

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang didapatkan pada penelitian dan perancangan aplikasi *augmented reality* Wortelmatika. Kesimpulan pada bab ini merupakan jawaban daripada rumusan masalah yang dibuat sebelumnya. Pada bab ini juga akan diberikan saran untuk penelitian berikutnya.

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian yang dilakukan, terdapat 2 buah kesimpulan yang didapatkan. Kesimpulan yang didapatkan merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Kesimpulan-kesimpulan yang didapat diantara lain.

1. Pada perancangann aplikasi *Augmented Reality* sebagai media promosi Wortelmatika dirancang dengan metode perancangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yang terbagi menjadi 2 tahapan yaitu pembuatan animasi dan perancangan aplikasi AR.
 - Pada pembuatan animasi nya, menggunakan Software Premiere Pro CC 2018, dengan menggunakan ilustrasi dari halaman cerita buku Boardgame Wortelmatika dijadikan animasi *motion comic* dengan mengatur *scale* dan *position* sesuai dengan *Storyboard* yang telah dibuat.
 - Perancangan aplikasi menggunakan Software Unity versi 2020.3.30f1 dengan menggunakan *Engine* untuk *augmented reality* yaitu Vuforia. Memasukkan file image ilustrasi halaman woertelmatika pada *database* yang disediakan oleh Vuforia untuk dijadikan sebagai *image target* sebagai *marker* AR Wortelmatika. Lalu memasukkan animasi dan audio nya kedalam *project* Unity lalu dimasukkan pada component *video player* dan *audio player* sehingga ketika *marker* di-*scan* akan memutar *video* dan *audio* cerita Wortelmatika.

2. Cara mengevaluasi AR untuk Wortelmatika dilakukan dengan pengujian *Usability Testing* yang dilakukan sebanyak 2 tahap, tahap pertama kepada objek penelitian dan yang kedua kepada responden. Setelah dilakukan pengujian ditemukan bahwa kategori yang memiliki nilai tertinggi adalah *Learnability* dengan nilai 88% yang membuktikan bahwa aplikasi AR Wortelmatika memberikan kemudahan dalam memahami dan mempelajari cara penggunaan aplikasi ketika pertama kali diperkenalkan kepada *User*. Sedangkan nilai terendah dengan 80% yaitu kategori *Errors* menunjukkan bahwa beberapa pengguna menemukan *Error* atau kesalahan pada aplikasi yang dapat diartikan bahwa aplikasi AR Wortelmatika yang telah dibuat membutuhkan pengembangan dan perbaikan atas kesalahan ataupun kekurangan yang ada.

Dengan dibuatnya aplikasi AR Wortelmatika, dan angka yang didapatkan dari pengujian *Usability Testing* yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai media promosi *Boargame*.

5.2 Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan masih terdapat kesalahan dan kelemahan dalam pembuatan aplikasi AR Wortelmatika. Oleh karenanya, maka akan diberikan saran untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan selanjutnya. Beberapa sarannya diantara lain adalah.

1. Pada pembuatan aplikasi AR, penulis harap untuk lebih memperhatikan reaksi pada kamera ketika kamera tidak lagi mendeteksi *marker* AR. Dikarenakan pada aplikasi AR Wortelmatika beberapa pengguna memberi saran ketika kamera tidak mendeteksi AR audio dari animasi masih terputar.
2. Pada pembuatan *marker* AR, lebih baik untuk membuat *marker* dengan ukuran yang kecil namun tetap dapat terdeteksi dengan jelas oleh *Engine* *Vuforia* tanpa harus menjadikan satu halaman penuh sebagai *marker* karena menyebabkan pengguna harus menggunakan AR dari jauh untuk

dapat memunculkan animasi. Penulis memikirkan solusinya yaitu dengan membuat marker lebih kompleks atau detail agar *engine* Vuforia dapat membacanya

