

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan *Virtual Reality 360°* Museum Batik Yogyakarta menggunakan teknologi *Virtual Reality* interaktif. Tahap pengembangan *Virtual Reality 360°* Museum Batik Yogyakarta terdiri atas *game engine*, SDK, implementasi *sample*, modifikasi *sample*, interior ruangan, dan interaksi di dalam ruangan.
2. Hasil evaluasi dari pengguna museum virtual yang diperoleh dengan cara memberikan kuesioner dan wawancara terhadap salah satu pegawai dan juga tiga orang pengunjung museum, didapatkan hasil bahwa aplikasi *Virtual Reality 360°* yang dikembangkan peneliti pada Museum Batik Yogyakarta termasuk kategori "baik" dari segi tampilan (*display*), informasi, dan *usability*.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk pengembangan Museum Batik Yogyakarta kedepannya agar dilakukan tindak lanjut sehingga tidak hanya satu ruangan museum saja yang dikembangkan menjadi *Virtual Reality 360°* Museum Batik Yogyakarta. Kemudian aplikasi android dapat diimplementasikan ke dalam dua bahasa (bilingual) agar turis atau pengunjung mancanegara juga dapat menikmati aplikasi dan mengetahui informasi dari suatu koleksi di museum. Serta aplikasi android dari sistem informasi ini dikembangkan untuk multi-flatfom.