

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pengujian terhadap beberapa responden, penulis dapat menyimpulkan bahwa,

1. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality pada aplikasi ini berjalan sesuai dengan perancangan dan dapat menampilkan objek 3D alat musik gamelan sunda dan memutar suara. Serta dapat menampilkan informasi dalam bentuk teks berbahasa Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran kesenian gamelan pada mata pelajaran seni budaya di sekolah.
3. Objek 3D alat musik Gamelan Saron, Bonang, Gendang, dan Gong sudah cukup menginterpretasi Bentuk Alat musik gamelan asli dengan baik.
4. Hasil dari aplikasi media pembelajaran alat musik gamelan sunda dapat dimanfaatkan langsung dalam mata pelajaran seni budaya di sekolah.
5. Hasil pengujian Benchmark didapati bahwa aplikasi berjalan di rata rata 30 fps pada semua *device* yang di uji, dan dapat dikategorikan bahwa aplikasi augmented reality gamelan sunda sudah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini, dapat diberikan saran seperti berikut,

1. Diharapkan aplikasi dapat diubah menjadi marker less atau tanpa marker.
2. Kedepannya diharapkan jumlah pengguna yang terhubung (CCU) bisa ditingkatkan
3. Perlu ditambahkan alat musik gamelan yang lain seperti suling, kecapi, gambang, angklung, karinding dan yang lainnya.
4. Lagu daerah untuk tutorial diharapkan diperbanyak kedepannya.