

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pada hasil penelitian aplikasi penerap *smart augmented reality* sebagai media pembelajaran pada bengkel di Politeknik Pelayaran Surabaya sebagai berikut :

1. Berdasarkan pada pengujian usability pada aspek kegunaan didapatkan hasil 15% sangat setuju, 54% setuju, membuktikan bahwa aplikasi dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pada bengkel POLTEKPEL Surabaya.
2. Aplikasi yang telah dibangun dapat berjalan dengan baik dan lancar pada *device smartphone* yang berbeda.
3. Sistem pada aplikasi mampu mendeteksi marker dengan jarak 10 – 60cm dengan sudut kemiringan 45 – 90° dan keadaan marker yang terhalang hingga 50% serta transparansi marker tidak lebih dari 50%.
4. Berdasarkan pada pengujian usability aplikasi dengan menggunakan kuisioner didapatkan hasil 18% mengatakan sangat setuju, 62% mengatakan setuju, 19% mengatakan tidak setuju dan 1% mengatakan sangat tidak setuju. Didapatkan juga nilai indeks prosentasi aplikasi dengan metode *likert's* sebesar 75% sehingga dapat dinyatakan bahwa aplikasi berguna dan bermanfaat berdasarkan kuisioner.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan pada hasil penelitian aplikasi penerap *smart augmented reality* sebagai media pembelajaran pada bengkel di Politeknik Pelayaran Surabaya sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat hanya memuat 5 mesin yang digunakan dalam dunia permesinan, maka dari itu aplikasi dapat dikembangkan lagi dengan lingkup diluar Politeknik Pelayaran Surabaya dengan menambahkan mesin tambahan yang ada di permesinan.
2. Aplikasi yang dibuat hanya menampilkan animasi sederhana, maka dari itu pengembangan animasi pada aplikasi ini akan berdampak besar pada pengembangan aplikasi selanjutnya.
3. Untuk pengembangan selanjutnya dapat menggabungkan teknik photogrametry dengan *augmented reality* sehingga dalam marker model target akan terbentuk otomatis tanpa perlu di buat secara manual.

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan