

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dari awal sampai akhir dari pembuatan program dengan judul **“Implementasi *Augmented Reality Technology (ART)* Sebagai Media Promosi Tentang Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen”**, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibuat video promosi tentang Museum Purbakala Sangiran.
2. Durasi video yang tidak terlalu panjang dapat membuat pengguna tidak merasa bosan dan dapat dimasukkan ke dalam sebuah aplikasi.
3. Video promosi dikemas ke dalam sebuah aplikasi berbasis *android* dengan diimplementasikan *Augmented Reality Technology (ART)*.
4. Program yang dibuat menampilkan informasi untuk mempromosikan tempat wisata Museum Purbakala Sangiran yang berada di Kabupaten Sragen.
5. Selain meningkatkan pengetahuan tentang teknologi, program ini juga menumbuhkan kemampuan berwirausaha dalam rangka untuk meningkatkan perekonomian masyarakat karena media yang digunakan untuk menjalankan aplikasi berupa *merchandise* yang meliputi *t-shirt*, buku panduan, gantungan kunci dan *totebag*.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul **“Implementasi Augmented Reality Technology (ART) Sebagai Media Promosi Tentang Museum Purbakala Sangiran Kabupaten Sragen”**, maka terdapat beberapa saran yang ingin Penulis sampaikan sebagai masukan dan saran untuk pengembangan video dan program aplikasi selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Perlu diperhatikan penataan *lighting* pada pengambilan gambar di lokasi agar memudahkan dalam proses produksi yang menentukan hasil akhir dari video promosi tersebut.
2. Penambahan teknik *motion graphic* bisa dikembangkan tidak hanya dari sisi *typography* tetapi juga bisa dalam animasi atraktif lainnya agar video promosi tentang Museum Sangiran dapat menjadi lebih modern dan menarik.
3. Video promosi ini dapat dikembangkan dengan teknik-teknik yang lain untuk mendukung penyampaian informasi agar lebih menarik.
4. Pada tahap pengembangan aplikasi kedepannya dapat ditambahkan objek 3 dimensi (3D) tentang koleksi benda purbakala yang ada di Museum Sangiran agar lebih menarik dan lebih interaktif untuk digunakan oleh pengguna.
5. Program aplikasi Sangiran ini dapat dikembangkan lebih modern lagi dalam pengembangan aplikasi berbasis *Virtual Reality Technology (VRT)*.