

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya mengenai hasil penelitian dan pengembangan aplikasi Museum Subang sebagai media pengenalan koleksi bersejarah di Museum Subang. Maka penulis dapat mengambil kesimpulan diantaranya:

1. Berdasarkan perancangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) pada penelitian ini telah menghasilkan aplikasi dengan metode *Marker based tracking* sebagai media pengenalan koleksi bersejarah di Museum Subang yang interaktif dengan melalui beberapa tahapan yakni *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Adapun pada tahap *assembly* merupakan tahapan pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *software* Blender untuk pembuatan objek 3D koleksi bersejarah, *software* Unity untuk pembuatan aplikasi AR, dan Vuforia SDK untuk membuat gambar menjadi sebuah *marker*. Untuk tahap *testing* terdiri dari *alpha testing* yang dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box* dan *beta testing* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Hasil pengujian beta yang dilakukan oleh menggunakan metode *black box* menunjukkan bahwa berdasarkan aspek fungsionalitas pada aplikasi secara keseluruhan sudah berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan persyaratan yang ditentukan. Selain itu, tidak ada *bug* atau error yang terdeteksi selama proses pengujian. Untuk hasil pengujian alpha pada aplikasi sebagai media pengenalan koleksi bersejarah didapatkan dari hasil pengujian dengan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang disebar secara online kepada pengunjung museum yang telah melakukan uji coba aplikasi. Adapun nilai yang didapatkan berdasarkan hasil dari 33 responden kuesioner yaitu menghasilkan skor rata-rata sebesar 82,5. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aplikasi termasuk ke dalam *acceptability ranges: acceptable, adjective ratings*:

*excellent*, dan *grade scale*: B, artinya bahwa aplikasi dapat diterima oleh pengguna, dengan mendapatkan predikat B dan masuk kategori *good*.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, berikut dikemukakan beberapa implikasi yang dianggap relevan dengan penelitian ini. Implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi museum dan institusi sejenisnya, aplikasi ini dapat memberikan cara baru dan inovatif untuk membantu museum dalam meningkatkan keterlibatan pengunjung dan memberikan pengalaman edukatif yang lebih mendalam, hendaknya museum perlu melakukan penyesuaian teknis baru kepada pengunjung terkait penggunaan aplikasi ini dalam memperkenalkan koleksi bersejarah.
2. Bagi pengunjung museum, pengunjung mendapatkan manfaat dari penggunaan aplikasi atas pengalaman interaktif dan mendalam untuk mempelajari koleksi bersejarah, serta membantu pengunjung memahami konteks dan detail dari koleksi bersejarah yang ada di museum dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat fokus pada peningkatan dan optimalisasi teknologi AR yang telah dikembangkan, juga dapat fokus terhadap evaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan AR di museum, seperti pengaruh produk terhadap jumlah kunjungan, pengetahuan dan kepuasan pengunjung, atau cara pengunjung berinteraksi dengan koleksi museum.

## **5.3 Rekomendasi**

Adanya keterbatasan peneliti dalam mengembangkan aplikasi membuat Aplikasi Media Pengenalan Koleksi Bersejarah di Museum Subang menggunakan masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Maka peneliti menyarankan untuk dilakukan penelitian lanjutan sebagai upaya pengembangan dan penyempurnaan aplikasi agar lebih baik. Adapun beberapa poin rekomendasi agar aplikasi ini bisa berjalan dengan lebih optimal dan menarik, yaitu sebagai berikut:

1. Objek 3D dari koleksi bersejarah pada aplikasi AR Museum Subang masih terhitung sedikit, diharapkan pengembangan selanjutnya dilakukan penambahan objek 3D dari koleksi bersejarah yang ada di museum.
2. Pengembangan aplikasi dapat dilakukan untuk *smartphone* dengan sistem operasi lain, sehingga aplikasi AR Museum Subang tidak hanya dapat digunakan oleh pengguna *smartphone* dengan platform Android.
3. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan adanya penambahan fitur yang menarik dan menantang seperti kuis atau *games* agar dapat meningkatkan daya tarik aplikasi.