

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang timbul yaitu informasi yang didapatkan pengunjung tidak secara rinci, karena tidak semua pengunjung didampingi pemandu untuk itu dilakukan perancangan aplikasi ini sebagai pemberian informasi yang lebih interaktif dengan pengunjung.

Dengan implementasi AR pada koleksi museum ini memberikan alternatif baru dalam pemanfaatan teknologi dengan menyediakan beberapa menu dan tampilan interaktif seperti menampilkan objek 3D, media informasi serta narasi dari pada tiap-tiap objek, aplikasi yang dihasilkan yaitu berupa format .apk yang kemudian di-install pada smartphone android masing-masing pengguna.

Berdasarkan tingkat kepuasan pengguna yang diperoleh dari hasil perhitungan kuesioner menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, dihasilkan nilai rata-rata yaitu 73,3 yang berarti *accepability* berada pada kategori ACCEPABLE, tingkat *grade scale* berada pada skala C, dan *adjektif rating* masuk dalam kategori GOOD kemudian pada *prescentile range (SUS Skor)* interpretasi skor SUS berada pada *grade B* yang memiliki *adjective rating* GOOD.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian serta kesimpulan tertulis diatas untuk itu saran untuk penelitian selanjutnya untuk pengembangan yaitu:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan lebih objek yang ada pada museum.

2. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada perangkat smartphone android, untuk itu diharapkan adanya pengembangan untuk sistem operasi lainnya *Ios* hingga *windows phone*.
3. Penggunaan animasi pada aplikasi menggunakan animasi dasar, sehingga diharapkan unutup pengembangan selanjutnya dapat menambahkan animasi yang lebih menarik dan interaktif dalam menyajikan informasi koleksi.
4. Perlu adanya pengembangan aplikasi ini yang disimpan pada *cloud storage* untuk menampilkan visual 3D.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. *Journal Infotel*, Vol. 8, No. 1, 36-80.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto. (2017). System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games Xviii. *Journal Of Information Systems Engineering And Business Intelligence*, Vol. 3, No. 2, 80-86.
- Firmantoro, K., Anton, & Nainggolan, E. R. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, Vol. 13, No. 2, 14-22.
- Harto, E. F. (2017). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi. *Simki-Techsain*, Vol. 01, No. 11, 23-45.
- Mahendra, I. M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana*, Vol. 9, No.1, 23-30.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol. 13, No. 2, 30-77.
- Novitasari, I. (2020). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Objek Bersejarah Pada Museum Ra. Kartini Di Rembang. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Semarang*, Vol.2, No.1, 26-55.
- Perwitasari, I. D. (2018). Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android. *Journal Of Information Technology And Computer Science (IntecomS)*, Vol. 1, No. 1, 55-71.
- Rachmanto, A. D., & Noval, S. M. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3d. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikas*, Vol. 9, No. 1, 29-37.
- Rasmila. (2018). Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (Sus) Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Palembang. *Jusifo*, Vol. 4, No. 1, 89-98.
- Saputra, A. Y. (2014). Implementasi Augmented Reality (Ar) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*, Vol. 1, No. 1, 23-37.

- Soraya, A. (2018). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Museum Negeri Sumatera Utara. *Jurnal Proporsi*, Vol. 4, No. 1, 13-25.
- Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat). *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, Vol 4, No. 2, 35-67.
- Yulsilviana, E., Basrie, & Saputra, A. W. (2017). Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan. *Sebatik Stmik Wicida*, Vol. 2, No. 1, 26-55.