

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi dan pengujian Aplikasi Gendang Beleq AR yang dibangun dapat diambil kesimpulan yaitu pembuatan aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Gendang Beleq Khas Lombok NTB ini menggunakan software Unity 3D dengan dibantu Vuforia sehingga menjadi aplikasi Gendang Beleq AR dengan platform Android. Aplikasi ini dapat menampilkan alat musik tradisional Gendang Beleq dalam bentuk 3D. Aplikasi ini dibangun sebagai alternatif media pembelajaran alat musik tradisional Gendang Beleq khas Lombok NTB. Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu UML (Unified Modeling Language) seperti Use case diagram, Class diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. Pola marker sangat berpengaruh dalam ketepatan kamera membaca marker sedangkan warna tidak terlalu berpengaruh, dan tentu cahaya sangat mempengaruhi kemampuan kamera dalam membaca marker. Semakin tinggi spesifikasi smartphone yang digunakan akan berpengaruh pada kinerja aplikasi karena semakin tinggi spesifikasi maka akan semakin baik aplikasi akan berjalan. Dalam tahap pengujian aplikasi kepada user yang telah dilakukan, aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dan berhasil dalam menjalankan semua fitur yang tersedia.

5.2 Saran

Setelah proses analisis, perancangan dan implementasi aplikasi selesai dan sudah diujikan, penulis menyadari bahwa Skripsi dan aplikasi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis memberikan saran agar nantinya aplikasi ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi oleh peneliti selanjutnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu sebagai berikut :

1. Untuk penggunaan suara didalam aplikasi usahakan untuk menggunakan audio dengan delay yang serendah – rendahnya.
2. Pembuatan objek 3D secara detail dan pemberian texture yang lebih nyata dapat memberikan informasi bentuk alat musik tradisional Gendang Beleq yang lebih akurat.
3. Penggunaan animasi pada setiap objek 3D alat musik tradisional Gendang Beleq dapat membuat aplikasi menjadi lebih menarik dan interaktif.
4. Rotasi objek 3D sebaiknya dirancang dapat berotasi ke segala arah bukan hanya 1 arah.
5. Untuk penyempurnaan aplikasi yang lebih interaktif, rancang sistem deteksi aplikasi ke marker supaya setelah objek 3D ditampilkan aplikasi tetap menampilkan objek 3D tersebut tanpa harus menscan atau mendeteksi marker secara terus menerus.