

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam Rancang Bangun Aplikasi Penerapan *Augmented Reality* Dalam Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan pada SMP Swasta Bina Satria Medan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini digunakan pada Siswa/i SMP Swasta Bina Satria Medan agar dapat lebih mudah memahami pengenalan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. untuk menampilkan objek 3D Aplikasi Penerapan *Augmented Reality* dalam Pengenalan Hewan Berdasarkan jenis makanan berbasis android pada SMP Swasta Bina Satria Medan Kepada siswa/i penulis menggunakan Aplikasi lain yaitu *Android Studio* untuk media desain dan perancangan aplikasi ini.

V.2. Saran

Aplikasi Penerapan *Augmented Reality* Dalam Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan pada SMP Swasta Bina Satria Medan masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan aplikasi agar lebih baik. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berjalan dengan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut :

1. Objek 3D pada Aplikasi Penerapan Augmented Reality dalam Pengenalan Hewan
Berdasarkan jenis makanan berbasis android pada SMP Swasta Bina Satria Medan masih dalam jumlah yang sedikit, diharapkan untuk kedepannya agar lebih banyak penambahan objek 3D Hewan serta makanan lainnya.
2. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada satu platform yaitu android. Kelemahan ini menjadi acuan untuk dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan di beberapa platform