BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour* 360 Pada Kampus Universitas Pendidikan Indonesia dapat disimpulkan:

a) Membangun Aplikasi *Virtual Tour* 360 Pada Kampus Universitas Pendidikan Indonesia dibangun menggunakan metode penelitian (R&D) *Research and Development.* tahap awal yaitu melakukan studi literatur adapun teori-teori yang dikaji yaitu mengenai *Virtual Reality Tour* secara umum, dan pemanfaatan *Virtual Tour*. Kemudian melakukan rekaman gedung-gedung menggunakan kamera Ricoh theta 360.
b) Membangun Aplikasi *Virtual Tour* 360 Pada Kampus Universitas Pendidikan Indonesia dibangun menggunakan Unity 3D, setelah melakukan perekaman gedung-gedung kemudian video 360 di olah di aplikasi adobe premiere pro. menambahkan audio dengan merekam suara menggunakan aplikasi Audacity.
c) Hasil Tanggapan pengguna mengenai Aplikasi *Virtual Tour* 360 Pada Kampus Universitas Pendidikan Indonesia, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tanggapan pengguna mendapatkan nilai 80,4% “Sangat Baik”. Dan tanggapan para ahli mengenai aplikasi *Virtual tour* 360 pada kampus Universitas Pendidikan Indonesia mendapatkan nilai 93,05% “Sangat Baik”. Dengan demikian maka aplikasi *Virtual tour* 360 pada kampus Universitas Pendidikan Indonesia sangat membantu untuk digunakan pengguna sebagai media informasi kampus.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam rancang bangun Aplikasi *Virtual Tour* 360 pada kampus Universitas Pendidikan Indonesia. Terdapat saran atau masukan yang disampaikan, Berikut adalah saran dan masukan terkait penelitian ini:

a. Mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* kampus dapat diakses di semua perangkat agar lebih mudah di akses dan bisa memberi informasi baru untuk pengguna.
b. Mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* kampus menggunakan teknologi *Virtual Reality Tour* tetapi ditambahkan *Augmented Reality* agar media informasi lebih bagus dan hasil maksimal.
c. Memperbanyak media informasi kampus pada aplikasi yang disajikan dalam aplikasi agar pengguna mendapatkan pengetahuan dan informasi yang lebih banyak.
d. Mengembangkan aplikasi *Virtual Tour* kampus berbasis video 360 derajat dengan kualitas video bagus tetapi ukuran kecil agar aplikasi *Virtual Tour* kampus bisa di gunakan di semua perangkat lunak.