

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Pembuatan aplikasi "Museum Nusa" sebagai media pembelajaran kebudayaan Indonesia, dengan menggunakan metode MDLC berhasil dalam mengarahkan proses perancangan aplikasi secara terstruktur mulai dari tahap pembuatan konsep sampai tahap distribusi aplikasi ke Sekolah Dasar. Pada tahap pengujian aplikasi dengan menggunakan BlackBox testing walaupun sebagian besar fitur berfungsi tetapi terdapat 3 fitur yang tidak berfungsi. Pada pengujian *System Usability Scale* yang melibatkan 20 responden yang bertempat di Sekolah Dasar Negeri Perumnas 3 menghasilkan score sebanyak 69, yang menunjukan pada indikator penilaian berada di kategori Ok dengan grade scale C, menjadikan aplikasi "Museum Nusa" memiliki tingkat kelayakan marginal sebagai media pembelajaran kebudayaan Indonesia.

5.2 Saran

Saran untuk pengembang selanjutnya yaitu aplikasi dapat ditambahkan fitur-fitur seperti penggunaan *Augmented reality* yang dapat menampilkan berbagai pilihan 3D tentang kebudayaan yang ada di Indonesia dan penambahan fitur *Virtual Reality Cardboard* agar pemain dapat melihat suasana seperti berada di lingkungan Museum.