

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini memuat tentang kesimpulan dan saran terhadap skripsi. Kesimpulan dan saran disajikan dengan cara terpisah dengan penjelasan sebagai berikut.

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis, perancangan, implementasi serta pengujian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Leap Motion Controller dapat digabungkan dengan *Virtual Reality* pada android, walaupun pada dasarnya perangkat android tidak bisa langsung dihubungkan dengan perangkat Leap Motion secara langsung. Dalam penelitian ini dengan menghubungkan perangkat Leap Motion ke perangkat yang didukung atau Windows, kemudian data yang terekam oleh Leap Motion dikirim ke perangkat android dengan mekanisme *Socket Server*.
2. Penggunaan algoritma *Fisher Yates Shuffle* pada proses pengacakan nama hewan dapat berjalan dengan menghasilkan nilai variatif dan sulit diprediksi.

7.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Nusantara Menggunakan *Virtual Reality* dan Leap Motion Controller lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan aplikasi lebih lanjut diharapkan pembuatan *user interface* lebih menarik dengan menambahkan animasi dan *background* musik yang lebih interaktif dan menarik.
2. Mengembangkan aplikasi ini dengan menambahkan animasi 3D pada hewan dan hewan dapat berinteraksi dengan pengguna.
3. Menambahkan fitur *leaderboard score* yang disimpan secara online dan *real time*.

4. Menambahkan objek-objek 3D yang lebih banyak, menarik dan interaktif pada setiap *scene*.
5. Mengembangkan lebih lanjut Leap Motion Controller agar bisa terhubung secara langsung dengan perangkat android.