

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi pengenalan senjata tradisional kujang ini pengunjung dapat melihat jenis-jenis kujang yang saat ini belum dimiliki Museum Pusaka TMII.
2. Aplikasi pengenalan senjata tradisional kujang ini sudah dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Hal ini diperlihatkan dengan nilai *system usability scale* dari 58 responden yang menghasilkan skor rata-rata SUS sebesar 82,97. Skor tersebut termasuk ke dalam *grade scale B*, *adjective rating good*, dan *acceptable ranges high*.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat tampilan antarmuka yang lebih menarik.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan teknologi *virtual reality* agar dapat menambah realitas objek kujang.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan materi tentang kujang.