

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam kesimpulan penelitian ini, hasil analisis *usability testing* yang melibatkan 35 responden memberikan gambaran yang sangat positif tentang aplikasi TanjungVR. Skor rata-rata yang tinggi, seperti 4,58 untuk aspek *Usefulness* yang berarti memiliki penilaian sebagai SANGAT TINGGI, 4,41 untuk *Ease of Use* dengan kriteria SANGAT TINGGI dan 4,40 untuk *Ease of Learning* dapat dikategorikan sebagai SANGAT TINGGI, menegaskan bahwa pengguna merasa sangat puas dengan kemudahan penggunaan dan manfaat yang diberikan oleh aplikasi TanjungVR. Meskipun skor rata-rata *Satisfaction* sedikit lebih rendah, yaitu 4,30, tetap menggambarkan tingkat kepuasan yang tinggi secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil ini memberikan gambaran positif tentang respons pengguna terhadap aplikasi TanjungVR. Aplikasi TanjungVR dapat dikategorikan sebagai SANGAT TINGGI yang berarti aplikasi ini SANGAT LAYAK. Namun, komitmen ini adalah untuk terus meningkatkan pengalaman pengguna di masa mendatang dengan fokus pada perbaikan dan pengembangan aplikasi guna memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna. Dari segi kelebihan, penggunaan *usability testing* untuk menguji kelayakan aplikasi memiliki kemampuan untuk mendeteksi masalah yang mungkin tidak terungkap, seperti penilaian rendah pada kuesioner, dan meningkatkan kepuasan pengguna setelah menerima hasil dari kuesioner. Namun, terdapat kekurangan berupa waktu yang dibutuhkan, terutama ketika melibatkan jumlah responden yang besar, serta keterbatasan jumlah pengguna atau responden yang mungkin tidak mencakup seluruh target pengguna.

5.2 Saran

Penelitian ini telah mengembangkan dan mengevaluasi *Virtual Tour* Foto 360 sebagai media informasi untuk Museum GM Saunan. Sebagai penutup dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. **Pengembangan Interaktif pada Benda-Benda Bersejarah:**
Seiring dengan perkembangan teknologi, disarankan untuk mengintegrasikan elemen interaktif pada setiap benda bersejarah atau peninggalan di dalam foto 360. Pengguna dapat berinteraksi dengan benda-benda tersebut dengan mengklik atau menyentuh bagian yang diinginkan. Implementasi ini akan meningkatkan keterlibatan pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam.
2. **Fitur Pop-Up Informasi Dinamis:**
Menambahkan fitur pop-up informasi pada setiap objek yang diklik memberikan dimensi baru pada pengalaman virtual. Informasi yang muncul dapat berupa sejarah, konteks budaya, atau fakta menarik terkait objek tersebut. Hal ini akan menjadikan *Virtual Tour* lebih edukatif dan meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap koleksi museum.
3. **Integrasi Teknologi *Augmented Reality (AR)*:**
Pertimbangkan untuk mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality (AR)* sebagai tambahan pada *Virtual Tour*. Dengan AR, pengguna dapat melihat objek-objek bersejarah seolah-olah mereka hadir di dunia nyata. Hal ini dapat memberikan pengalaman yang lebih imersif dan memperkaya pemahaman tentang artefak museum.
4. **Aksesibilitas:**
Pastikan aplikasi ini dirancang dengan prinsip inklusivitas dan aksesibilitas. Mempertimbangkan kebutuhan pengguna dengan beragam latar belakang dan kemampuan, termasuk pembaca layar untuk orang dengan disabilitas visual, dapat meningkatkan cakupan pengguna dan dampak edukatif.
5. **Pelibatan Pengunjung dalam Pengembangan Lanjutan:**
Untuk meningkatkan penerimaan dan keberlanjutan aplikasi, melibatkan pengunjung museum dalam proses pengembangan lebih lanjut dapat menjadi strategi efektif. Melalui survei, umpan balik, atau sesi diskusi, dapat diperoleh wawasan berharga untuk meningkatkan fitur dan kualitas *Virtual Tour*.
Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan pengembangan lebih lanjut pada *Virtual Tour* Foto 360 Museum GM Saunan dapat memberikan manfaat dalam

menjaga dan merawat bangunan bersejarah serta memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya dan sejarah yang disajikan. Sebagai peneliti, penyempurnaan berkelanjutan menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman virtual yang unik, edukatif, dan memikat bagi pengunjung museum masa kini dan masa depan.

