

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Proses pengembangan aplikasi AlkesFar menggunakan model waterfall yang terdiri dari delapan tahapan, yakni komunikasi dan kolaborasi (*communication*), persiapan alat-alat (*tools*), lingkungan uji coba, implementasi (*construction*), pengujian sitem, pengujian kinerja, distribusi (*deployment*), dan pengevaluasian software. Aplikasi AlkesFar mampu membantu siswa-siswi SMK Farmasi Surabaya dalam memahami pengenalan alat kesehatan dengan ilustrasi 3D yang dapat diamati secara langsung dan mudah dipahami. Hal ini didukung dengan hasil pengujian dengan kondisi baik.
- b. Hasil analisis kualitas aplikasi AlkesFar memperoleh performance efficiency yang baik. Selain itu ilustrasi 3D yang disajikan secara AR juga sudah sesuai dengan materi yang terkandung pada buku. Hasil uji kelayakan penggunaan aplikasi AlkesFar dilakukan dengan uji coba bersama siswa siswi SMK Farmasi Surabaya. Dengan demikian aplikasi AlkesFar dinyatakan layak sebagai media pembelajaran pengenalan alat kesehatan pada bidang kefarmasian.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari simpulan dan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- a. Augmented reality adalah teknologi baru yang dapat membuat teknologi interaktif sehingga teknologi ini dapat dikembangkan untuk media pembelajaran lain yang membutuhkan ilustrasi tertentu. Karena terbukti dengan penelitian ini siswa menjadi lebih mudah memahami konsep pengenalan alat kesehatan dengan ilustrasi 3D yang disajikan secara AR .
- b. Jika memungkinkan, database dan konten aplikasi yang menggunakan augmented reality dapat disimpan dalam cloud (online). Sehingga memungkinkan dapat mengurangi konsumsi memory dan CPU yang berlebih