

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai pembuatan aplikasi penerapan virtual reality pada bab sebelumnya maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa :

1. Sarana promosi berbasis multimedia ini dapat dijadikan kekuatan bagi CV. Fokus Design Consultant dalam memasarkan produknya dan menghadapi persaingan dunia usaha dan tentunya diharapkan dapat menarik lebih banyak konsumen, karena sarana promosi ini berbasis multimedia ini lebih menonjolkan deferensiasi dibanding dengan sarana promosi lainnya.
2. Pembuatan model Sofa, Meja serta objek-objek yang ada pada interior dapat dilakukan dengan menggunakan panel tool standard primitive. Setelah itu dapat dikombinasikan dengan tool EditMesh, untuk merubah vertek serta polygon penyusun objek tersebut ini dimaksudkan agar memudahkan untuk mengubah tampilannya sesuai dengan keinginan.
3. Pemberian matrial pada objek yang telah dibuat sangat mempengaruhi hasil rendering pada objek yang ditampilkan, untuk file yang dijadikan shokwave \*.w3d saat direndering terkadang tidak akan memunculkan matrial yang telah diberikan sebelumnya, hal itu disebabkan bentuk dasar objek tersebut berupa kurva atau garis.

## 5.2. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam peroses pembuatan virtual reality ini masih banyak kekurangan-kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran-saran yang bersifat membangun dan bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya.

Antara lain kekurangan aplikasi ini adalah :

- Belum mampu menjelajah atau *walk* didalam ruangan, aplikasi ini hanya mengandalkan sudut pandang kamera 360°.
- Belum mampu berinteraksi dengan benda-benda yang disediakan dalam aplikasi tersebut misalnya pintu, jendela, Sofa, TV dan lainnya.

Semoga para pengelola aplikasi selanjutnya dapat menambahkan fitur-fitur lainnya lagi agar aplikasi ini semakin menarik.