

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian pada aplikasi media pembelajaran interaktif dinosaurus 3D hologram frame piramid menggunakan perintah joystick virtual berbasis android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa aplikasi yang dibangun lebih efisien dan inovatif, hal ini ditunjukkan dari hasil kuisisioner sebesar 91 % dari respon pengguna aplikasi.
2. Tombol joystick yang ditekan berfungsi dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan persentase sebanyak 90% dari kuisisioner kepada pengguna aplikasi.
3. Bahwa menu-menu di aplikasi ini sangat mudah dipahami, hal ini dapat dilihat dari hasil persentase sebesar 91 % yang didapat dari hasil kuisisioner kepada pengguna aplikasi.
4. Menu bantuan yang disediakan dapat membantu menggunakan aplikasi, hal ini dapat terlihat dari hasil kuisisioner kepada pengguna sebesar 93 %.
5. Bahwa aplikasi ini nyaman digunakan, hal ini dapat terlihat dari hasil kuisisioner kepada pengguna aplikasi sebesar 91 %.
6. 3D Hologram dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang baru dengan teknologi modern, hal ini didapat dari 93% materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.
7. Aplikasi dapat membantu menjelaskan informasi tentang dinosaurus, hal ini ditunjukkan dengan persentase 90% dari kuisisioner kepada pengguna aplikasi.
8. Bahwa penyampaian informasi dinosaurus terdengar dengan jelas, hal ini dapat terlihat dari hasil kuisisioner kepada pengguna sebesar 90 %.

9. Materi pembelajaran diuraikan secara rinci. Hal ini ditunjukkan dengan persentase sebanyak 90% dari kuisisioner kepada pengguna aplikasi.
10. Materi pembelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan persentase sebanyak 90% dari kuisisioner kepada pengguna aplikasi.

5.2 Saran

Adapun saran untuk meningkatkan kinerja maupun meningkatkan fungsi dari aplikasi dikemudian hari adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan *software* pembuat aplikasi, Android, maupun aplikasi pembuatan animasi 3D lainnya, hal ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang lebih menarik.
2. Menggunakan proyektor dan frame piramid yang lebih besar, hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna aplikasi melihat objek 3D hologram lebih terlihat nyata.
3. Dapat diimplementasikan pada perangkat sistem operasi mobile yang lain, seperti IOS maupun Windows.
4. Menambahkan fitur masing-masing bagian tubuh dari mulai kepala, tangan, badan, kaki, ekor untuk lebih mempermudah menyampaikan materi.
5. Untuk mengontrol objek bisa menggunakan perintah lain misalnya perintah suara agar aplikasi menjadi lebih baik.
6. Dapat diimplementasikan untuk objek lainnya agar teknologi hologram bisa masuk diberbagai bidang.