



**BAB V**  
**KESIMPULAN DAN SARAN**

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan aplikasi *Augmented Reality* Pengenalan Kamera dan Teknik Fotografi mencakup tahap dalam pembuatan dengan metode *MDLC* dimana hasil dari aplikasi dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Penelitian ini dilaksanakan dengan sebaik mungkin agar aplikasi AR Pengenalan Kamera dan Teknik Fotografi dapat berjalan sesuai dengan konsep aplikasi.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap. Tahap yang pertama yaitu tahap pengumpulan data, dengan cara melakukan studi pustaka mencari sumber informasi dari jurnal ilmiah yang berkaitan dengan Aplikasi AR Pengenalan Kamera dan Teknik Fotografi serta melakukan studi lapangan yang melibatkan guru jurusan DKV di SMK Negeri 1 Cilacap. Studi lapangan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Tahapan yang kedua yaitu tahap perancangan aplikasi yang mencakup beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Pembuatan konsep aplikasi.
- 2) Pembuatan desain *interface* aplikasi, *image target* untuk *marker*.
- 3) Pengumpulan bahan yang dibutuhkan aplikasi berupa objek 3D kamera dan Teknik Fotografi (*.obj*, *.fbx*, *.asset*), audio (*.mp3*), *background interface* (*.png*), *icon* (*.png*), dan *image target marker* (*.png*).
- 4) Pembuatan aplikasi (*assembly*) yang dilakukan dengan cara penggabungan semua bahan menjadi aplikasi yang utuh, memasukkan *license key* database vuforia kedalam *Unity*, dan pengembangan aplikasi di *Unity*.
- 5) Peneliti melakukan skenario pengujian *alpha* pada aplikasi yang sudah dibuat.
- 6) Pendistribusian aplikasi yang diunggah melalui *google drive*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *Augmented Reality* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi tersebut terdiri dari objek 3D, teks, gambar, dan suara. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi meliputi *Figma* dan *Unity*, kemudian setelah terbentuk aplikasi dalam *Unity* akan diekspor kedalam *format file* (*.apk*). Berdasarkan dari pegujian *alpha* menunjukkan bahwa tampilan dan fitur aplikasi AR Pengenalan Kamera dan Teknik Fotografi dapat berjalan dengan baik.

Aplikasi yang dibuat dapat berjalan sesuai dengan tujuan yaitu membangun aplikasi *android* berbasis *Augmented Reality* untuk membantu proses pembelajaran materi pengenalan kamera dan teknik fotografi. Diharapkan aplikasi ini memudahkan siswa dalam mengenal kamera dan memahami proses teknik fotografi, sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik, meningkatkan antusiasme dalam pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menjadikan aplikasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, memberikan gambaran simulasi sebelum menggunakan teknik fotografi secara langsung dengan kamera.

## 5.2 Saran

Untuk meningkatkan aplikasi ini beberapa saran dapat diberikan sebagai berikut :

1. Versi perangkat *android* yang digunakan dapat berjalan diatas versi 13. Selain *android* perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi dapat dijalankan pada perangkat lain.
2. Dalam pembuatan *image target* sebaiknya menggunakan warna desain gambar yang cenderung kontras agar ketika pengunggahan *image target* menghasilkan *marker* dengan rating tinggi sehingga dalam pemindaian *marker* dapat menampilkan objek 3D dengan maksimal.
3. Tidak hanya dapat menampilkan objek 3D, teks, audio, dan gambar, tetapi dalam aplikasi juga dapat menampilkan video.
4. Menggunakan teknologi *Markerless Augmented Reality* dalam pembuatan aplikasi, sehingga objek 3D yang ditampilkan bisa muncul tanpa adanya *image target* sebagai *marker*.