

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembangunan aplikasi gamifikasi *virtual tour* Masjid Lautze 2 Bandung dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan. *Virtual reality* diterapkan dengan konsep foto 360 derajat menggunakan PlayCanvas yang dapat diakses melalui website. Aset dan konten yang dikumpulkan disesuaikan dengan sejarah dan informasi yang aktual mengenai Masjid Lautze 2 Bandung.
2. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa hasil kuesioner *User Acceptance Test* memiliki indeks persentase sebesar 88,23% dan masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan responden menyetujui manfaat yang diberikan oleh aplikasi ini dan bersedia untuk menggunakannya. Hasil tersebut didapatkan dari 37 responden yang mengisi kuesioner.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang diberikan terhadap penelitian ini untuk digunakan sebagai pertimbangan pada peneliti selanjutnya.

1. Saran berdasarkan ahli media
 - a. Membuat aplikasi yang dapat berfungsi dengan baik di perangkat *mobile*
2. Saran sebagai potensi penelitian
 - a. Untuk memberikan kesan imersif yang lebih, aplikasi dapat dibuat dengan konsep *metaverse*, dimana antar pengguna dapat bertemu dalam dunia virtual.
 - b. Data dan konten mengenai informasi dan trivia dapat ditambahkan secara dinamis oleh pengguna yang memiliki akses khusus seperti penerapan CMS, sehingga memudahkan untuk manajemen konten.
 - c. Menerapkan konsep gamifikasi dan *virtual reality* pada jenis wisata lain sehingga pengalaman berwisata lebih imersif.