

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan dari hasil analisis, perancangan, dan pengujian sistem Aplikasi Pengenalan Barang Peninggalan Raden Ajeng Kartini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Pengenalan Barang Peninggalan Raden Ajeng Kartini memudahkan pengunjung Museum RA Kartini Jepara dalam mengakses informasi.
2. Aplikasi Pengenalan Barang Peninggalan Raden Ajeng Kartini dapat menampilkan model tiga dimensi barang-barang peninggalan Raden Ajeng Kartini.
3. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pengelola dalam memberikan informasi yang berkaitan dengan sejarah barang-barang Raden Ajeng Kartini.
4. Kelayakan aplikasi dilakukan oleh satu ahli media, dan satu ahli materi serta dengan menyebar 30 angket responden dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. 1Tabel Hasil Pengujian

No	Penguji	Nilai	Kriteria
1.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	92.6%	Sangat Layak
3.	Masyarakat	78.25%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil pengujian yang dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media, dan 30 responden, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pengenalan Barang Peninggalan Raden Ajeng Kartini ini sangat layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Proses panjang pembuatan Tugas Akhir ini telah mampu menghasilkan sebuah sistem yang sederhana dan jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, untuk pengembangan selanjutnya, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan mampu menjadi bagian terwujudnya sistem ini, diantaranya :

1. Perlu adanya fitur tambahan, seperti zoom in, zoom out, rotasi, dan suara di Aplikasi.
2. Grafis perlu disempurnakan sehingga tampilan menarik
3. Penambahan objek tiga dimensi sesuai spesifikasi di Museum RA Kartini, sehingga tidak hanya barang peninggalan Raden Ajeng Kartini saja.