

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil evaluasi penelitian tentang Pengenalan museum balla lompoo dengan memanfaatkan teknologi virtual reality sebagai berikut:

1. Pengenalan museum balla lompoo dengan memanfaatkan teknologi virtual reality dimana sesuai dengan prinsip yang berlaku telah dibuat menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan tahapan-tahapan secara garis besar dijelaskan yaitu (Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution) dimana dalam melakukan pengumpulan data menggunakan Teknik observasi dan wawancara dimana dalam pembuatan aplikasi menggunakan aplikasi Unity, menggunakan Bahasa pemrograman c++.dalam pembuatan 3D object menggunakan aplikasi blender, dan dalam menjalankan aplikasi menggunakan perangkat oculus.
2. Aplikasi Pengenalan meseum balla lompoo dibuat untuk memperkenalkan museum balla lompoo kepada Masyarakat serta dapat membantu Masyarakat dalam mencari informasi meseum dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang dengan mengikuti perkembangan zaman. dimana telah dilakukan pengujian sistem menggunakan blackbox untuk dapat melihat aplikasi ini sesuai harapan dan tepat serta sesuai

untuk mengukur tingkat kelayakan sistem dan tingkat usability bertujuan untuk mengukur seberapa akurat pengenalan museum balla lompaa dimana dari pengujian yang sudah dilakukan menunjukkan nilai 88% dengan kategori "sangat layak. Hal ini layak untuk diimplementasikan kepada Masyarakat.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian Ada beberapa rekomendasi yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut berdasarkan temuan penelitian ini, antara lain:

1. Diharapkan dalam Pembuatan 3D Lebih detail dan jelas dari pada sebelumnya.
2. Diharapkan aplikasi ini akan menjadi bagus dengan menambahkan lebih banyak fitur-fitur dan object peninggalan yang lebih banyak.