

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berlandaskan pada semua bab-bab yang telah dibahas sebelumnya maka dapat disimpulkan beberapa kesimpulan dalam perancangan Aplikasi Pengenalan Aksara Arab Melayu menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Android* adalah sebagai berikut.

1. Dalam merancang aplikasi pengenalan aksara Arab Melayu, *Vuforia* dijadikan alat bantu untuk mendapatkan gambar tiga dimensi (3D), sedangkan pemanggilan gambar 3D dilakukan melalui *software* pendukung, yaitu *Unity*, yang telah dirancang dalam bentuk gambar 3D. Fungsi aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengenali aksara Arab Melayu dengan cara mengarahkan kamera ke *marker* yang telah disediakan sebagai acuan objek, setelah menekan tombol "Mulai".
2. Tujuan dari penerapan aplikasi pengenalan aksara Arab Melayu adalah untuk membantu pembelajaran mengenai aksara tersebut melalui penggunaan *marker*, yang berfokus pada objek huruf Arab Melayu.
3. Aplikasi pengenalan aksara Arab Melayu mampu menampilkan visualisasi tiga dimensi (3D) yang dapat diakses dari berbagai sudut pandang, bertujuan untuk meningkatkan minat dalam mempelajari aksara Arab Melayu.

## 5.2 Saran

Berlandaskan pada hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat disarankan beberapa hal untuk dilakukan pada penelitian selanjutnya.

1. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan aplikasi dapat diperluas dengan penambahan menu-menu yang berisi beragam materi tentang aksara Arab Melayu, sehingga aplikasi tersebut dapat menyediakan lebih banyak sumber pembelajaran bagi pengguna.
2. Pada tahap pengembangan berikutnya, diharapkan aplikasi dapat ditingkatkan dengan penambahan fitur-fitur yang lebih mendalam dan sesuai dengan keperluan pengguna, serta melakukan perbaikan pada tampilan desain agar lebih baik.
3. Pada tahap pengembangan berikutnya, diharapkan aplikasi dapat diimplementasikan dalam mode daring (online) sehingga dapat diakses oleh banyak pengguna yang membutuhkan layanannya.