

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pembuatan *Virtual Tour 360<sup>0</sup>* sebagai media pengenalan kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan *Virtual Tour* telah berhasil dibangun dengan mengimplementasikan tahapan-tahapan dalam metodologi *IBVR (Image-base Virtual Reality)* menggunakan aplikasi *PtGui* dan *Pano2VR*. Dengan kemudahan *hotspot*, *panning* dan *zooming in / out* pada aplikasi *virtual tour* pengguna akan mengalami kehadiran spasial.
2. Hasil uji coba fungsional terhadap aplikasi *Virtual Tour* menunjukkan bahwa aplikasi dapat dijalankan dengan baik dan memiliki performa yang baik, lancar tidak ada jeda antara saat pengguna melakukan interaksi dengan respon aplikasi pada saat *panning* maupun *zoom in / out* sedangkan untuk *hopping hotspot* membutuhkan sedikit waktu untuk *loading panorama hotspot* berikutnya yaitu 2,8 detik. Aplikasi yang dihasilkan mampu menambah cara pengenalan atau promosi Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan lebih menarik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, untuk pengembangan aplikasi serupa maupun untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi *Virtual Tour 360°* ini, penulis memberikan saran antara lain:

1. Aplikasi *Virtual Tour 360°* dapat ditambahkan *sound* untuk membuat pengguna aplikasi lebih merasakan seolah-olah berada di ruangan atau objek dari *Virtual Tour 360°* tersebut.
2. Aplikasi *Virtual Tour 360°* ditambahkan fitur *Maps* yang dapat mempermudah pengguna untuk mengetahui lingkungan Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta dan menentukan dari *hotspot* mana pengguna akan memulai *virtual tour*nya.
3. Melengkapi tahapan penelitian dengan validasi dari beberapa pakar multimedia dan fotografi serta validasi dari pengguna aplikasi dengan meminta masukan dan komentar terhadap *virtual tour* untuk meningkatkan kualitas dari *virtual tour* yang dikembangkan.