

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan juga dari hasil kuisisioner, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini yaitu:

1. Aplikasi pembelajaran bentuk-bentuk bangun ruang dalam Bahasa Mandarin untuk anak-anak berbasis *Augmented Reality* (HI-CHINESE) telah berhasil dibangun oleh penulis.
2. Aplikasi HI-CHINESE membantu pengguna dalam pembelajaran bentuk-bentuk bangun ruang dalam Bahasa Mandarin melalui objek 3D yang ditampilkan.

#### 6.2 Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembuatan aplikasi HI-CHINESE yaitu:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan objek bangun ruang seperti: prisma segitiga, prisma segi empat, prisma segi lima, prisma segi enam, limas segitiga, limas segi lima, limas segi enam .
2. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan agar tidak lambat.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat berjalan pada semua *device*.

### Daftar Pustaka

- Abidin, B., Prasetyaningrum, I., & Karlita, T. (2012). Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web Dan Messaging.
- Ade Putra, Y. N. (2012). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Lokasi Pada Android. *Jurnal UAJY*.
- Adinata, B. D. (2010). Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender.
- Adityo, A. (2013). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality. *Jurnal UAJY*.
- Ayuningtyas, W. V. (2009). *Kumpulan Rumus Matematika SD*. Yogyakarta.
- Halim, C. H. (2011). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality. *Jurnal UAJY*.
- Aziz, A., & Setyono, B. (2009). *Rumus Jitu Matematika SMP*. Yogyakarta.
- Hirzer, M. (2008). *Marker Detection for Augmented Reality Applications*. Martin Hirzer.
- Hung, N. K. (2012). *Digital Interactive Game Interface Table Apps for iPad*. Hongkong: The Chinese University of Hong Kong.
- Hwat, T. T. (2010). *Bahasa Mandarin Untuk Pemula 1*. Jakarta .
- Ibanez, A. S. (2013). Vuforia v1.5 SDK: Analysis and evaluation of capabilities. *Master in Science in Telecommunication Engineering*, 1-114.
- Kusuma, A. N. (2010). Pembangunan Aplikasi Panduan Pembuatan Origami. *Jurnal UAJY*.
- Lestari, S. (2008). *Kumpulan Rumus Matematika SMA*. Jakarta Selatan.
- Martono, K. T., & Kridalukmana, R. (2014). Mobile Augmented Reality. *Jurnal Sistem Komputer*, 4(1).

- Ningrum, N. S. (2013). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality. *Jurnal UAJY*.
- Pratiwi, S. (2015). *Rangkuman Penting Intisari 4 Mata Pelajaran Utama*. Jakarta.
- Rohmah, U. (2012). Aplikasi Augmented Reality Tata Surya (Semua Planet Mengelilingi Matahari) Menggunakan Mobile Android. *Jurnal Universitas Gunadarma*.
- Rosyad, P. (2014). Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Sari, N. L. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang dan Sisi Datar*. Jakarta Timur.
- Septianto, R., Tamrin, H., & Nugroho, Y. S. (2014). Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar Dan Bangun Ruang. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Syah, B., & Sudarmilah, E. (2015). Mengenal Kota Solo Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Fakultas Komunikasi dan Informatika*.
- Take, G. Y. (2015). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Mencari Sentra Batik Di Yogyakarta Berbasis Mobile. *Jurnal UAJY*.
- Untung, K. G. (2014). Pembangunan Aplikasi Panduan Fitness Interaktif Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile. *Jurnal UAJY*.
- Wahyutama, F., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. (2013). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya. *JURNAL TEKNIK POMITS*, 2(3).
- Wiwekananda, I. K. (2012). Perancangan dan Implementasi Sistem Interaktif Jurnal Pada Sistem Akutansi (AISO) PT. DIMATA SORA JAYATE.
- Ying, Z. (2013). *Mandarin Daily Conversations + Words*. Jakarta Pusat.
- Yonathan. (2011). *Belajar Bertutur dan Menulis Pinyin*. Jakarta.

Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *Jurnal UGM*.

