

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Diketahui bahwa penurunan jumlah wisatawan di Museum Batik disebabkan oleh pandemi Covid-19, namun terdapat alasan lain yang ikut mempengaruhi penurunan wisatawan yaitu karena kurangnya pemeliharaan infrastruktur serta belum mengintegrasikan teknologi sebagai inovasi baru dan kurangnya jumlah pemandu di museum yang menyebabkan beberapa wisatawan tidak mendapatkan informasi tentang batik. Namun pada penelitian ini telah ditemukan solusi yang dapat memecahkan semua permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan teknologi Augmented Reality, dengan adanya teknologi ini, selain dapat menjadi inovasi teknologi baru di Museum Batik, juga dapat membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi batik walaupun tidak didampingi oleh docent/pemandu museum.
2. Pengembangan media informasi menggunakan teknologi augmented reality dengan menggunakan lens studio, dimulai dengan mencari cara yang paling cocok dan menarik. setelah mencoba membuat berbagai augmented reality, maka ditemukanlah cara pembuatan yang paling tepat dan cocok sebagai media penyampaian informasi di Museum Batik, cara tersebut yaitu dengan menggunakan Marker Tracking. Marker merupakan penanda yang digunakan untuk memicu munculnya objek virtual secara real-time. Cara kerja augmented reality yang dibuat menggunakan marker adalah ketika kamera diarahkan ke penanda yang tepat, misalnya koleksi batik maka akan memicu munculnya objek virtual yang akan menjelaskan informasi tentang batik tersebut
3. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan pada 40 Responden, diketahui bahwa mayoritas wisatawan setuju bahwa teknologi ini merupakan teknologi yang menarik dan sangat membantu mereka untuk mendapat informasi batik dengan mudah. Selain itu pada pengujian ini diketahui bahwa Peformance Expectancy (PE) berkorelasi positif terhadap Behavioral Intention (BI) yang artinya PE mempengaruhi niat pengguna untuk ingin menggunakan teknologi ini kembali kedepannya. Sedangkan Effort Expectancy (EE) dan Social Influence (SI) tidak berkorelasi positif dengan BI, maka EE dan SI tidak mempengaruhi niat pengguna atau Behavioral Intention (BI) untuk menggunakan teknologi ini kembali kedepannya. Dalam Teori Technology Acceptance Model dapat disimpulkan bahwa mayoritas wisatawan dapat menerima teknologi augmented reality

sebagai teknologi baru yang dapat membantu mereka, namun mereka tidak sepenuhnya akan menggunakan teknologi ini secara konsisten kedepannya.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya :

1. Mengembangkan teknologi augmented reality pada platform sendiri seperti aplikasi mobile menggunakan unity atau software lain sejenis, supaya pengembang dapat menambahkan fungsi lain dengan bebas, misalnya chatbot assistant atau dashboard informasi, chatbot dapat berguna untuk menjawab pertanyaan pengguna secara otomatis dan dashboard dapat menyajikan informasi atau berita.
2. Mengembangkan Virtual Reality sebagai fasilitas tambahan. Agar pengguna dapat merasakan teknologi augmented reality dengan lebih nyata dan realistis melalui kacamata VR.

