

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada PT. Sebangku Jaya Abadi dapat disimpulkan bahwa implementasi VR Sutasoma pada Game Sutasoma dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Aplikasi VR Sutasoma mendapat respon positif dari para pengguna game SUTASOMA baik dari teknologi maupun isi konten dari aplikasi.
2. Penerapan teknologi *Virtual Reality* kepada pengguna game Sutasoma mampu memberikan informasi visual berupa foto 360 kepada pengguna game SUTASOMA.
3. Hasil dari type Headset dan Gyroscope yang diuji ke pengguna dapat dijadikan bahan referensi fitur aplikasi ditentukan dan dijalankan oleh PT. Sebangku Jaya Abadi.

5.2 Saran

1. Pada pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan mengoptimalkan *sensor gyroscope* dan mengoptimalkan resolusi foto 360 agar tampak jelas dan menambah *Interactive Video 360*.
2. Pada pengembangan selanjutnya penggunaan Headset VR untuk waktu yang lama memerlukan lensa yang bagus agar tidak terjadinya pusing dan mual berkepanjangan.
3. Pada Pengembangan selanjutnya dari Dinas Kebudayaan memberikan saran penambahan spot dan informasi candi tidak hanya wilayah DIY.