

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan *Augmented reality* sebagai media pembelajaran pengenalan cagar budaya menggunakan *software unity*. Studi kasus balai pelestarian cagar budaya gorontalo, yang telah berhasil dilaksanakan dan sudah melakukan serangkaian pengujian yang diperlukan untuk aplikasi AR cabudalo maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan *augmented reality* (AR) sebagai aplikasi media pembelajaran pengenalan cagar budaya yang ada di Gorontalo, dapat dimanfaatkan oleh instansi pendidikan dalam menunjang pembelajaran siswa, khususnya dalam mengenal lebih jauh tentang situs-situs cagar budaya yang terdapat di Gorontalo
2. Melalui hasil pengujian alpha dengan menggunakan metode blackbox pada aplikasi *augmented reality* (AR) cabudalo, maka dapat disimpulkan bahwa tombol-tombol beserta fungsi scan AR dapat berjalan sesuai yang diharapkan tanpa adanya error atau bug pada aplikasi ini.
3. Berdasarkan hasil uji coba beta dengan menerapkan metode SUS (*system usability scale*) kepada 30 responden yang terdiri dari, anak-anak sekolah dasar dan tim balai pelestarian cagar budaya gorontalo (BPCB) mendapatkan persentase nilai 73,83 dan terdapat tambahan 3 responden sebagai ahli teknologi yang mendapatkan persentase nilai 80,83. Dari hasil evaluasi kepada 30 responden dan 3 ahli teknologi terhadap aplikasi AR CABUDALO adalah baik.

5.2 Saran

Berikut adalah saran untuk pengembangan dan perbaikan pada aplikasi *Augmented reality* (AR) cabudalo :

1. Dapat menggunakan metode pengujian yang berbeda dari system usability scale (SUS) seperti usability yang terdapat 5 aspek yaitu: *learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction.*

2. Diharapkan dapat menambahkan situs-situs cagar budaya dalam bentuk 3D lainnya yang berada di provinsi Gorontalo agar wawasan tentang cagar budaya menjadi luas.
3. Penelitian berikutnya diharapkan dapat menambahkan fitur lainnya seperti user interface yang lebih interaktif.
4. Aplikasi AR cabudalo diharapkan tidak hanya dapat berjalan pada perangkat *android* namun dapat digunakan pada platform lainnya.

