

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1. KESIMPULAN**

Perancangan *luggage tag* di Museum Batiwakkal berbasis *Augmented Reality* ini telah selesai dirancang dan telah dilakukan juga pengujian secara bertahap baik secara data sejarah maupun data teknologi, maka dari itu penulis menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

*Pertama*, Sejarah adalah masa lalu, berwujud yang sekarang, dan menentukan yang akan. Sejarah bukan hanya sebagai tumpukan barang barang kuno, sejarah tidak hanya untuk menambah tebal buku sejarah, dengan hadirnya aplikasi *Augmented Reality* di Museum Batiwakkal ini dapat membantu masyarakat untuk dapat belajar sejarah maupun teknologi dengan dengan cara yang seru.

*Kedua*, Penandaan *luggage tag* sebagai marker yang menampilkan animasi bisa di tracking disegala bentuk permukaan yang langsung terlihat di kamera pengguna, dengan cara memilih konten AR pada *luggage tag* setelah diarahkan ke kamera lalu memposisikan kamera pada marker yang sesuai dengan halaman konfirmasi.

*Ketiga*, Sifatnya yang *portable*, sehingga memungkinkan dapat digunakan dalam segala situasi dan kondisi baik pada permukaan datar maupun permukaan dinding bahkan bisa dipilih untuk dapat ditampilkan secara *horizontal* maupun *vertical*.

*Keempat*, Jarak minimal penggunaan *Augmented Reality* ialah sejauh 10 sampai 20 cm dari titik *luggage tag* atau marker dari kamera pengguna, namun pada jarak yang lebih jauh sekitar 50 cm - dst dapat menampilkan konten namun tidak maksimal bahkan dalam satu kondisi tidak dapat dalam penampilan animasi

*Kelima*, Perancangan *luggage tag* Museum batiwakkal berbasis teknologi *Augmented Reality* ini bisa berguna sebagai media ajar pembelajaran disekolah- sekolah sebagai upaya melestarikan penguatan identitas budaya dan sejarah.

Gerakan Cinta Kunjung Musuem yang di inisiasi oleh pemerintah indonesia pun dalam hal ini bisa menjadi solusi untuk untuk penguatan penguatan profil pelajar pancasila.

Ketujuh, dalam proses perancangan *Augmented Reality* ini membutuhkan waktu yang sangat panjang, dalam menyusun dan merekonstruksi sejarah agar data yang ada didalam perancangan ini valid, dalam merancang karya aplikatif *Augmented Reality* di Museum Batiwakkal ini, bukanlah hal yang mudah. Kesukaran penulis dalam mencari data yang valid, menemukan sumber-sumber kajian yang akurat, selama proses penelitian, peneliti paling tidak menghadirkan beberapa tokoh untuk menemukan dari sumber yang kredibel.

## 5.2. SARAN

Perancangan *luggage tag* di Museum Batiwakkal ini masih jauh dari kata sempurna dan memerlukan pengembangan yang lebih mutakhir, pada perancangan ini hanya menampilkan 10 objek peninggalan di Museum Batiwakkal yang terintegrasi oleh *Augmented Reality*, harapannya Projek DIORAMA BATIWAKKAL ini dapat dilanjutkan dengan konsep yang lebih baik lagi dalam konten digitalisasi museum, maupun bagi pengembangan *Augmented Reality* lainnya.

Pada penelitian ini berjalan dengan konsep Digitalisasi Museum dengan pengimplementasian *luggage tag* berbasis *augmented reality*, hal ini merupakan satu contoh kecil dari konsep digitalisasi yang sedang digaungkan saat ini untuk dapat menciptakan ruang digitalisasi / ai terbaik. Ini melampaui banyak realitas, ruang dan waktu, genre dan generasi. Saat konsep digitalisasi berakselerasi, kita harus mengajukan satu pertanyaan. “Apakah mungkin kita bekerja sekeras mungkin untuk menciptakan dunia nyata sebaik mungkin?”. Digitalisasi mencerminkan realitas. Jika realitas manusia sendiri sendiri tidak berinovasi akan terlalu sulit untuk mempertahankan dunia nyata yang dapat dicerminkan.

Selama proses penelitian, didapatkan tentang kurang maksimalnya pengembangan dan pelestarian peninggalan sejarah baik, selama proses penelitian, peneliti melihat langsung beberapa objek peninggalan sejarah.