

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembuatan aplikasi yang sudah dilakukan, diperoleh kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *3D Virtual Gallery* Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dalam melakukan pembuatan aplikasi menggunakan metode MDLC terdapat 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.
2. Dalam pembuatan aplikasi 3D menggunakan software Blender, Unity, Visual Studio Code, Adobe Illustrator. Aplikasi blender digunakan untuk pembuatan asset bangunan 3D. Aplikasi unity digunakan untuk membuat fitur dan menggabungkan seluruh asset yang sudah dibuat. Aplikasi Visual Studio Code digunakan untuk pembuatan *source code* yang digunakan untuk memanggil fitur yang terdapat pada aplikasi. Adobe Illustrator digunakan untuk membuat *design user interface*.
3. Proyek pembuatan aplikasi 3D ini menghasilkan 2 *output* berupa aplikasi dengan format *.exe* dan WebGL. Untuk WebGL didistribusikan di website pihak ketiga bernama *itch.io*.
4. Aplikasi 3D ini dapat membantu dinas kebudayaan sleman sebagai media promosi baru dalam mempertunjukan warisan budaya takbenda kabupaten sleman kepada masyarakat sleman maupun luar Daerah Istimewa Yogyakarta.
5. Aplikasi 3D ini dapat menjadi pengalaman baru bagi pengguna karena dapat mengunjungi sebuah *gallery* yang berisikan warisan budaya takbenda kabupaten sleman secara virtual.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian aplikasi *3D Virtual Gallery* Warisan Budaya Takbenda Kabupaten Sleman yang telah dilakukan. Berikut beberapa saran untuk penelitian lanjutan sebagai berikut:

- 1) Perlu dikembangkan sub hosting dari website dinas kabupaten sleman agar dapat diakses dengan lebih cepat.
- 2) Pada pengembangan selanjutnya diusulkan aplikasi *3D Virtual Gallery* menjadi aplikasi berbasis Android yang diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas pengguna dalam mengakses aplikasi.

