

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan temuan analisis sampel kasus peneliti, pengujian, dan penyebaran aplikasi augmented reality berbasis pelacakan berbasis penanda pembelajaran sejarah Hindu-Buddha, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:
2. Berdasarkan penelitian ini, telah dikembangkan aplikasi pembelajaran sejarah augmented reality 3D berbasis marker tracking dengan smartphone Android untuk menghadirkan peninggalan sejarah Hindu Buddha.
3. Perangkat lunak Blender, Unity 3D, Adobe Photoshop, Vuforia, Visual Studio Code (bahasa pemrograman C#), dan Android SDK & JDK digunakan untuk membuat aplikasi ini.
4. Siswa SMK 2 Batam memanfaatkan aplikasi pembelajaran sejarah yang telah diprogram dan dibuat ini.
5. Program ini telah menjalani beberapa putaran pengujian, termasuk pengujian penanda, perangkat Android, jarak kamera ke penanda, dan kotak hitam. Beberapa siswa dari SMK 2 Batam telah menguji aplikasi ini.

5.2 Saran

Di proses mencoding dan membuat piranti lunak augmented reality mengandung beberapa kekurangan dan mesti dibesar-besarkan lagi supaya bisa

meningkatkan fungsionalitas dan mutu dari aplikasi ini. Beberapa hal yang diberikan perhatian dalam *development* selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Menambah beberapa fitur untuk melengkapi penggunaan dan yang berguna dalam aplikasi
2. Aplikasi ini dapat Digunakan di semua aplikasi seperti IOS
3. Membuat aplikasi menjadi lebih seru dengan melengkapi komponen seperti musik dan suara.