

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Kesimpulan

Aplikasi AR Pengenalan Motif batik Garutan menggunakan desain penelitian D&D untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi produk yang dibuat. Sebelum merancang produk dilakukan identifikasi masalah terlebih dahulu untuk menetapkan tujuan serta memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan. Setelah itu dilakukan desain dan pengembangan aplikasi dengan tiga tahapan yakni membangun kerangka konseptual, merancang arsitektur sistem dan membangun prototipe. Pada tahapan kerangka konseptual dilakukan pengumpulan data-data yang diperlukan untuk membuat aplikasi yang terdiri dari analisis pengguna, pembuatan naskah GBPM analisis perangkat lunak dan analisis perangkat keras. Selanjutnya merancang arsitektur dan sistem yang terdiri dari pembuatan *flowchart*, *wireframe* dan konsep desain sebagai gambaran proses pembuatan aplikasi. Tahapan pembuatan prototipe diawali dengan pembuatan aset-aset aplikasi yang terdiri dari pembuatan aset UI aplikasi, 3D objek batik Garutan, pembuatan *marker* dan pembuatan media buku interaktif. Selanjutnya semua aset yang telah dibuat diterjemahkan kedalam bentuk antarmuka perangkat lunak yang dapat dibaca oleh mesin untuk menghasilkan aplikasi AR yang dapat dijalankan di perangkat seluler *android*. Proses pembuatan aplikasi AR menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 2020, Blender 3.1.0, Unity 3D, Microsoft Visual Studio dan tambahan fitur eksternal Vuforia SDK. Tahap akhir dari perancangan ini adalah melakukan uji coba produk untuk mengetahui perbaikan, masukan, kelayakan serta evaluasi uji coba dari aplikasi yang dibuat.

Hasil uji respon terhadap aplikasi pengenalan motif batik Garutan berbasis *Augmented Reality* (AR), dilakukan uji validitas dan uji respon pengguna untuk mendapatkan tingkat kelayakan serta respon pengguna terhadap aplikasi yang dibuat. Validasi kelayakan aplikasi dilakukan oleh ahli media dan didapat persentase *judgement* sebesar 88,42% sehingga berdasarkan kriteria interpretasi skor termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak” untuk dilakukan uji coba lapangan. Uji respon pengguna dilakukan kepada remaja dengan mengambil

sampel dari 34 siswa SMP Negeri 1 Garut dan di dapat hasil data persentase respon sebesar 89,07% sehingga berdasarkan kriteria interpretasi skor termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” digunakan sebagai media edukasi dalam memberikan informasi pengenalan motif batik Garutan berbasis AR untuk remaja di Garut.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, implikasi dari penelitian ini adalah produk AR yang dirancang digunakan sebagai media edukasi yang bersifat interaktif dalam memberikan informasi pengetahuan mengenai pengenalan motif batik Garutan bagi remaja awal di Garut. Mengingat sedikitnya media informasi mengenai batik Garutan yang bersifat interaktif diharapkan melalui penelitian dan media yang diciptakan dapat menjadi suatu pembaharuan modifikasi media dalam memberikan informasi batik Garutan juga sebagai bentuk upaya pelestarian kebudayaan batik lokal.

## 5.3. Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan terdapat rekomendasi dan saran, baik untuk peneliti sendiri, peneliti selanjutnya maupun pihak-pihak yang tertarik untuk mengembangkan Aplikasi AR pengenalan motif batik Garutan ini, diantaranya:

- a. Materi motif batik Garutan yang disajikan pada penelitian dan aplikasi ini masih dibatasi pada corak flora dan fauna saja karena masih dilakukan pada ruang lingkup penelitian yang terbatas. Jika aplikasi dikembangkan untuk semua umur dalam artian ruang lingkup yang luas diharapkan dapat menambahkan informasi motif batik Garutan yang lainnya.
- b. Aplikasi yang dirancang memungkinkan pengguna dapat melakukan rotasi layar *landscape*.
- c. Menambahkan fitur tambahan berupa deskripsi singkat mengenai motif batik Garutan pada saat menampilkan objek.