



## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman Komputer Berbasis *Augmented Reality* (AR) Study Kasus Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Manajemen Informatika didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman Komputer Berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat berjalan dengan baik pada perangkat *mobile* bersistem operasi *android* dengan minimal spesifikasi *android 5.0 (Lollipop)* dengan materi yang sesuai pada perancangan *Unified Model Language (UML)* dengan desain aplikasi dirancang menggunakan *Storyboard* dan dilakukan *usability testing*.
2. Aplikasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi media pembelajaran alternative dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa pemrograman komputer khususnya Bahasa pemrograman *Android* agar lebih mudah dipelajari dan memberikan informasi secara interaktif melalui *AR Camera* dan *AndroCard (marker)* kepada setiap mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Manajemen Informatika.

### 5.2 Saran

Pada penelitian Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman Komputer Berbasis *Augmented Reality* (AR) Study Kasus Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Manajemen Informatika masih memiliki beberapa kekurangan yang harus dibenahi. Beberapa saran untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Perlu adanya penambahan dan penyempurnaan materi Bahasa pemrograman pada menu materi dan perlu adanya rekomendasi materi-materi Bahasa pemrograman yang dibahas dan di pelajari pada kampus Politeknik Negeri Sriwijaya Jurusan Manajemen Informatika.



- b. Memerlukan pencahayaan yang cukup ketika menjalankan aplikasi media pembelajaran bahasa pemrograman komputer ini.