

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

##### **5.1.1 Simpulan Umum**

Penelitian ini mengenai rancang bangun aplikasi edukasi, yang mana hasil dari penelitian ini ialah aplikasi edukasi koleksi Museum Geologi (SIMUGI). Dalam merancang aplikasi edukasi ini memerlukan beberapa tahapan, mulai dari menganalisis kebutuhan pengunjung terhadap media penyampaian informasi koleksi, mendesain dan mengkonstruksi desain aplikasi, hingga evaluasi dan refleksi.

Hasil penialan tim ahli mengenai kelengkapan atau kualitas materi pada aplikasi edukasi yang dirancang termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan sebagai alat pengambilan data penelitian. Penilaian tim ahli mengenai kualitas aplikasi yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori baik dan layak untuk dijadikan alat pengambilan data penelitian di lapangan. Hasil uji coba aplikasi terhadap pengunjung Museum Geologi (responden) menunjukkan bahwa aplikasi edukasi ini tergolong pengembangan yang sangat baik walaupun masih terdapat beberapa masukan baru dari pengunjung (responden), hal ini dikarenakan desain aplikasi sesuai dengan sasaran penelitian, serta materi yang disampaikan mudah dipahami oleh pengunjung, terutama untuk pengunjung dengan kategori pelajar/mahasiswa.

Pengoperasian aplikasi edukasi ini sangat mudah, karena pemberian tombol menu dan navigasi pada aplikasi edukasi ini sudah tepat sehingga pengguna dapat langsung menggunakan tanpa tutorial terlebih dahulu, serta aplikasi ini menyajikan interaktivitas yang tinggi, sehingga dapat menarik partisipasi pengunjung dalam mengeksplorasi informasi koleksi Museum Geologi. Beberapa pernyataan tersebut membawakan hasil penelitian ini pada kata layak atau baik digunakan sebagai media edukasi untuk digunakan di Musuem Geologi Bandung.

##### **5.1.2 Simpulan Khusus**

Paragraf sebelumnya telah dipaparkan mengenai bagaimana simpulan secara umum dari penelitian ini. Selain simpulan secara umum, peneliti juga menjabarkan

terkait simpulan secara khusus, hal ini dirasa perlu untuk dijabarkan guna menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Maka dari itu, paragraf pada sub-bab ini akan

memberikan rincian simpulan khusus untuk menjawab setiap poin rumusan masalah khusus yang telah ditulis pada bab pertama penelitian ini, adapun rinciannya ialah sebagai berikut:

- 1) Setelah dilakukan wawancara dan juga penyebaran angket/kuesioner pada pengunjung, didapatkan hasil mengenai seperti apa kebutuhan pengunjung dalam pengembangan aplikasi SIMUGI ini. Beberapa hal yang perlu diperhatikan setelah dilakukannya wawancara dan penyebaran kuesioner analisis kebutuhan, diantaranya adalah:
  - a) UI-UX yang ramah pengguna dan mudah dinavigasi.
  - b) Penyajian informasi mengenai koleksi Musuem Geologi Bandung perlu dibuat lebih menarik dan informative dari yang sudah ada.
  - c) Ketersediaan keberagaman konten multimedia (seperti foto, video, kuis interaktif, audio, dsb) perlu ditingkatkan kembali guna meningkatkan daya tarik pengalaman pengguna.
- 2) Berikut adalah rancangan desain pengembangan aplikasi SIMUGI (Koleksi Musuem Geologi):
  - a) Tujuan pengembangan aplikasi SIMUGI.
  - b) Fitur yang dikemangkan ialah, UI-UX yang ramah pengguna dan mudah dinavigasi, penyajian informasi koleksi dirancang se-menarik dan se-informatif mungkin agar pengunjung dapat mudah memahami informasi koleksi di Museum Geologi Bandung, aplikasi SIMUGi dirancang menyediakan berbagai konten multimedia, seperti foto, audio, video, kuis interaktif, dan koleksi dalam bentuk 3D hal ini guna meningkatkan daya tarik pengalaman pengunjung.
  - c) Aplikasi SIMUGI hanya bisa digunakan pada device/monitor yang ada di Museum Geologi Bandung.
  - d) Aplikasi SIMUGI juga diintegrasikan dengan layanan website dari Musuem Geologi Bandung dan kontak-kontak terkait untuk informasi kunjungan.
- 3) Setelah analisis kebutuhan dan pengembangan aplikasi dilakukan, maka sebelum diujicobakan pada pengunjung, aplikasi telah dinilai oleh ahli media dan materi. Ahli media dan materi memberikan kesimpulan bahwa aplikasi SIMUGI masuk pada kategori baik, layak dan dapat diujicobakan pada

pengunjung dengan saran bahwa materi setiap koleksi masih bisa dieksplorasi lebih dalam.

- 4) Setelah dilakukan uji coba Aplikasi SIMUGI kepada pengunjung, secara khusus dapat disimpulkan bahwa Aplikasi SIMUGI telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dan respons positif dari pengunjung museum terkait dengan koleksi Museum Geologi.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini berfokus pada rancang bangun aplikasi edukasi yang ditujukan untuk pengunjung Museum Geologi. Aplikasi edukasi yang dirancang ini bertujuan untuk membantu pengunjung dalam mengenal dan memahami koleksi-koleksi yang ada di Museum Geologi. Melalui aplikasi ini, pengunjung akan dapat mengakses informasi yang lengkap tentang setiap koleksi, pengunjung juga dapat menikmati fitur-fitur interaktif yang disediakan dalam aplikasi ini, seperti gambar tiga dimensi terkait dengan koleksi, video presentasi, serta kuis interaktif untuk menguji pemahaman pengunjung. Implikasi dari rancang bangun aplikasi edukasi ini sangat penting dalam konteks pendidikan dan edukasi di Museum Geologi. Dengan adanya aplikasi ini, pengunjung tidak hanya akan mendapatkan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik saat berkunjung ke museum, tetapi juga akan memperdalam pemahaman dan pengetahuan mereka tentang ilmu geologi dan koleksi-koleksi yang ada di museum.

Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi salah satu upaya museum dalam meningkatkan minat dan kesadaran masyarakat terhadap ilmu geologi. Dengan pengalaman yang interaktif dan informatif melalui aplikasi ini, diharapkan pengunjung akan menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih banyak mengenai ilmu geologi, serta memahami pentingnya pelestarian dan penelitian tentang benda-benda koleksi yang ada di museum. Dalam segi manajemen museum, aplikasi ini juga memberikan implikasi yang positif. Penggunaan teknologi dalam bentuk aplikasi edukasi ini akan membantu memudahkan pengelolaan informasi dan koleksi di museum. Secara keseluruhan, rancang bangun aplikasi edukasi SIMUGI (Koleksi Museum Geologi) untuk pengunjung memiliki implikasi yang positif dalam edukasi di Museum Geologi. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengunjung akan mendapatkan pengalaman yang lebih interaktif dan informatif, serta diharapkan dapat meningkatkan minat dan kesadaran masyarakat terhadap ilmu geologi. Dalam jangka panjang, aplikasi ini juga memberikan manfaat dari segi manajemen museum dalam pengelolaan informasi dan koleksi.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti saat ini dapat dijadikan saran serta masukan agar Museum Geologi Bandung dapat memperhatikan kembali setiap detail kondisi media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan edukasi setiap koleksinya. Adanya aplikasi edukasi ini menjadikan pengunjung memberikan interaksi lebih pada media yang disajikan dan mengeksplorasi materi edukasi lebih dalam, sehingga informasi edukasi koleksi dapat tersampaikan dengan baik.

### **5.3 Rekomendasi**

Proses penelitian telah dilakukan tahap demi tahap, kemudian peneliti mengevaluasi hal-hal apa saja yang perlu dijadikan perbaikan dalam mengembangkan aplikasi untuk kategori pengunjung museum yang lainnya. Adapun hal ini diharapkan penggunaannya lebih baik dan maksimal dalam proses penyampaian informasi serta edukasi setiap koleksi yang ada di Museum Geologi Bandung. Beberapa rekomendasi yang bisa peneliti berikan ialah, sebagai berikut:

- 1) Aplikasi SIMUGI dapat diimplementasikan di Museum Geologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dalam memahami koleksi-koleksi geologi.
- 2) Keberagaman konten edukatif dapat terus dikembangkan dalam aplikasi guna memperkaya informasi mengenai koleksi yang ada di Museum Geologi dan meningkatkan minat pengunjung.
- 3) Aplikasi SIMUGI disarankan agar dapat dipelihara dan dilakukan pembaharuan konten secara berkala, guna menjaga kesesuaian informasi dan fungsionalitas aplikasi.
- 4) Merencanakan evaluasi secara berkala terhadap respons dan pengalaman pengunjung dalam menggunakan aplikasi untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kualitasnya.
- 5) Untuk peneliti selanjutnya, dapat melakukan pengembangan yang lebih baik kembali dan bisa disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.