

## **BAB 5**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini akan membahas mengenai kesimpulan yang diperoleh setelah melakukan analisis, perancangan sistem, dan implementasi dari perangkat lunak yang telah dibangun sebelumnya, serta saran yang dibangun untuk perbaikan dan pengembangan perangkat lunak yang lebih lanjut.

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan analisis, perancangan, dan pengujian, maka dapat diambil beberapa kesimpulan terhadap tugas akhir ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Siswa-siswi menilai bahwa Holografik 3D dapat menjadi aplikasi pembelajaran yang lebih menarik untuk materi Virus dan Kingdom Monera.
2. Siswa-siswi merasa terbantu untuk lebih memahami materi Virus dan Kingdom Monera.
3. Siswa-siswi merasa bahwa aplikasi Holografik 3D sudah dapat memberikan detail lebih mengenai materi Virus dan Kingdom Monera.
4. Siswa-siswi menilai bahwa penerapan aplikasi Holografik 3D merupakan langkah yang tepat diimplementasikan pada pelajaran Biologi.
5. Siswa-siswi menilai bahwa proyektor Holografik 3D cocok digunakan dalam jangka waktu yang lama.
6. Guru merasa bahwa aplikasi ini sangat membantu dalam proses belajar mengajar.
7. Guru merasa bahwa materi yang ada pada aplikasi sudah cukup sesuai dengan apa yang selama ini diajarkan di kelas.
8. Guru merasa bahwa bentuk virus dan bakteri sudah sangat sesuai dengan apa yang dipelajari anak-anak di kelas.
9. Guru merasa bahwa tampilan aplikasi cukup mudah dimengerti dan dipahami.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah diuraikan sebelumnya, maka hal yang diharapkan ke depannya pada penerapan holografik, khususnya pada aplikasi Holografik 3D ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan lebih banyak objek tiga dimensi dari beberapa jenis virus dan bakteri lainnya.
2. Untuk ke depannya, mungkin dapat membuat simulasi mengenai Virus dan Kingdom Monera dengan lebih nyata lagi, seperti dari segi animasi dan fitur-fitur pendukung lainnya.
3. Untuk selanjutnya, mungkin dapat dikembangkan lagi komunikasi data dengan berbagi layar dari sisi siswa-siswi, sehingga mereka juga dapat mengontrol aplikasinya secara penuh.
4. Pengembangan proyektor Holografik 3D mungkin dapat dibuat dengan lebih besar lagi.