

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan pada bab – bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil implementasi teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran di Museum Gunung Merapi berupa aplikasi mobile bernama “Augmented Reality Gunung”.
2. Implementasi teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran dinilai sangat baik oleh pengunjung berdasarkan hasil penilaian 10 responden. Pengujian yang dilakukan kepada 10 responden menyatakan bahwa aplikasi ini efektif diterapkan di Museum Gunung Merapi Yogyakarta.
3. Menggunakan teknologi Augmented Reality adalah sebuah terobosan baru untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual dalam bidang wisata edukasi.
4. Pembuatan aplikasi Augmented Reality Gunung menggunakan Vuforia SDK, Unity, bahasa pemrograman yang digunakan adalah C# dan dirancang untuk smartphone android.
5. *Marker* atau *image target* yang digunakan berupa gambar cetak dengan ukuran yang dapat disesuaikan. Semakin besar ukuran marker maka objek 3D yang tertampil juga semakin besar dan jelas.

5.2. Saran

Aplikasi Augmented Reality Gunung ini masih belum sempurna dan terdapat beberapa kekurangan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan aplikasi ini yaitu:

1. Aplikasi ini hanya menampilkan 10 model gunung dari total keseluruhan gunung yang ada di Indonesia, diharapkan pengembangan selanjutnya mampu menampilkan lebih banyak model gunung.
2. Aplikasi ini hanya mampu berjalan pada smartphone android, diharapkan pengembangan selanjutnya mampu membuat aplikasi ini dapat digunakan pada iOS atau desktop.
3. Pengembangan berikutnya diharapkan dapat membuat model gunung dengan lebih detail dan informasi yang lebih banyak untuk memberi pengalaman yang lebih baik kepada pengguna.