

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. *Aplikasi Augmented Reality Untuk Penerapan Benda Koleksi Museum Trowulan Berbasis Android* dikembangkan menggunakan *Unity3D* sebagai *game engine*, yang memungkinkan pengguna dapat melihat objek 3D tanaman obat hanya dengan menggunakan marker 2D. Desain 3D dibuat menggunakan program Blender 3D dengan beberapa texture sehingga sesuai dengan aslinya. Dan marker dibuat dengan corel draw agar terlihat menarik
2. *Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Penerapan Benda Koleksi Museum Trowulan Berbasis Android* mudah digunakan oleh masyarakat luas khususnya Pengunjung yang datang ke Museum Trowulan untuk lebih mengenal dan mempelajari berbagai jenis Benda Koleksi Museum Trowulan hanya dengan menggunakan smartphone android.
3. Hasil dari pengujian kepuasan pengguna *Aplikasi Augmented Reality Untuk Penerapan Benda Koleksi Museum Trowulan Berbasis Android* yang dilakukan oleh 10 orang responden yang melibatkan Pengguna dari total 10 pertanyaan mengenai aplikasi yang telah dibuat masuk pada kategori sangat baik, berdasarkan beberapa aspek. Antara lain aspek interface dari data yang diperoleh dari 10 responden dan aspek interface menggunakan 4 pertanyaan mendapatkan nilai 82%, Aspek visualisasi dari data yang diperoleh dari 10 responden dan aspek visualisasi menggunakan 3 pertanyaan mendapatkan nilai 81,34%, dan aspek umum Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden dan aspek umum menggunakan 3 pertanyaan mendapatkan nilai 77.34%. Kalkulasi dari semua data yang diperoleh dari 10 responden, dengan 10 pertanyaan dari 3 aspek mendapatkan rata - rata 72.2%. Artinya kelayakan aplikasi *Aplikasi Augmented Reality Untuk Penerapan Benda Koleksi*

4. *Museum Trowulan Berbasis Android* dari segi pertanyaan keseluruhan termasuk dalam kategori baik.

## 5.2 Saran

1. Tugas Akhir *Augmented Reality* dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi nantinya dengan menambahkan beberapa fitur seperti penambahan objek menjadi lebih banyak. Penelitian selanjutnya penulis menyarankan agar membuat aplikasi *Augmented Reality* yang lebih interaktif dan menarik.
2. Model Kalsifikasi benda koleksi 3D diperbanyak lagi agar pengguna lebih mengenal dan mengetahui banyak tentang benda peninggalan dimasa lampau
3. Aplikasi dapat berjalan pada perangkat selain sistem operasi android, seperti IOS agar lebih bisa di nikmati manfaatnya oleh semua kalangan pengguna Smartphone.