

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembahasan yang dilakukan dalam penelitian maka pembuatan aplikasi *augmented reality* media pembelajaran pengenalan gambar tokoh pahlawan nasional pada uang kertas berbasis Android Menggunakan Metode Objected Oriented Programming maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan penerapan *Multimedia Development Life Cycle* pada pembuatan aplikasi pembelajaran dapat membantu terciptanya aplikasi pengenalan tokoh pahlawan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mempermudah pengguna belajar mengenai sejarah tokoh pahlawan yang ada pada uang kertas.
2. Berdasarkan hasil implementasi yang sudah dilakukan, unity dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi pengenalan tokoh pahlawan.
3. Dengan adanya aplikasi pengenalan tokoh pahlawan dapat mempermudah para pengguna untuk mempelajari sejarah pengenalan tokoh pahlawan nasional.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini terdapat banyak kekurangannya yang diharapkan dapat diperbaiki pada saat penelitian selanjutnya, terdapat saran-saran untuk pengembangan penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan *button* menu baru dan menambahkan teks pada tampilan uang bicara agar semakin komplit dan menarik.

2. Aplikasi ini juga bisa ditambahkan dengan animasi bergerak lebih baik lagi agar aplikasi ini lebih menarik untuk dilihat, seperti mata yang bergerak dengan animasi.

