

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka 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 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 media informasi Galeri Museum Sonobudoyo dengan lebih menarik
3. Dari hasil uji faktor informasi didapatkan bahwa semua faktor informasi dalam *virtual tour* ini telah sesuai dengan kebutuhan dari pihak Galeri Museum Sonobudoyo dengan presentase 84 %

4. Dari hasil uji skala faktor tampilan *virtual tour* didapatkan bahwa ini telah layak untuk dijadikan sebagai media informasi untuk Galeri Museum Sonobudoyo dengan hasil Skala Likert 91%

5.2 Saran

Untuk pengembangan aplikasi serupa maupun untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi *Virtual Tour 360°*.

1. Dalam pengambilan foto, sebaiknya dilakukan waktu sore hari, dikarenakan jika pengambilan gambar siang hari akan terkena silau dari matahari, serta keterbatasan aplikasi untuk mengedit hasil foto *360°*, susah untuk menghilangkan *under* dan *over exposure* yg diakibatkan oleh sinar yang berlebih atau kurangnya sinar.
2. 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.
3. Aplikasi *Virtual Tour 360°* ditambahkan fitur maps yang dapat mempermudah pengguna untuk mengetahui lingkungan Museum Gunung Merapi Yogyakarta dan menentukan dai hotspot mana pengguna akan memulai virtual tournya
4. Aplikasi *Virtual Tour* dengan tour guide yang menggunakan foto *360°* sebagai pengenalan gedung dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan video *360°*