

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi dan analisis sistem pada Aplikasi pengenalan Tata Surya menggunakan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat mengetahui tentang astronomi khususnya objek tata surya dengan tampilan 3D.
2. Dalam penggunaan aplikasi harus diperhatikan jarak dan sudut kemiringan kamera dengan marker.
3. Berdasarkan pengujian, marker yang terhalang pada banyak fitur tidak akan menampilkan objek tetapi ketika marker terhalang pada sedikit fitur masih bisa menampilkan objek. Kemudian jarak dari marker ke kamera, kurang dari 50 cm bisa menampilkan objek, jarak 50 cm sampai 60 cm sebagian objek hilang, dan jarak lebih dari 60 cm objek tidak tampil. Selanjutnya sudut kemiringan 50° sampai 90° bisa menampilkan objek, dan sudut kemiringan 0° objek sudah tidak tampil.

5.2 Saran

Dalam pengembangan Aplikasi pengenalan Tata Surya menggunakan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kekurangan. Adapun saran yang dijadikan acuan untuk penelitian atau pengembangan berikutnya adalah:

1. Meningkatkan pemanfaatan Augmented Reality pada tampilan 3D planet yang lebih interaktif sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan rotasi maupun revolusi suatu planet terhadap inti tata surya (matahari).
2. Memperbanyak model 3D marker objek tata surya seperti satelit yang dimiliki planet, comet, dan meteorit sehingga memiliki informasi yang lebih variatif.
3. Animasi 3D dari marker yang terdeteksi dapat berinteraksi dengan pengguna.