

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dengan selesainya tugas akhir yang berjudul Perancangan Aplikasi Virtual Reality Kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta Berbasis Modeling 3 Dimensi ini, mulai dari perancangan program sampai tahap penyelesaian. Program ini bisa memberikan kemudahan bagi pengguna karena program ini dapat memberikan informasi mengenai gambaran nyata kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam bentuk 3 Dimensi.

Selain itu aplikasi ini juga bisa digunakan sebagai media interaktif yang bisa menunjukkan gambaran nyata gedung dan fasilitas kampus kepada audience yang melakukan kunjungan tanpa harus berkeliling kampus secara langsung serta dapat digunakan sebagai media promosi kepada calon mahasiswa luar daerah yang dapat melihat-lihat keadaan kampus secara 3 dimensi tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung.

Selain aplikasi ini tidak hanya bisa digunakan pada OS windows, tetapi juga bisa digunakan pada OS lain seperti MAC, Linux, dan Android dengan melakukan sedikit perubahan pada beberapa element, dan element yang utama untuk dilakukan perubahan adalah script, serta resolusi layar jika akan dipasang pada OS Android. Selain bisa digunakan pada beberapa OS aplikasi ini juga bisa diinstal berbasis website dengan menggunakan media yang di gunakan unity yang bernama Unity Web Player.

Semoga aplikasi ini dapat menjadi media baru kampus STMIK Amikom Yogyakarta dalam menyampaikan informasi yang berkaitan dengan fasilitas serta tata ruang lingkungan kampus kepada pengunjung dan calon mahasiswa yang berada di luar daerah.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini banyak hambatan yang itu semua adalah suatu pada. Pada aplikasi ini ada 1 (satu) gedung baru yang model 3 (tiga) dimensinya belum dibuat yaitu gedung unit VII, hal ini dikarenakan saat aplikasi virtual reality ini dibuat, gedung unit VII masih dalam masa pembangunan, jadi penulis kesulitan dalam membuat model 3Dnya. Dalam pembuatan program ini banyak hambatan yang itu semua adalah suatu pelajaran baru bagi penulis dalam mengembangkan inspirasinya, Salah satu hambatan yang paling besar adalah

1. Keterbatasan spek hardware yang digunakan, dikarenakan aplikasi multimedia membutuh spek yang tinggi agar aplikasi ini berjalan dengan maksimal khususnya VGA apalagi aplikasi yang dibuat oleh penulis adalah aplikasi berbasis model 3 dimensi
2. Spesifikasi minimal hardware untuk penggunaan aplikasi ini yaitu: Intel core i3 2.40 GHz, Memori 2 GB, HDD 250 GB, Intel® HD Graphics 4600, hal ini di maksudkan agar aplikasi berjalan secara maksimal
3. Untuk menjalankan aplikasi pada spek di bawah minimum yang di anjurkan sebaiknya menggunakan kualitas yang paling rendah atau fastest pada saat saat pertama kali aplikasi akan dijalankan, hal ini di karenakan

makin tinggi kualitas gambar yang dijalankan maka tingkat kedetailan model 3 dimensi juga akan semakin tinggi dan juga akan ada shadow atau bayangan hal ini membutuhkan VGA yang berkualitas tinggi.

4. Resolusi layar harus 1366 x 768 dikarena jika aplikasi yang di jalankan tidak menggunakan resolusi ini koordinat button atau tombol yang sudah di atur pada script pada awal pembuatan akan berantakan, pada awal pembuatan penulis sudah menentukan suatu koordinat menyesuaikan resolusi 1366 x 768.

