

## BAB V

### PENUTUPAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada pembuatan Augmented Reality diberikan sebuah fitur objek 3D berbentuk *markerless*, objek 3D, video animasi, dan materi yang telah diberikan di aplikasi sehingga organ tidak hanya sekedar gambar saja tetapi diberikan sebuah objek 3D dapat digunakan untuk memutarakan, memindahkan, memperbesar, memperkecil, dan dapat memunculkan sebuah keterangan objek pada organ sistem ekskresi manusia. Serta video animasi yang dapat memberikan penjelasan alur proses pengeluaran urine pada manusia.
2. Pada pembuatan aplikasi sistem ekskresi manusia berbasis *Augmented Reality* ini Penulis tersebut membuat *storyboard* untuk gambaran kasar pada tampilan aplikasi. *Adobe Illustrator* dibuat untuk membuat tampilan aplikasi hasil *storyboard* yang telah dibuat. Isi tampilan tersebut berupa materi, gambar, *background* dan *button*. *Adobe Premiere Pro* dibuat untuk menambahkan narasi pada video animasi serta audio untuk penjelasan pada video animasi. *Blender 3D* digunakan untuk membuat objek 3D dan membuat video animasi. Yang terakhir *software unity* untuk merancang sebuah aplikasi lalu objek 3d tersebut dijadikan sebagai *markerless*. Proyek yang telah dibuat seperti objek 3D, video animasi, dan tampilan aplikasi dimasukan ke *unity* sehingga dapat dijadikan sebuah aplikasi lalu diberikan sebuah *script coding* agar fungsi aplikasi dapat bekerja dengan baik.

3. Siswa dapat menggunakan video animasi yang sudah menjelaskan mengenai proses pengeluaran *Urine* pada sistem ekskresi manusia.

## **5.2 Saran**

Saran untuk penulis semoga media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk sistem ekskresi manusia dapat bermanfaat untuk lingkungan sekolah, di harapkan agar media pembelajaran nya dapat kembangkan lagi untuk ke depannya dan dapat bermanfaat untuk kalangan banyak. Semoga kedepannya untuk adik angkatan bawah yang ada di Universitas Universal dapat mengambil contoh dari *Augmented Reality* ini agar dapat di jadikan sebagai patokan untuk menerapkan teknologi *Augmented Reality* yang lain nya dan tidak hanya berfokus pada media pembelajaran saja.