

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi HOPE Berbasis Android yaitu sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem aplikasi HOPE untuk media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dosen dalam memperkenalkan perangkat telekomunikasi serta mempermudah mahasiswa mempelajari perangkat telekomunikasi.
2. Jarak dalam proses tracking yang baik: 4-50 cm, buruk: kurang dari 4cm dan lebih dari 50cm. Sudut pandang dalam proses tracking yang baik: 45°-135°, buruk: kurang dari 45° dan lebih dari 135°. Cahaya sangat dibutuhkan dalam proses tracking. Penerangan diatas 50% termasuk baik dan dibawah 50% termasuk buruk. Aplikasi sangat bergantung dengan jarak, intensitas cahaya, dan sudut pandang.
3. Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus black box dapat disimpulkan bahwa sistem bebas kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu bermanfaat dan membantu pengguna. Terbukti dari 10 perangkat milik pengguna yang dipilih secara acak berhasil dalam melakukan pengujian blackbox.
4. Berdasarkan hasil pengujian *usability* diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat penerimaan pengguna masuk dalam kategori *acceptable*, dengan *grade scale* masuk dalam kategori B, dan *adjektif rating* masuk dalam kategori *excellent* dan skala NPS masuk dalam kategori *promoters*. Sedangkan berdasarkan ketentuan penentuan hasil penilaian SUS skor maka hasil penilaian responden terhadap aplikasi HOPE sebesar 84,46 berada pada grade A.

5. Daftar object 3D menampilkan perangkat telekomunikasi yang sering ditemui.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan dari Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi HOPE Berbasis Android yaitu sebagai berikut :

1. Adapun metode *Marker based tracker* yang diaplikasikan pada aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi metode *Markerless*
2. Kedepannya *object 3D* pada aplikasi HOPE dapat dikembangkan dengan menambahkan berbagai *object 3D* lainnya.
3. Memperbaiki tampilan dan menambah fitur pada aplikasi sehingga dapat lebih menarik dan menambah fungsional pada aplikasi.
4. Mengembangkan platform yang dapat didukung oleh perangkat lunak mengingat saat ini hanya mendukung pada platform android.