



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Markerless Augmented Reality pada Aplikasi Pengenalan Nama Binatang berbasis iOS telah selesai dirancang dan dibangun menggunakan Xcode. Smartphone yang digunakan untuk testing adalah sebuah iPhone XR. Terdapat 25 (dua puluh lima) objek yang dapat ditampilkan, dan terdapat *Quiz* yang berguna untuk *assess* sejauh mana pemahaman anak terhadap binatang yang telah dipelajari pada menu *Play*.

Aplikasi ini telah dievaluasi oleh 30 (tiga puluh) orang, yang terdiri dari orang tua dan anaknya menggunakan kuesioner. Kuesioner yang diberikan mengacu pada *Technology Acceptance Model*. Hasil yang didapatkan pada *Perceived Usefulness* adalah 87.4% setuju bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan kinerja orang tua dalam mengajari anak mengenali binatang, dan hasil pada *Perceived Ease Of Use* adalah 87.73% setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran untuk aplikasi ini ke depannya.

1. Objek 3D binatang lain ditambahkan sehingga memperkaya materi ajar untuk anak-anak.
2. Informasi mengenai habitat binatang dapat ditampilkan dalam bentuk AR, dan dalam bentuk animasi.
3. Objek 3D yang ditampilkan agar bisa lebih interaktif, seperti binatang menghasilkan respon tertentu saat mendeteksi objek 3D di sentuh.