

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk perancangan Aplikasi Tari Piring ini, penulis menggunakan aplikasi *Unity* untuk pembuatan dan *marker* didesain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, sedangkan untuk pembuatan karakter 3 dimensi menggunakan aplikasi *Blender* untuk membantu pengajar dan siswa dalam menggunakan aplikasi ini.
2. Untuk Aplikasi *augmented reality* Tari Piring penulis telah melakukan uji coba dan memberikan kuesioner kepada pengajar dan siswa Sanggar Seni Permata Budaya, di mana hasil kuesioner tersebut mendapatkan persentase kelayakan sebesar 95% sehingga dikategorikan sangat layak.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mendapatkan beberapa saran yaitu:

1. Pada bagian objek, pakaian yang digunakan karakter diganti supaya pergerakan karakter lebih efisien.
2. Pada bagian *marker based* diganti menjadi *markerless*