

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi *AR* Karang Resik dikembangkan menggunakan teknologi *markerless augmented reality*, *blender 3D modelling*, dan *unity 3D* sebagai *tool* pengembangan aplikasi. Aplikasi yang dikembangkan memiliki fitur diantaranya yaitu a) pengguna dapat melihat wahana taman wisata Karang Resik lebih nyata dalam bentuk *3D*; b) pengguna dapat melihat beberapa informasi taman wisata Karang Resik seperti bentuk wahana dengan berbagai fasilitas didalamnya, detail setiap fasilitas wahana, dan deskripsi tentang wahana yang terdapat di taman wisata Karang Resik. Proses pengembangan aplikasi *AR* Karang Resik menggunakan metode *waterfall*. Langkah pertama untuk perancangan dan pembangunan aplikasi *AR* Karang Resik dimulai dengan analisis yaitu melakukan observasi untuk menentukan spesifikasi produk dan kebutuhan *software*. Selanjutnya desain yaitu penulis mulai membuat model *UI* dan *UX*. Selanjutnya implementasi yaitu proses pembuatan aplikasi berdasarkan data yang telah didapatkan sehingga hasilnya menjadi sebuah aplikasi yang utuh dan dapat digunakan.
2. Hasil analisis kualitas kelayakan aplikasi *AR* Karang Resik memperoleh hasil uji kesesuaian materi yang sangat baik karena objek *3D* dan deskripsi dalam aplikasi sesuai dengan materi yang ada di taman wisata Karang Resik, hasil uji *functional suitability* yang sangat baik karena semua fungsi dan fitur berjalan tanpa *error*, *compatibility* yang sangat baik karena aplikasi dapat di *install* di semua *device* yang di uji pada *aws device farm*, dan *performance efficiency* yang baik karena aplikasi dapat berjalan di semua *device* yang di uji pada *aws device farm*. Hasil uji kelayakan penggunaan aplikasi *AR* Karang Resik dilakukan dengan uji coba bersama pengguna yang belum pernah datang dan pengguna yang sudah datang ke taman wisata Karang Resik. Hasil pengujian *usability* memperoleh nilai 81%.

Dengan demikian aplikasi *AR* Karang Resik dinyatakan layak sebagai media promosi taman wisata Karang Resik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut yaitu:

1. *Augmented Reality* merupakan teknologi baru yang dapat membuat teknologi seperti media promosi yang interaktif. Sehingga teknologi ini dapat dikembangkan untuk media promosi pariwisata lain. Karena terbukti dengan adanya penelitian tentang *AR* sebagai media promosi taman wisata Karang Resik ini pengguna jadi lebih terbantu untuk mendapatkan informasi yang lebih efektif tentang taman wisata Karang Resik.
2. Aplikasi dapat dikembangkan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada aplikasi *AR* sebagai media promosi taman wisata Karang Resik supaya aplikasi lebih optimal dalam penggunaan sumber daya *CPU* dan *memory*.
3. Dalam proses pengembangan aplikasi *AR* kedepannya disarankan untuk mencoba aplikasi *AR* marketing yang digunakan oleh orang professional sebagai pembanding supaya bisa mendapatkan beberapa aspek yang dibutuhkan oleh aplikasi *AR* yang akan dibuat.
4. Aplikasi *AR* Karang Resik kedepannya harus ditambahkan beberapa aspek seperti aspek gamifikasi dan aspek fun supaya media yang terdapat pada aplikasi sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi.
5. Dalam penelitian ini melibatkan pihak marketing dan seni rupa supaya aplikasi bisa lebih baik lagi kedepannya.
6. Saran dari pak Yedi sebagai orang marketing kedepannya aplikasi harus dilakukan pembaharuan tampilan misalkan ikon dan tema aplikasi minimal 1 atau 2 bulan sekali.
7. Saran dari pak Toni sebagai orang seni rupa kedepannya aplikasi lebih baik ditambahkan fitur seperti foto dan video setiap wahana supaya terlihat lebih jelas oleh pengguna aplikasi.