

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Augmented Reality* Sistem Kelistrikan *Body* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan media pembelajaran mata pelajaran sistem kelistrikan *body* pada Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Teknik Kendaraan Ringan (otomotif).
2. *User* yang terlibat dalam penggunaan aplikasi ini adalah guru dan juga siswa jurusan teknik kendaraan ringan.
3. Pada aplikasi ini obyek yang ditawarkan cukup lengkap, diantaranya bagian-bagian dari kelistrikan *body*, komponen, rangkaian yang disertai dengan detail nama pada masing-masing bagian dan terdapat fitur simulasi lampu penerangan.
4. Aplikasi ini memiliki fitur *extended tracking*, obyek yang telah muncul tidak akan langsung hilang begitu saja jika *marker* dalam kondisi *tracking lost*/tidak terbaca.
5. Dalam pengujian kuisioner yang telah dilakukan dengan 40 responden siswa SMK Negeri 3 Kudus, aplikasi ini mendapatkan nilai yang baik.
6. Aplikasi ini hanya menggunakan modul “NEW STEP 1 MANUAL TRAINING” sebagai marker.

6.2 SARAN

Dari permasalahan, maka disarankan untuk pengembangan dari skripsi ini adalah:

Dari pengetesan yang dilakukan, pada saat membuka menu dengan fitur *Augmented Reality* akan memerlukan jeda yang cukup lama tidak secepat pada menu-menu lain yang hanya memerlukan waktu sepersekian detik, seperti pada saat masuk ke menu bagian di dalam menu fungsi, membuka menu komponen dan membuka menu rangkaian.

