

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis serta perancangan sistem dan pembuatan aplikasi, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi ini telah dibangun menggunakan perancangan HIPO yang berfungsi untuk meningkatkan efisiensi pada program, dan perancangan *storyboard* yang berguna sebagai alur/sketsa agar aplikasi tidak keluar dari tujuan awal pembuatan telah berhasil dilakukan.
2. Aplikasi Android yang dibuat pada penelitian ini menggunakan *software* Blender sebagai sarana untuk melakukan *modeling*, *texturing*, *rigging* dalam pembentukan 3D. Selain itu juga menggunakan *software* Vuforia sebagai tempat penyimpanan basis data *marker*.
3. Melihat hasil dari pengujian yang telah dilakukan, pada pengujian *black box* aplikasi berjalan dengan lancar, dan pada pengujian untuk perangkat berbeda juga tidak mengalami gangguan. Kemudian pada pengujian kuisisioner, aplikasi pengenalan hewan menggunakan aksara Arab Melayu dengan *Augemented Reality* ini telah sesuai dan membantu dalam proses pembelajaran tentang hewan dan Arab Melayu.
4. Dan pada aspek kepuasan yang telah diperoleh dari kuisisioner, dengan persentase nilai sebesar 85% menandakan responden merasa aplikasi menarik dan inovatif.

5.2. Saran

Dari hasil pengujian serta analisis yang telah dilakukan, aplikasi ini masih bisa dikembangkan lebih lanjut untuk tingkatan kelas yang lebih tinggi seperti kelas 4 ataupun 5 sekolah dasar. Adapun saran yang penulis berikan sebagai berikut :

1. Mengembangkan cara menulis dan membaca angka dalam aksara Arab Melayu.
2. Mengembangkan cara membaca dan menulis kata dasar serta imbuhan dalam aksara Arab Melayu.
3. Mengangkat tema tentang budaya nasional dan pengetahuan.

Diharapkannya, akan ada aplikasi sejenis yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* dalam proses pembuatannya, dalam upaya untuk membantu proses kegiatan belajar-mengajar.

