

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian skripsi yang berjudul : “IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY (AR)* DENGAN METODE MARKER DAN MARKERLESS PADA OBJEK DAN BENDA BERSEJARAH DI MUSEUM GEDUNG SATE” adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun untuk mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi lengkap dan menyeluruh mengenai benda dan objek bersejarah yang ada di dalam museum gedung sate.
2. Aplikasi ini dapat membantu peran dari tour guide untuk menyampaikan informasi secara menyeluruh kepada pengunjung yang berkunjung ke Museum Gedung Sate.
3. Dengan di bangunnya aplikasi ini dapat membantu tour guide untuk tidak memilih informasi yang akan di sampaikan kepada pengunjung.
4. Dengan aplikasi ini dapat membantu peran dari tour guide untuk tidak mengulang lagi informasi kepada pengunjung ketika ada pengunjung yang terlambat datang dan informasi yang di berikan sudah jauh untuk di sampaikan.
5. Aplikasi ini juga dapat membantu pengunjung apabila pengunjung terlambat untuk mengikuti tour yang di lakukan di museum dan merasa tertinggal dengan informasi yang diberikan tour guide kepada pengunjung.

#### **5.2 Saran**

Tentunya aplikasi *Augmented Reality (AR)* Museum Gedung Sate ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berjalan dengan lebih optimal dan lebih menarik adalah sebagai berikut :

1. Bahasa yang digunakan pada Aplikasi untuk informasi mengenai benda dan objek bersejarah yang ada di Museum Gedung Sate hanya menggunakan bahasa Indonesia saja. Diharapkan untuk kedepannya dapat menggunakan

bahasa dari Negara lain agar aplikasi dapat digunakan oleh pengguna dari luar Indonesia.

2. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada satu *platform* saja yaitu *android*. Kelemahan ini menjadi acuan untuk dapat dikembangkan lagi agar dapat dikembangkan pada *platform* lainnya.