

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses perancangan aplikasi pengenalan alat musik tradisional sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat diwujudkan alat musik tradisional berupa Aplikasi 3D Alat Musik Tradisional Berbasis Augmented Reality yang dapat menyalakan suara tiap alat musik apabila button pada model 3D alat musik diklik/ dinyalakan. Aplikasi ini bermanfaat sebagai alternatif sumber belajar melalui media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada alat musik tradisional yang dikemas lebih menarik dan mudah dipahami.
2. Aplikasi 3D Alat Musik Tradisional Berbasis Augmented menggunakan metodologi *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Hal ini didukung dengan hasil pengujian dengan kondisi baik.
3. Aplikasi mampu melakukan *tracking marker* dalam jarak terpendek 5 cm dengan sudut kemiringan $\leq 60^\circ$ dan jarak terpanjang 30 cm dengan sudut kemiringan $\leq 30^\circ$. Semakin dekat jarak posisi *smartphone* dengan *image target* dalam hal ini halaman buku, maka pendeteksian semakin baik. Sudut pendeteksian dan pelacakan, semakin vertikal maka semakin baik untuk mengenali *image target*. Kemampuan pemrosesan, pendeteksian, dan *render* pada aplikasi sudah proporsional untuk kapasitas perangkat GPU *smartphone*.
4. Hasil observasi dari pengambilan sample uji aplikasi pada responden juga diperoleh diperoleh yaitu 84% maka dapat dikatakan Aplikasi 3D Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Augmented Reality efektif dan bejalan sesuai kriteria uji kualitas software. Selain itu, sebagian besar sekitar 90% responden masih belum mengetahui dan paham mengenai teknologi Augmented Reality. Selain itu hasil dari total nilai pernyataan bahwa aplikasi masih kurang efektif dalam kecepatan.

5.2 Saran

Berdasarkan dari simpulan dan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Augmented reality masih merupakan teknologi baru bagi masyarakat umum sehingga dapat dikembangkan untuk media pengenalan dan pembelajaran lain yang membutuhkan ilustrasi teknologi Augmented reality.
2. Untuk pengembangan selanjutnya untuk jumlah alat musik jika memungkinkan untuk seluruh daerah tiap provinsi di Indonesia. Agar pengguna aplikasi dapat mengetahui semua alat musik tradisional Indonesia dan cara memainkan serta suara dari masing-masing alat musik.
3. Total memori yang terpakai pada aplikasi masih terlalu besar sehingga kecepatan jalannya aplikasi masih lambat dan kurang efektif. Sehingga jika memungkinkan pengembangan selanjutnya untuk perbaikan memori dan beberapa *bug* atau gangguan yang mungkin terjadi.