

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses tahapan pembuatan virtual tour melalui tahap Pra Produksi (Penentuan tujuan dan target audiens, Pengembangan konsep, pemilihan platform, Penentuan navigasi dan interaksi), tahap Produksi (Pengambilan gambar 360, Sorting hasil foto 360), tahap Pasca Produksi (Editing, Pembuatan virtual tour).
2. Hasil uji coba 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. Aplikasi mampu menambah media informasi History of Java Museum Bantul.
3. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan oleh pihak museum dan calon pengunjung History of Java Museum, dari faktor informasi mendapatkan persentase 79.2% (Baik) dan dari faktor tampilan virtual tour mendapatkan persentase 85.6% (Sangat Baik).

### **5.2 Saran**

Aplikasi virtual tour 360 ini dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi, untuk itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan aplikasi virtual tour 360 ini, sebagai berikut:

1. Dalam pengambilan gambar 360 diusahakan untuk menggunakan resolusi yang tinggi, agar saat gambar dapat dilihat secara jelas saat diupload di platform editor.
2. Aplikasi virtual tour 360 dapat ditambahkan sound untuk membuat pengguna aplikasi lebih lebih merasakan seolah-olah berada di ruangan atau objek virtual tour 360 tersebut.

3. Aplikasi virtual tour 360 dapat ditambahkan tour guide untuk menjelaskan benda koleksi yang ada di museum secara lebih jelas dan detail.
4. Software Kuula untuk membuat virtual tour perlu dipertimbangkan lagi karena hasil gambar 360 yang di upload akan terkompres yang mengakibatkan kejelasan gambar berkurang.

