

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

1. Media pembelajaran AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan augmented reality sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dengan augmented reality dapat secara langsung memberikan pembelajaran dimanapun dan kapanpun pengguna ingin melaksanakan proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi AR pengenalan organ tubuh manusia menjadi lebih menarik karena objek organ tubuh dapat dimunculkan dalam bentuk visual tiga dimensi.
2. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi maka dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi AR sebagai pengenalan organ tubuh manusia menggunakan AR berbasis android dapat berjalan dengan baik pada beberapa tipe smartphone untuk menampilkan objek 3D. akan tetapi Markerless AR hanya akan berfungsi jika kamera dari smartphone memiliki fitur AR Kit, AR Core, dan sensor gyroscope sehingga perangkat.
3. *smartphone* yang tidak memiliki fitur-fitur tersebut tidak dapat menampilkan objek 3D.

#### 5.2 Saran

1. Objek 3D dapat dikembangkan menjadi lebih baik, seperti menambahkan lebih banyak lagi objek terkait organ tubuh manusia, karena masih ada beberapa objek yang belum ditambahkan.
2. Animasi yang digunakan dalam aplikasi ini masih sangat sederhana, diharapkan dapat menambahkan beberapa animasi yang dapat membantu

dalam penyampaian informasi tentang organ tubuh manusia.

3. Untuk mendukung penggunaan aplikasi berbasis *markerless* disarankan agar menggunakan perangkat *smartphone* yang memiliki fitur pendukung seperti *Ar Core*, *Ar Kit*, dan sensor *Gyroscope*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alsagaff H, dan Mukty H.A. (2015). Dasar-dasar Ilmu Penyakit Paru. Surabaya: Airlangga University Press.
- Azuma, Ronald T. (August 1997). A Survey of Augmented Reality. Presence. Teleoperators and Virtual Environments.
- Dharma, Akhmad Kasman. (2016). Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan My Sql. Yogyakarta. Lokomedia.
- Djahir, Yulia dan Pratita, Dewi. (2015). Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta. Deepublish.
- Efendi I. (2017). Pengertian Augmented Reality (AR). IT Jurnal. [https://www. It-Jurnal.Com/Pengertian-Augmented-Reality](https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-reality). 17.
- Efroliza, E dan Sukron, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran aplikasi augmented reality terhadap pemahaman anatomi tubuh manusia pada mahasiswa keperawatan. Institut Ilmu Kesehatan dan Teknologo Muhammadiyah Palembang. Vol 6 No 1. Hal 188-196.
- Haller Michael, Mark Billingham, dan Bruce H. Thomas. (2007). Emerging Technologies of Augmented Reality: Interface and Design. Universitas Michigan.
- Ilmawan, Mustaqim. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. Fakultas Teknik/Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 13 No 2. Hal 174-183.
- Indrawan I Wayan Andis, I Putu Agung Bayupati dan Desy Purnami Singgih Puti. (2018). Markerless Augmented Reality Utilizing Gyroscope to Demonstrate the Position of *Dewata Nawa Sanga*. Udayana University Bali. Vol 12 No 1. Hal 19-35.
- Jackson, Wallace. (2017). Android Apps for Absolute Beginners. Lompoc California USA. Computers/Programming.

- Juarfianti, Engka, J. N., dan Supit, S. (2015). Kapasitas Vital Paru pada Penduduk Dataran Tinggi Desa Rurukan Tomohon. *Jurnal E-Biomedik (Ebm)*, 3(1): 430-434.
- Krismiaji. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Edisi keempat. UPP STIM YKPN. Yogyakarta.
- Kuswara, H dan Kusmana, D. (2017). Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan SMS Gateway Pada Sekolah Menengah Kejuruan Al – Munir Bekasi. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 6(2), 17–22. Retrieved from <http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/22>.
- Mario, Fernando. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Buku AR Online. Manado.
- Mumtahana H. A dan Pratama S. R. (2017). “Perancangan Teknologi Augmented Reality pada Brosur STT Dharma Iswara Madiun”. *J. Comput. Inf. Technol.* vol 1 no 1. pp. 6–13.
- Nugroho, Anggun. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Aset Ukm (Unit Kegiatan Mahasiswa) STMIK STIKOM Bali Berbasis Client Server*. Program Studi Sistem Komputer STMIK STIKOM Bali. Hal 973-976.
- Nugroho, Faridz Fajar. (2020). *Pembelajaran Rumah Adat Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Program Studi Informatika.
- O’Brien A James dan Marakas George M. (2016). *Analisa Sistem Informasi/Tata Sutarbi*. Ed 1. Andy. Yogyakarta.
- Pamoedji A. K, Maryuni, dan R. Sanjaya. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- Pramana, Y.A, Brata, K.C dan Brata, A.H. (2018). *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Benda Di Museum Berbasis*

Android (Studi Kasus: Museum Blambangan Banyuwangi). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer. Vol.2 No.5 Hlm. 2034-2042.

Soepriyanto Y. Sulthoni, Ulfa dan Saida. (2017). Pengembangan Augmented Reality sebagai Electronic Performance Support System dalam Pembelajaran. (online). Jurnal Edcomtech. Vol. 2 No. 1. Hal 1-10.

Wanasuria Rusli, Fiqih Ismawan dan Heriyati. (2020). Aplikasi pengenalan anatomi tubuh manusia berbasis android. Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer. Vol 01 No 01. Hal 59-65.

Yudha, Magenda Bisma. (2017). Gambaran Faktor Risiko Hipertensi pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Angkatan 2013 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Karya Tulis Ilmiah Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Zuyina, Luklukaningsih. (2014). Anatomi Fisiologi dan Fisioterapi. Yogyakarta: Nuha Medika.