

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem pada aplikasi media pembelajaran interaktif tata surya 3D hologram menggunakan perintah suara google speech API berbasis android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran tata surya yang dibangun sesuai tujuan yaitu menggunakan 3D hologram.
2. Aplikasi media pembelajaran menarik, efisien dan inovatif. Hal ini ditunjukkan dari kesimpulan pertanyaan ke 1 yaitu sangat setuju dengan persentase skala likertnya sebesar 85%.
3. Aplikasi media pembelajaran tata surya yang dibangun sesuai dengan tujuan yaitu menggunakan perintah suara dan dapat dikendalikan jarak jauh. Hal ini ditunjukkan dari kesimpulan pertanyaan ke 3 yaitu sangat setuju dengan persentase skala likertnya sebesar 84%.
4. Aplikasi dapat membantu murid untuk lebih mudah memahami pelajaran tata surya. Hal ini ditunjukkan dari kesimpulan pertanyaan ke 4 yaitu sangat setuju dengan persentase skala likertnya sebesar 88%.
5. Aplikasi mudah untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan dari kesimpulan pertanyaan ke 5 yaitu sangat setuju dengan persentase skala likertnya sebesar 84%.
6. Frame piramid untuk memproyeksikan 3D hologram mudah digunakan. Hal ini ditunjukkan dari kesimpulan pertanyaan ke 6 dengan yaitu sangat setuju dengan persentase skala likertnya sebesar 83%.
7. Objek tata surya yang ada di aplikasi sesuai dengan aslinya. Hal ini ditunjukkan dari kesimpulan pertanyaan ke 7 yaitu sangat setuju dengan persentase skala likertnya sebesar 90%.

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 pembangun animasi 3D lainnya, hal ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi yang lebih menarik, efisien dan inovatif.
2. Dapat diimplementasikan pada perangkat sistem operasi mobile yang lain, seperti IOS maupun Windows.
3. Menambah fitur zoom in-out dan rotasi untuk lebih memperjelas objek sesuai dengan keinginan pengguna.
4. Menggunakan proyektor dan frame yang lebih besar agar objek lebih terlihat jelas, besar, menarik dan lebih berkesan nyata terhadap pengguna aplikasi.
5. Dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran di tempat belajar.
6. Dapat diimplementasikan untuk memperkenalkan objek lain ataupun produk lainnya.