

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian sistem pada aplikasi pembelajaran Arduino Uno menggunakan *Multi Marker Augmented Reality*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi terkait Arduino Uno yang didapat dari hasil kuesioner dengan persentase sebagai berikut :

1. *Augmented Reality* dapat menjadi alat bantu pembelajaran mahasiswa di rumah, hal ini didapat dari 82% pengguna mengetahui pengenalan berbasis *Augmented Reality*.
2. Aplikasi dapat membantu pengguna dalam mengenal rangkaian Arduino maupun mengenai teori dan dasar pemrograman, hal ini ditunjukkan dengan persentase 80% dari hasil kuisisioner kepada pengguna aplikasi.
3. Pengguna setuju bahwa tampilan aplikasi nyaman untuk digunakan, hal ini berasal dari persentase 73% pengguna berpendapat aplikasi memiliki tampilan yang nyaman untuk digunakan.
4. Aplikasi yang dibuat dinyatakan mudah untuk digunakan oleh para mahasiswa yang ditunjukkan dari hasil kuesioner dengan persentase sebesar 80%.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran untuk meningkatkan kinerja maupun 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 dan lebih nyata.

2. Memberikan tambahan video ke dalam objek yang ditampilkan agar tidak hanya mempelajarinya melalui animasi saja.
3. Menggunakan teknologi *Virtual Reality*, sebagai contoh menggunakan kacamata virtual, supaya pembelajaran lebih menarik dan lebih berkesan nyata terhadap pengguna aplikasi.