

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan dan pengujian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan terhadap aplikasi *augmented reality* pengenalan umbi-umbian yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat untuk pengenalan jenis-jenis umbian dan informasi perkembangbiakan dari umbian tersebut sehingga anak-anak tidak perlu lagi ke kebun untuk melihat bentuk fisik dari umbian tersebut.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan 10 jenis umbi-umbian dalam bentuk objek 3 dimensi dan informasinya.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran untuk aplikasi *augmented reality* sistem pembelajaran umbi-umbian ini antara lain:

1. Penambahan objek 3 dimensi umbi-umbian agar siswa lebih banyak mengenal umbi-umbian.
2. Penambahan materi tentang umbi-umbian.
3. Melibatkan kolaborasi antara guru, penembang aplikasi dalam mengimplementasikan teknologi *augmented reality* sebagai aplikasi pengenlan umbi-umbian, penting untuk melibatkan guru sebagai pemegang peran kunci dalam proses pembelajaran. Kolaborasi antara guru, pengembang teknologi dapat membantu dalam merancang dan

mengembangkan aplikasi *augmented reality* pengenalan umbi-umbian
sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprian Karisman, Fithri Wulandari,. 2019. “Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android | JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi),” September. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/166>.
- Azuma, Ronald T. n.d. “A Survey of Augmented Reality,” 48.
- Elok Waziroh, Widya Dwi Rukmi Putri, Teti Estiasih. 2017. *UMBI-UMBIAN & PENGOLAHANNYA*. Jl. Veteran 10-11 Malang 65145 Indonesia: UB Pres. <http://www.ubpress.ub.ac.id>.
- Isabella, Dea Ismy Soraya, Kurniawan Teguh Martono, and Dania Eridani. 2020. “User experience pada Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Anak Pengidap Autisme.” *Jurnal Komputer Terapan* 6 (1): 1–12. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3396>.
- Liduihana Asih Primandari, Ellinda Dwi Fransiska, Tubagus Mohammad Akhriza. 2017. “Implementasi Teknologi Augmented Reallity Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan.” *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, September, 636–45.
- M.Pd, Dr Wina Sanjaya. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Nurrisma, Nurrisma, Rizal Munadi, Syahrial Syahrial, and Ernita Dewi Meutia. 2021. “Perancangan Augmented Reality dengan Metode Marker Card Detection dalam Pengenalan Karakter Korea.” *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer* 16 (1): 34–41. <https://doi.org/10.30872/jim.v16i1.5152>.
- Oemar Hamalik. n.d. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara, 2004.
- Prasetya, Rhoza, Eka Wahyu Hidayat, and Rahmi Nur Shofa. 2018. “Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android.” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 4 (3): 478–87.
- Primawanti, E. P., &, and Hapzi. Ali. 2022. “Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) for Business).” *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3 (3): 267–85. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.818>.
- Ramadhan, Khemal Rizky, Youllia Indrawaty Nurhasanah, and Rio Korio Utoro. 2017. “APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TULANG MANUSIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID.” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 3 (3). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.687>.
- Rani, Siti Sofia, and Adhi Prahara. 2021. “Rekonstruksi 3D Untuk Model Wajah Virtual Akademik Menggunakan Sensor Kinect 2.” *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* 9 (1): 25–35.
- Riskiono, Sampurna Dadi, Try Susanto, and Kristianto Kristianto. 2020. “Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala.”

- Krea-TIF: Jurnal Teknik Informatika* 8 (1): 8–18.
<https://doi.org/10.32832/kreatif.v8i1.3369>.
- Roedavan, Rickman. 2016. “Unity Tutorial Game Engine Edisi Revisi.” *Informatika*.
- Saputra, Michael, and Robby Endra. 2021. *Analisis Cara Kerja Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23233.17762>.
- Saputri, Shelia, and Alexander J. P. Sibarani. 2020. “Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Marked Based Tracking Berbasis Android.” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer* 9 (1): 15–24.
<https://doi.org/10.34010/komputika.v9i1.2362>.
- Wurara, Devit, Sherwin R. U. A. Sompie, Sarry D. E. Paturusi, and Henry Valentino Kainde. 2020. “Rancang Bangun Aplikasi Game Pembelajaran Dan Simulasi Sistem Bilangan Digital Berbasis Android.” *Jurnal Teknik Informatika* 15 (1): 13–22. <https://doi.org/10.35793/jti.15.1.2020.29026>.
- Yeyen Maelani, and Agung Susilo Yuda Irawan, Aries Suharjo. 2021. “Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pengenalan Buah-Buahan (Kasus Paud Hidayatul Burhan).” *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*. <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>.