

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. *Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Tanaman Obat Herbal Berbasis Android* dikembangkan menggunakan *Unity3D* sebagai *game engine*, yang memungkinkan pengguna dapat melihat objek 3D tanaman obat hanya dengan menggunakan marker 2D. Desain 3D dibuat menggunakan program Blender 3D dengan beberapa texture sehingga sesuai dengan aslinya. Dan marker dibuat dengan corel draw agar terlihat menarik
2. *Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Tanaman Obat Herbal Berbasis Android* mudah digunakan oleh masyarakat luas khususnya pasien klinik pengobatan herbal dayang sumbi untuk lebih mengenal dan mempelajari berbagai jenis tanaman obat hanya dengan menggunakan smartphone android.
3. Hasil dari pengujian kepuasan pengguna *Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Tanaman Obat Herbal Berbasis Android* yang dilakukan oleh 10 orang responden yang melibatkan Pasien dan para Karyawan dari total 10 pertanyaan mengenai aplikasi yang telah dibuat masuk pada kategori sangat baik, berdasarkan beberapa aspek. Antara lain aspek interface dari data yang diperoleh dari 10 responden dan aspek interface menggunakan 4 pertanyaan mendapatkan nilai 60,5%, Aspek visualisasi dari data yang diperoleh dari 10 responden dan aspek visualisasi menggunakan 3

pertanyaan mendapatkan nilai 80,66%, dan aspek umum Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden dan aspek umum menggunakan 3 pertanyaan mendapatkan nilai 85,33%. Kalkulasi dari semua data yang diperoleh dari 10 responden, dengan 10 pertanyaan dari 3 aspek mendapatkan rata - rata 80%. Artinya kelayakan aplikasi *Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Tanaman Obat Herbal Berbasis Android* dari segi pertanyaan keseluruhan termasuk dalam kategori sangat baik.

## **5.2 Saran**

1. Tugas Akhir *Augmented Reality* dapat dikembangkan lebih lagi nantinya dengan menambahkan beberapa fitur seperti organologi dari tanaman berupa 3D. Penelitian selanjutnya penulis menyarankan agar membuat aplikasi *Augmented Reality* yang lebih interaktif dan menarik.
2. Model Kalsifikasi tanaman obat 3D diperbanyak lagi agar para pasien lebih mengenal dan mengetahui banyak tentang tanaman obat.
3. Aplikasi dapat berjalan pada perangkat selain sistem operasi android, seperti IOS agar lebih bisa di nikmati manfaatnya oleh semua kalangan orang pengguna Smartphone.