

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengujian terhadap aplikasi edukasi dengan *Augmented Reality* yang bernama Ayo Belajar Sholat, dapat disimpulkan bahwa untuk membangun aplikasi *Augmented Reality* pada *smartphone android* kita bisa memanfaatkan SDK yang sudah disediakan Vuforia untuk mengembangkan AR. Selain itu untuk membuat karakter 3D kita dapat menggunakan aplikasi bernama Blender, kemudian untuk membangun aplikasi sampai bisa digunakan pada *android* kita bisa menggunakan Unity3D.

Aplikasi yang sudah dibangun dapat menjadi media belajar tata cara sholat kepada anak – anak dengan lebih interaktif. Dengan adanya tampilan karakter 3D dan juga suara, anak – anak lebih tertarik untuk belajar melalui aplikasi Ayo Belajar Sholat dibanding harus belajar dengan membaca buku. Aplikasi Ayo Belajar Sholat berhasil menarik minat anak – anak usia 2 – 8 tahun untuk belajar mengenai tata cara sholat, baik itu dari gerakannya maupun bacaannya.

6.2. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan untuk penelitian dan pengembangan aplikasi selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Membuat pilihan 3D karakter dalam gender laki – laki dan perempuan.
2. Untuk pergerakan sholat-nya dapat dibuat dalam 2 pilihan yaitu gerakan secara rangkaian berbentuk animasi dan gerakan yang dibuat sendiri – sendiri.
3. Aplikasi Ayo Belajar Sholat diharapkan dapat dikembangkan dengan sistem *Markerless Based Tracking*, dimana pengguna tidak perlu lagi menggunakan gambar target untuk memunculkan 3D karakternya.
4. Ditambahkan fitur alarm pengingat waktu sholat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anugrah, Sandy, Fernando, Erick, dan Sadikin, Ali S.Kom, "Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Tuntunan Sholat di Madrasah Ibtidaiah Nurul Hidayah Berbasis Android", *PROCESSOR*, vol.12, no.2, Okt.2017.
- [2] Azmy, Adilan Bill.(2019, Nov 17). Sebelum Tonton Film Kartun Terbaru, Kenali Sejarah Kartun Dunia [online]. Available: <https://www.tirto.id/sebelum-tonton-film-kartun-terbaru-kenali-sejarah-kartun-dunia-elPC>.
- [3] Efendi, Ilham.(2013). Pengertian Augmented Reality(AR) [online]. Available: <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar>.
- [4] Harlanto, Rafarendra Ardhi.(2020, Jul 16). Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D [online]. Available: <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>.
- [5] Hidayat, Tonny, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak", *J.Citec Journal*, vol.2, no.1, pp.77-92, Jan.2015.
- [6] Ismiyani, Ani, "Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality". Jakarta:Elex Media Komputindo, 2020.
- [7] Mauludin, Rizqi, Sukamto, Anggi S dan Muhardi, Hafiz, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi", *J.JEPIN*, vol.3, no.2, pp.42-48, 2017.
- [8] Maxmanroe. Pengertian Animasi Komputer, Sejarah, Jenis, dan Prinsip-Prinsip Animasi [online]. Available: <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html>.
- [9] Purwanto, Eko.(2014, Mei 12). Cerita di Balik Software 3D Blender [online]. Available: [https://www.bpptik.kominfo.go .id/2014/05/12/419/cerita-di-balik-](https://www.bpptik.kominfo.go.id/2014/05/12/419/cerita-di-balik-)

software-3d-blender/.

- [10] Putra.(2019, Okt 23). PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS [online]. Available: <https://www.salamadian.com/pengertian-android/>.
- [11] Putra.(2020, Feb 2). PENGERTIAN MULTIMEDIA: Sejarah, Manfaat, Komponen & Contoh Multimedia [online]. Available: <https://www.salamadian.com/pengertian-multimedia/>.
- [12] Putri, Nuning D, Anra, Hengky dan Perwitasari, Anggi, "Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Barang Sejarah pada Istana Kadriah Kota Pontianak", J.JUSTIN, vol.7, no.1, Jan.2019.
- [13] Rahadi, Tursina, dan Anra, Hengky, "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pengenalan Rumah Adat Kalimantan Barat", JUSTIN, vol.5, no.4, 2017.
- [14] Rahman, Luthfi, Sofwan, Aghus, dan Christyono, Yuli, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Panduan Salat Berbasis Sistem Operasi Android", TRANSMISI, vol.19. no.2, April.2017.
- [15] Sahputra, Eka, Reswan, Yuza, dan Baihaqi, Ikhwan, "Multimedia Interaktif Pengenalan Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar", Jurnal Media Infotama, vol.16, no.1, Februari.2020.
- [16] Setiawan, Arif, Tambunan, Toufan Diansyah, S.T., M.T., dan Hendriyanto, Robbi, S.T.,M.T., "Android Augmented Reality Untuk Menampilkan Katalog Furniture Secara Tiga Dimensi (3D) Berdasarkan Objek Marker", e-Proceeding of Applied Science, vol.2, no.1, April.2016.
- [17] Setyawan, Bintoro, Rufi'i dan Fatirul, Ach Noor, "Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD", J.Teknologi Pendidikan, vol.7, no.1, pp.78-90, Jul.2019.
- [18] Vuforia Engine Team.(2020, Okt 22). Vuforia Developer Portal [online]. Available: <https://www.developer.vuforia.com/>.

- [19] Yudha.(2020, Sep 22). Hubungan Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dengan Disiplin Ilmu lain [online]. Available: <https://www.ladangtekno.com/2020/09/hubungan-interaksi-manusia-dan-komputer.html>.
- [20] Yudhi W, Arthana R., dan Ismail, Asep Nurman. "Perancangan Aplikasi Android Augmented Reality Media Pembelajaran Do'a Sehari - Hari", vol.11, no.1, Feb.2019.

