

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian skripsi yang berjudul: “Penerapan Teknologi Virtual Reality Sebagai Design Interior Ruang Tamu” adalah sebagai Berikut :

1. Pengaplikasian *Virtual Reality* diharapkan dapat Menyampaikan informasi berupa gambaran mengenai *Design Interior* ruang tamu dan juga informasi seputar *furniture* .
2. Untuk membuat aplikasi VR ini memiliki beberapa tahap, yaitu membuat rancangan dengan acuan sistem UML, Mengimplementasikan rancangan menggunakan aplikasi Blender, Sketchup dan Unity 3D. selanjutnya melakukan pengujian menggunakan *black box setting* dan pengujian tahap akhir.
3. Berdasarkan uji coba dari segi fungsional Aplikasi VR menggunakan *black box setting* dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik..

5.2 Saran

Aplikasi VR *Interior* Ruang Tamu sudah tentu masih jauh dari kata sempurna dan masih meemiliki banyak kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan aplikasi agar lebih baik. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berjalan dengan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut :

File Aplikasi masih berukuran cukup besar dikarenakan objek 3D yang dipakai memiliki ukuran yang besar juga, diharapkan untuk kedepannya model 3D mungkin dapat dibuat dengan setingan yang lebih efisien sesuai kebutuhan aplikasi.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut dapat dijadikan acuan dan bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pengembang aplikasi pada umumnya.

