

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, hingga hasil pembuatan aplikasi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dijalankan dan bisa digunakan dengan baik.
2. Aplikasi ini dapat dijadikan media baru atau media yang cukup interaktif bagi pengunjung dalam memperoleh informasi pada setiap benda koleksi yang ada di museum.
3. Aplikasi ini menggunakan fitur Augmented Reality untuk menampilkan karakter 3D pemandu dan karakter pemandu akan menjelaskan informasi mengenai benda yang di scan.

5.2 Saran

Berdasarkan kekurangan, keterbatasan dan dari kuisioner yang telah dilakukan pada aplikasi Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman ini, maka penyusun memberikan saran untuk pengembangan penelitian dimasa yang akan datang sebagai berikut :

1. Penambahan konten video mengenai benda yang ada agar informasi yang didapat oleh pengunjung menjadi lebih banyak dan agar aplikasi menjadi lebih menarik.
2. Penambahan teks ketika karakter pemandu memberikan informasi, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.
3. Penambahan fitur *zoom in / zoom out* pada menu *Tour Guide* agar memudahkan untuk menscan marker atau papan nama dari jauh