

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka ditemukan kesimpulan hasil sebagai berikut:

1. Aplikasi ARGAJA (Ar Gamelan Jawa) dengan teknologi augmented reality berbasis android berhasil dibuat dengan menggunakan metode Waterfall sebagai metode dalam pengembangan aplikasi ini dengan tahapan *analysis, design, implementation, testing, dan maintenance*.
2. Aplikasi augmented reality dapat digunakan untuk belajar dengan mudah pengenalan gamelan, untuk siswa, mahasiswa, dan masyarakat umum.
3. AR kamera dapat memunculkan objek 3D dengan baik pada jarak 10-25 cm, smartphone dapat mendeteksi marker dan menampilkan objek di ketiga sudut yang berbeda.
4. Fitur pada aplikasi ARGAJA berjalan dengan baik.
5. Dari 40 responden disimpulkan bahwa dalam kemudahan instalasi aplikasi 85% setuju, kemudahan penggunaan 60% setuju, tampilan dan kesesuaian marker 80% setuju, dan manfaat aplikasi 55% setuju.
6. Dari hasil pengujian menggunakan perhitungan skala likert dari keseluruhan responden maka diperoleh kesimpulan hasil 82,625% dari 100% dengan 40 responden **Sangat Setuju** bahwa aplikasi ARGAJA bermanfaat dalam pengenalan alat musik tradisional gamelan melalui android.
7. Pengenalan alat musik tradisional gamelan jenis slendro menggunakan aplikasi berbasis android dengan bantuan teknologi augmented reality berupa aplikasi ARGAJA bermanfaat bagi masyarakat, siswa, maupun mahasiswa yang belum mengenal gamelan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian terdapat beberapa saran untuk mengembangkan aplikasi ARGAJA, adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya perlu dikembangkan dalam pemberian jenis gamelan yang lebih banyak lagi dan dalam hal pemberian warna juga perlu diberikan warna yang lebih menarik lagi
2. Aplikasi perlu dikembangkan dengan penulisan tombol yang didesain menarik.
3. Aplikasi perlu ditambahkan suara agar lebih menarik.

