

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan yang telah dituliskan oleh bab sebelumnya, pembuatan *Augmented Reality* senjata adat yang khususnya objek yang dibuat adalah keris menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Markerless User defined target yang telah melewati tahapan yang telah dibuat sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan yang telah dilakukan menggunakan software Autodesk Maya 2018 untuk pembuatan objek (modelling) yang dilanjutkan objek yang telah berhasil dibuat selanjutnya dilakukan export ke unity 2017.3.0f3 untuk dijadikan markerless user defined target.
2. Tahapan yang telah dilakukan yaitu pengumpulan data dengan metode studi pustaka, yang diantaranya menggunakan studi literatur tahun 2015 sampai saat ini, metode observasi yang penulis amati pada channel youtube "Joystick Lab" , metode analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional pada aplikasi *Augmented Reality*.
3. Tahapan pembuatan *Augmented Reality* senjata adat khususnya keris yang dapat ditampilkan dengan markerless user defined target yang dibuat melalui tahapan MDLC.

Berdasarkan hasil pengujian alpha yang didasari dengan kebutuhan fungsional serta pengujian beta yang telah diperoleh dari kuesioner dilakukan

melalui google form dari masyarakat dan mahasiswa jogja terhadap aplikasi yang berhasil dibangun yaitu media interaktif *Augmented Reality* senjata adat tradisional menggunakan metode markerless user defined target telah mendapatkan presentase 85% yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan sebagai media interaktif dalam edukasi senjata adat keris dan menunjukkan bahwa aplikasi dalam kategori “Baik”.

5.2 Saran

Dalam penulisan penelitian telah diperoleh hasil yang diharapkan, maka beberapa saran yang diberikan penulis yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Augmented Reality* senjata adat khususnya keris, antara lain :

1. Memperbanyak literature yang sesuai dengan objek yang dibuat, dan bertemu ahli sejarawan untuk memperkaya referensi.
2. Aplikasi dalam penelitian ini diharapkan dapat dijalankan pada sistem operasi IOS sehingga diharapkan dapat memperbanyak pengguna untuk mempelajari senjata adat.
3. Disarankan objek yang ada dapat ditambah untuk memperluas pengetahuan pengguna dalam mempelajari senjata adat.