

## BABV

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pembuatan *virtual tour 360°* sebagai media promosi Museum gunung Merapi 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 pengguna melakukan interaksi dengan respon aplikasi 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 promosi Museum Gunung Merapi Yogyakarta dengan lebih menarik.

## 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, untuk pengembangan aplikasi serupa maupun untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi *Virtual Tour 360<sup>0</sup>*, penulis memberikan saran antara lain:

1. Aplikasi *Virtual Tour 360<sup>0</sup>* bisa dikembangkan secara live agar perubahan pada bangunan atau tata letak ruangan yang ada bisa cepta di mengerti oleh pengguna.
2. Aplikasi *Virtual Tour 360<sup>0</sup>* bisa terkoneksi dengan google maps.
3. Aplikasi *Virtual Tour 360<sup>0</sup>* ditambahkan fitur *maps* yang dapat mempermudah pengguna untuk mengetahui lingkungan Museum Gunung Merapi Yogyakarta dan menentukan dai hotspot mana pengguna akan memulai *vitual tournya*.

