

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi dapat berjalan dengan baik menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* yang mana apabila terdapat kekurangan maka akan kembali ke tahap konsep (*Concept*).
2. Implementasi *Augmented Reality* pada aplikasi pengenalan hewan herbivora dapat sesuai dengan keinginan peneliti dengan mengimplementasikan 10 hewan herbivora berbentuk 3D dengan berisi nama, deskripsi, dan suara dari hewan tersebut.
3. Pengujian *black box* dapat digunakan dalam pengujian aplikasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menguji setiap fungsi dari fitur di dalam aplikasi yang menghasilkan pengujian fungsi dapat berjalan semua dengan baik tanpa ada *error* atau *bug*.
4. Pengujian *Usability* menggunakan *System Usability Scale* menghasilkan nilai skor SUS 86 yang menunjukkan aplikasi dapat diterima oleh *user*, dengan *adjective rating* masuk ke dalam *best imaginable* dan masuk pada peringkat B.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diambil, terdapat beberapa saran penelitian yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat saat ini hanya dapat di instal pada perangkat *android*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat dikembangkan untuk sistem operasi *windows* maupun *IOS*.
2. Aplikasi yang telah dibuat hanya memiliki 10 hewan herbivora. Maka disarankan untuk penelitian berikutnya bisa mengembangkan aplikasi dengan melalui penambahan objek hewan supaya lebih menarik

3. Aplikasi yang telah dibuat hanya dapat menampilkan objek 3 dimensi dari hewan tanpa ada animasi. Maka disarankan untuk penelitian berikutnya untuk mengembangkan aplikasi melalui penambahan animasi pada objek 3 dimensi untuk dapat bergerak.
4. Aplikasi yang telah dibuat hanya menggunakan jenis hewan pemakan tumbuhan atau herbivora. Oleh karena itu penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi dengan menambahkan jenis hewan pemakan lainnya.
5. Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* khususnya terkait media pembelajaran harus memperhatikan dan menggunakan panduan sesuai dengan buku yang diajarkan.