

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan pengujian yang telah dilakukan, penulis berhasil menciptakan aplikasi augmented reality yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *augmented reality* yang telah dibuat memiliki kemampuan untuk memberikan informasi terperinci mengenai pembelajaran hewan langka yang terancam punah, seperti orang utan, komodo, kakapo, badak jawa, macan tutul amur, dan vaquita. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat mendapatkan pengetahuan yang mendalam mengenai karakteristik dan kehidupan dari hewan-hewan langka tersebut.
2. Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Langka ini dibangun dengan beberapa perangkat lunak pendukung
3. Aplikasi yang telah direncanakan dan dikembangkan untuk pengenalan hewan langka yang terancam punah menggunakan teknologi *Augmented Reality* telah diuji coba dalam kondisi jarak pandang deteksi scan sekitar 10-30 cm, dengan pencahayaan lingkungan yang terang.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian pada sub bab sebelumnya, peneliti dapat memberikan rekomendasi terkait pengembangan aplikasi di masa depan dengan beberapa saran

sebagai berikut:

1. Meskipun aplikasi ini tampak sederhana dan berbasis *offline*, untuk pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas aplikasi menjadi sebuah platform pembelajaran *online*.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas pengembangan dengan menambahkan lebih banyak objek pembelajaran agar pengguna bisa mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan bervariasi.
3. Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah melakukan pengembangan pada desain aplikasi yang terlihat sederhana saat ini. Selain itu, juga disarankan untuk menambahkan fitur-fitur menarik yang dapat memikat minat pengguna dalam proses pembelajaran.