

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan pengujian aplikasi pada penelitian ini, diperoleh sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi menggunakan pengujian *black box*, pengujian cahaya, pengujian device, dan pengujian *user*. Dalam pengujian *black box* semua fungsi menu yang berada dalam sistem telah berhasil dan sesuai dengan fungsinya masing-masing.
2. Aplikasi Media pembelajaran anatomi fisiologi kulit menggunakan teknologi augmented reality berbasis android untuk MTs. Muhammadiyah telah berhasil dirancang dan berjalan dengan file bentuk apk.
3. Dari hasil rekapitulasi kuesioner nilai prosentase total point menggunakan sistem ini yaitu 92,75 % dari nilai maksimal 100 % demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi layak digunakan dan memudahkan siswa dalam pelajaran biologi mengenai kulit serta membuat menarik dan tidak membosankan dengan bantuan *Augmented Reality*.
4. Penggunaan aplikasi ini perlu diperhatikan yaitu mengenai intensitas cahaya yang digunakan dalam pencahayaan yang baik dengan kondisi terang dan sedang dapat memindai *marker* secara optimal dengan nilai 1425 Lux pada kondisi terang dan 9444 Lux pada kondisi sedang.
5. Spesifikasi *smartphone* juga hal penting dalam menggunakan aplikasi ini, minimum dengan HP Android Os Jelly Bean 4.2.2 sistem ini berjalan cukup stabil. Sistem digunakan pada HP Azus Zenfone 3 Max dengan berjalan dengan kondisi sangat baik.

5.2. Saran

Saran yang diberikan dalam upaya pengembangan sistem agar lebih baik dikemudian hari diantaranya:

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk materi pokok biologi tentang anatomi fisiologi kulit bagian dasar saja, aplikasi ini masih bisa dikembangkan untuk pembuatan materi pelajaran mengenai biologi di kemudian hari. Aplikasi ini belum dapat menampilkan animasi gerak keseluruhan, rotasi, *zoom in* dan *zoom out* pada objek 3D nya, kedepanya perlu dikembangkan penelitian lanjutan untuk mengembangkan aplikasi ini dengan tambahan animasi gerak secara keseluruhan, rotasi, *zoom in* dan *zoom out*.

2. Perlu dikembangkan penelitian lanjutan untuk mengembangkan aplikasi ini yaitu pada objek 3D karena dalam aplikasi ini objek 3D yang digunakan masih cukup sederhana.
3. Apabila dimungkinkan, aplikasi ini dapat dibuat dalam versi *desktop PC* dan *mobile* secara bersamaan dan juga dapat memanfaatkan teknologi terkini.
4. Aplikasi ini kedepannya dapat diharapkan diterapkan pada seluruh *platform* agar cakupan *user* dapat lebih banyak lagi.