

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Pembuatan aplikasi dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dapat berjalan dengan lancar.
 - a. *Augmented Reality* sudah dapat diimplementasikan dalam proses pembuatan aplikasi ini, dimana mampu menampilkan 5 objek alat musik tradisional Gamelan yaitu Saron, Bonang, Kenong, Kendang dan Gong secara benar.
 - b. Pengujian fungsionalitas yang dilakukan dengan metode *Black Box Testing* berjalan dengan baik.
 - c. Pengujian *Usability* dengan *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor 85,56 yang menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan, dengan kategori “Excellent” dan “Acceptable”.
2. Setelah aplikasi dibuat dan diberikan kepada siswa, siswa sudah mengerti informasi terkait alat musik Gamelan dan mampu menjawab soal yang diberikan oleh peneliti, seperti pada Lampiran 4.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dari aplikasi yang dibuat, maka diperoleh beberapa saran untuk pengembangan lebih jauh lagi, diantaranya:

1. Penambahan jumlah objek alat musik Gamelan, agar pengguna bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.
2. Penggunaan platform yang lebih banyak lagi seperti iOS, *Windows*, dikarenakan penelitian ini hanya untuk perangkat berbasis Android.
3. Aplikasi yang dibuat hanya disimpan pada Google Drive milik pribadi dan sekolah yang bersangkutan, maka dari itu disarankan untuk penelitian selanjutnya, aplikasi dapat disimpan di *platform* distribusi aplikasi seperti Google Play Store, maupun App Store (jika dibuat untuk sistem iOS).