

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Permasalahan yang dihadapi pengunjung saat pergi ke lokasi monumen sejarah Gorontalo yaitu tidak tersedianya media informasi sehingga para pengunjung tidak tahu secara detail mengenai tempat sejarah yang dikunjungi, hanya sebatas nama dari tempat tersebut. Tidak tersedianya media informasi ini, yang bisa di akses oleh para pengunjung baik didalam daerah maupun diluar daerah menjadikan pentingnya penelitian ini untuk dilakukan dengan membuat suatu perancangan aplikasi dengan mengimplementasikan AR pada monumen bersejarah di Gorontalo.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, perancangan aplikasi AR digunakan untuk membuat sebuah media informasi, dan juga salah satu metode pengenalan monumen sejarah Gorontalo yang bisa dimanfaatkan untuk para calon pengunjung baik yang berada diluar daerah maupun didalam daerah. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Multimedia development life cycle* (MDLC), penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien menggunakan AR dengan memanfaatkan fitur kamera *Smartphone Android*. dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Dengan mengimplementasikan AR pada monumen bersejarah di Gorontalo memberikan alternatif baru, dalam memanfaatkan teknologi dengan menyediakan sebuah media informasi yang dapat diakses bagi para pengunjung baik dalam daerah maupun luar daerah, sebagai ranah pengenalan bagi calon para pengunjung yang penasaran akan keunikan Gorontalo. Namun, dalam penelitian ini perangkat yang dapat menggunakan aplikasi saat ini hanya bisa beroperasi pada perangkat android, serta kapasitas ukuran dari aplikasi masih begitu besar, dan juga animasi dan model 3D yang disajikan pada aplikasi AR masih menggunakan tampilan dasar dan sederhana.

#### **5.2 Saran**

Mengacu dari hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka saran untuk penelitian berikutnya yang akan mengembangkan aplikasi AR pada monumen

sejarah Gorontalo sebagai media informasi dapat memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan pada sistem operasi android, sehingga untuk kedepannya diharapkan untuk dapat dikembangkan dengan bisa menggunakan sistem operasi Android dan Ios.
2. Kapasitas dari aplikasi ini masih membutuhkan ukuran penyimpanan yang besar untuk perangkat yang digunakan, diharapkan untuk kedepannya aplikasi dapat di kembangkan menjadi lebih ringan, sehingga tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar. Tampilan objek 3D yang ditampilkan pada aplikasi ini, masih belum sempurna, hanya menggunakan tampilan sederhana, diharapkan untuk kedepannya aplikasi ini memiliki objek 3D yang lebih nyata, dengan menampilkan lebih detail dari monumen.
3. Penggunaan animasi dan tampilan yang ditampilkan pada aplikasi ini hanya menggunakan animasi dan tampilan dasar, diharapkan untuk kedepannya aplikasi ini dapat menggunakan animasi dan tampilan yang lebih menarik dalam menyajikan informasi.
4. Penelitian lebih lanjut tentang penerapan penggunaan aplikasi, agar dapat melakukan pengukuran tingkat ketepatan terhadap kemudahan dan kepuasan dalam penggunaan aplikasi ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Butulipu, D. R., Taslim, I., & Rijal, A. S. (2018). Pengembangan Secara Spasial Benteng Otanaha Di Kawasan Cagar Budaya Gorontalo. *Jurnal Sains Informasi Geografi*, 1(1), 8-16.
- Budiwati, H. (2012). Implementasi Marketing Mix dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Pembelian Produk Unggulan Keripik Pisang di Kabupaten Lumajang. *WIGA: Jurnal Penelitian Ilmu Ekonomi*, 2(2), 29-44.
- Dukalang, Y. P. (2014). Analisa Penamaan Museum Soekarno Sebagai Objek Wisata Sejarah di Gorontalo. *Skripsi*, 1(331309032).
- Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7-10.
- Hasan, R. (2012). Benda Cagar Budaya Kota Gorontalo Sebagai Sumber Belajar Sejarah Kebudayaan Indonesia.
- Isla, M. (2019). Monument Statue Study Of Nani Wartabone Struggle Through Background And Its Visualization. *ARTic*, 2(2), 193–202.
- Lasw & Aman. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Museum Batara Guru Kompleks Istana Langkanae Luwu. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 144-151.
- Mano, D. H. (2019). *Gorontalo akan pugar Makam Nani Wartabone*. Retrieved from antaranews: <https://www.antaranews.com/berita/891558/gorontalo-akan-pugar-makam-nani-wartabone>
- Nirmala, B. P. W., Utama, N. W., & Paramitha, A. A. I. I. (2020). Implementasi Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Untuk Pengenalan Atraksi Wisata di Kota Denpasar. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2), 339-343.
- Novitasari. (2020). *Implementasi augmented reality sebagai media pengenalan objek bersejarah pada museum ra. Kartini di rembang*. 2017(1), 1–9.
- Nugroho, A., & Pramono, A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.
- Riyanto, T. (2015). Akuntabilitas Finansial Dalam Pengelolaan Alokasi Dana Desa (Add) di Kantor Desa Perangat Selatan Kecamatan Marangkayu Kabupaten Kutai Kartanegara. *Ejournal Administrasi Negara*, 3(1), 199-

130.

- Setiawan, M., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4), 194–204.
- Syahputra, I., Haryanto, E. V., & Akbar, M. B. (2020). Implementasi Augmented Reality Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 569-582.
- Tumbol, W. J., Poputra, A. T., & Runtu, T. (2014). Analisis dengan menggunakan informasi akuntansi diferensial dalam pengambilan keputusan membeli atau membuat sendiri bakso pada Bakso Pasuruan. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*.
- Zainudin, A. (2013). Pengenalan Android. *Politeknik Elektronika Negeri Surabaya*.