

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian skripsi ini berhasil membangun suatu aplikasi *Augmented Reality* dengan *marked based tracking* yang diberi nama AR Tata Surya guna membantu edukasi peserta didik MI Ciseureuh mengenai pengenalan Tata Surya pada mata pelajaran IPA kelas 6, Aplikasi sudah melewati tahap uji menggunakan metode *black box testing* yang hasilnya seluruh Menu fitur yang terdapat pada aplikasi AR Tata Surya bisa digunakan dengan semestinya tidak ada bug dan sudah sesuai dengan permintaan pengguna. Implementasi Metode yang digunakan di penelitian skripsi ini dipilih metode agile, semua *step* yang ada pada metode agile berhasil diimplementasikan dan metode ini sangat mendukung dalam proses pengembangan aplikasi ini. dibawah ini akan dipaparkan secara ringkas hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berhasil Membangun aplikasi AR Tata Surya, dan merealisasikannya sebagai media bantu edukasi Tata surya pada peserta didik di MI Ciseureuh.
2. Pembelajarn menjadi lebih menarik dan interaktif dengan adanya media bantu menggunakan aplikasi.
3. Berhasil Membangun aplikasi AR dengan menerapkan metode *AR marker based tracking*.
4. Berhasil mengimplementasikan metode agile dalam membangun aplikasi dan pembuatan proyek skripsi.
5. Penerapan metode uji aplikasi menggunakan metode *black box testing* dengan menghasilkan keterangan semua fitur berhasil digunakan tanpa adanya bug.

#### **5.2 Saran**

Setelah dilaksanakannya penelitian ini terdapat saran-saran yang akan dijelaskan di bawah ini:

1. Bisa dikembangkan rekomendasi aplikasi *Augmented Reality* selain objek Tata Surya untuk membuat pembelajarn menjadi lebih menarik dan

interaktif.

2. Alangkah baiknya untuk penelitian berikutnya dapat dikembangkan aplikasi yang serupa dengan menggunakan metode pengembangan yang lain misalnya menggunakan metode pengembangan *Prototype*, *Scrum*, *Kanban* dan lain sebagainya.