

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang “Pemanfaatan *Augmented reality* Sebagai Alat Bantu Promosi Untuk Objek Wisata” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan aplikasi *augmented reality* melalui beberapa tahapan diantaranya analisis, desain, implementasi, testing, verifikasi dan *maintenance*.
2. Proses pembuatan aplikasi menghasilkan *output* file dengan format .apk dan dapat dilakukan *install* pada perangkat android minimal android 10.0
3. Terdapat fungsi *scale* dan *rotation* sehingga aplikasi dapat disebut interaktif.
4. Point yang terdapat pada kebutuhan fungsional telah terpenuhi pada aplikasi.
5. Dari hasil survey aplikasi yang diberikan kepada pengunjung di Desa wisata kampoeng kopi menghasilkan nilai *presentase* 94,87% (sangat baik) yang berarti layak digunakan dan mendapatkan umpan balik sebagai aplikasi yang serta edukatif menarik sebagai media promosi dan eksplorasi tempat wisata Kampoeng Kopi Rigin Jaya khususnya.

5.2 Saran

Dalam penelitian “Pemanfaatan *Augmented reality* Sebagai Alat Bantu Promosi Untuk Objek Wisata” yang telah dilakukan oleh penulis tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu penulis memberikan saran pada penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Penambahan animasi yang lebih kompleks pada objek 3D seperti karakter berjalan, bergerak interaktif menjelaskan dan sebagainya sebagai detail pengembangan dari aplikasi yang dibuat.

2. Penambahan objek yang lebih detail dan kompleks sesuai skala keadaan asli pada objek.
3. Penambahan pada *controller* pada object 3D seperti move, attack dan jump agar user pengalaman menggunakan aplikasi menjadi lebih interaktif.

Demikian saran yang dapat penulis sampaikan agar pada penelitian selanjutnya proses pembuatan aplikasi media pembelajaran menggunakan *Augmented reality* menjadi lebih baik dan berkembang.

