

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Aplikasi ini adalah, penulis membuat Aplikasi tentang Pembelajaran Rumah Adat Dengan Teknologi *Augmented Reality*, bertujuan untuk menarik siswa agar dapat belajar di sekolah maupun di rumah, agar menyampaikan informasi tentang rumah adat di dalam buku pembelajaran lebih *interaktif* dan menarik dengan cara memunculkan objek *3D* dari rumah adat tersebut didalam komputer atau pc mereka.

Aplikasi ini di buat menggunakan metode *Marker Based Tracking* dimana metode ini menggunakan *marker* untuk memunculkan objek *3D* rumah adat. Dengan metode itu aplikasi *Augmented Reality* menggunakan *marker* untuk menampilkan objek *3D* nya.

Dan kendala yang di alami pada saat membuat aplikasi adalah tidak bisa menggunakan marker terlalu banyak karena akan membuat aplikasi secara mendadak error.

V.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan pada penelitian ini dan masih perlu dilakukan pengembangan, yaitu dengan menambahkan menambahkan fitur dan tampilan lebih menarik. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode *Markerless* yang bertujuan agar aplikasi yang di buat lebih atraktif lagi.