

BAB VI

PENUTUP

6.1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya tentang “Penerapan *Augmented Reality* sebagai Media Panduan Merakit Komputer pada SMK Swakarya Palembang”, penulis dapat menarik kesimpulan diantaranya:

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis Android untuk pelajaran Perakitan Komputer kelas X pada SMK Swakarya Palembang.
2. Aplikasi panduan perakitan komputer menggunakan teknologi *Augmented Reality* dapat diterapkan pada mata pelajaran perakitan komputer di SMK Swakarya Palembang.
3. Dari hasil pengujian *beta testing*, siswa menyatakan aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar dan dapat membantu mereka memahami mata pelajaran perakitan komputer.

6.2. Saran

Penulis memberikan saran agar bermanfaat bagi SMK Swakarya Palembang dan juga bagi penulis lainnya sebagai referensi untuk melakukan penelitian berikutnya. Berikut saran yang penulis buat :

1. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan untuk memperhatikan ukuran file aplikasi agar lebih efisien, serta meningkatkan kualitas animasi dan tampilan yang lebih menarik lagi.
2. Perlu penelitian lebih lanjut untuk aplikasi perakitan komputer agar aplikasi ini dapat digunakan tidak hanya pada sistem operasi *Android*, tetapi juga pada sistem operasi populer seperti *Blackberry*, *IOS* dan *windows phone*.