

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan penelitian yang dilakukan penulis dalam membangun multimedia interaktif pengenalan gamelan jawa dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah proses pemodelan dari aplikasi digunakan perancangan dengan diagram UML yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.
2. *Interface* dari aplikasi terdiri dari *splash screen*, *menu welcome*, *menu home*, *menu augmented reality*, *menu e-gamel*, *menu tutorial*, *menu about* dan menu daftar instrumen.
3. Tampil atau tidaknya sebuah objek 3D pada aplikasi dipengaruhi oleh jarak kamera dengan *marker* yang ada. Semakin dekat jarak kamera dengan *marker* maka akan semakin jelas dan semakin besar objek 3D yang ditampilkan. Selain itu resolusi kamera juga mempengaruhi proses *rendering* objek 3D yang akan tampil. Kinerja dari aplikasi juga dipengaruhi oleh spesifikasi dari perangkat android yang digunakan.
4. Dengan adanya *fitur augmented reality*, anak dapat belajar mengenal instrumen gamelan dengan seolah-olah melihat instrumen tersebut secara langsung.

5. Dengan adanya aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai gamelan jawa sehingga dapat menambah pengetahuan dan daya tarik anak untuk belajar.
6. Berdasarkan hasil pengujian, aplikasi dapat berjalan dengan baik.

## 5.2 Saran

Aplikasi multimedia interaktif pengenalan gamelan jawa ini masih jauh dari kata sempurna sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut lagi. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya agar aplikasi ini lebih berkembang adalah sebagai berikut :

1. Penambahan fitur pada menu kuis agar lebih interaktif dan menarik, misalnya dengan menambahkan fitur tebak gambar dengan menyusun *puzzle* dan akumulasi *score* dilakukan di akhir.
2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan tidak hanya memperkenalkan gamelan jawa saja akan tetapi gamelan secara keseluruhan sehingga jumlah gamelan yang diperkenalkan lebih banyak serta laras yang digunakan juga dapat ditambahkan.
3. Ditambahkan animasi pada objek 3D sehingga lebih menarik.
4. Pengembangan tombol *exit* dengan menggunakan tombol *back* pada perangkat android.