

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

- a. Budaya Lampung beberapa sudah dikenalkan pada masyarakat umum seperti kain tapis dan hewan asli Lampung dan sebagainya, pada penelitian ini memperkenalkan baju adat dan alat musik tradisional Lampung pada masyarakat umum agar mengetahui tentang cagar budaya Lampung.
- b. Pemanfaatan teknologi augmented reality pada aplikasi pengenalan kebudayaan Lampung ini berjalan sesuai dengan rancangannya, yaitu dapat menampilkan objek 3D baju adat dan alat musik Lampung.
- c. Memanfaatkan aplikasi ini dapat membantu pengenalan baju adat dan alat musik Lampung secara 3 dimensi dengan teknologi augmented reality.
- d. Menggunakan basis markerless user tidak perlu mencetak atau mendownload sebuah marker sebagai penanda.
- e. Aplikasi markerless augmented reality ini di rancang menggunakan UML dan dibangun menggunakan Blender dan Unity 3D. Aplikasi ini menggunakan metode pengembangan system Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

5.2. Saran

Saran yang di berikan sesuai dengan adanya penelitian yang telah dilakukan adalah:

- a. Penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi pengenalan kebudayaan Lampung menggunakan augmented reality berbasis android dapat mendukung system operasi iOS.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan lebih banyak objek baju adat dan alat musik Lampung.