Fakultas Teknik.
2. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi maka dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* dengan metode *marker base tracking* pada pengenalan gedung Fakultas Teknik dapat berjalan dengan baik sehingga layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Bedasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka saran dapat diberikan kepada mahasiswa atau peneliti yang akan mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pengenalan gedung Fakultas Teknik, dapat memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan secara luring, sehingga sebelum digunakan aplikasi ini perlu diunduh terlebih dahulu. akan lebih baik bila

aplikasi ini dapat dijalankan secara daring, sehingga tidak perlu mengunduh aplikasi lagi.

2. Objek 3D dapat dikembangkan menjadi lebih baik, seperti menambahkan tekstur, perbaikan skala, dan *render* yang lebih realitis agar lebih menarik bagi pengguna.
3. Penambahan objek 3D seperti kursi, meja, computer agar tampak lebih sesuai dengan kondisi nyata,
4. Animasi yang digunakan dalam aplikasi ini masih sangat sederhana, diharapkan ditambahkan beberapa animasi yang dapat membantu dalam penyampaian informasi tentang ruangan.
5. Aplikasi masih dapat dikembangkan dengan menambahkan semua ruangan yang ada di gedung Fakultas Teknik dan semua gedung yang ada di Universitas Negeri Gorontalo sehingga dapat menjadi media yang bisa memperkenalkan semua gedung yang ada di Universitas Negeri Gorontalo.
6. Penelitian lebih lanjut tentang penerapan penggunaan aplikasi, agar melakukan pengukuran terhadap tingkat kemudahan dalam penggunaan (*usability*) aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrotun, 2014, *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di MI Terpadu Fatahillah Cimanggis Depok)*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Mahendra, Ida Bagus Made.(2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk ,Vol. 19, No.1.
- Masri, Mahrizal. dan Lasmi, Efi (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless, Vol. 3, No.3.
- Nikko, primanda. dan Surdarmilah, Endah.(2014). Augmented Reality Sistem Periodik Unsur Kimia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Tingkat Sma Berbasis Android Mobile, Vol. 6, No. 2.
- Nurajizah, Siti.(2016).Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia, Vol. 3, No.2.
- Prasetio, Agus. dan Nurhadi. Mulyadi. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada SD Negeri 139/IV Kota Jambi, Vol. 14, No. 2.
- Rohmat I Broman, Ansori. (2017). Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Android Pengenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung, Vol. 11, No.1.