

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji coba penelitian yang telah dilakukan dan pengamatan dapat disimpulkan bahwa secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Virtual Reality Universitas 17 Agustus 1945 merupakan aplikasi dengan teknologi Virtual Reality berbasis Android. Konten aplikasi Virtual Universitas 17 Agustus 1945 ialah berupa gambaran visual tentang gedung yang ada di dalam kampus Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya . Aplikasi Virtual Untag yang telah dipublikasi merupakan file dengan ekstensi .apk yang memiliki ukuran file 38.871 KB. Aplikasi Virtual Universitas 17 Agustus dapat dijalankan secara optimal dengan spesifikasi perangkat minimum Prosesor Quad Core 1.6 Ghz , RAM 2GB, dan GPU Adreno 305 serta memiliki sensor gyro. Aplikasi Virtual Universitas 17 Agustus masih memiliki beberapa kekurangan diantaranya : Minimum spesifikasi perangkat yang harus digunakan masih belum user friendly untuk masa sekarang, detail aplikasi yang masih belum terlampau bagus, gedung yang masih belum dapat memrepresentasikan seluruh gedung di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya .

5.2 Saran

1. Perlunya pengembangan lebih lanjut aplikasi Virtual Reality ini, antara lain pelengkapan gedung gedung yang ada di Universitas 17 Agustus 1945 , bangunan bangunan kecil, serta tempat tempat ikonik yang ada dalam kampus Universitas 17 Agustus 1945.
2. Perlunya penambahan animasi dan efek yang lebih menarik agar menambah unsur nyata dalam aplikasi Virtual Reality Universitas 17 Agustus 1945 .
3. Karena pengembangan 3-Dimensi yang memerlukan spesifikasi hardware device yang cukup tinggi, maka untuk performa yang lebih bagus , untuk pengembangan yang selanjutnya Virtual Reality Universitas 17 Agustus dikembangkan dalam platform PC lebih memadai dalam segi spesifikasi .

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan

DAFTAR PUSTAKA

- Reza Pahlevi Aditia (2017) . Aplikasi Virtual Zoo berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Cardboard. Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.
- Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, Maissy Pratiwi , (2017) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle
- Imam Setiaji, Fakultas Teknik UMP, (2016) , Rancang Bangun Pemodelan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto “ .
- Adam Firmansyah (2015) , Pembuatan 3D Virtual Reality : Virtual UNS Menggunakan Unity 3D Game Engine Berbasis Android .
- Oktoberona Lengkong (2017) , Perancangan Aplikasi Virtual Reality Pengenalan Tempat Wisata di Sulawesi Utara Berbasis Android “ .
- Firman Setiawan Riyadi (2017) , APLIKASI 3D VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KAMPUS POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU BERBASIS MOBILE .
- Mega Orina Fitri (2016) , RANCANG BANGUN APLIKASI VIRTUAL TOUR MONUMEN MANDALA BERBASIS ANDROID .
- Juleon, Perancangan Media Pembelajaran Videoscribe Sastra Indonesia Dengan Menggunakan Metode MDLC,
- Ariesto Hadi Sutopo. Multimedia Interaktif Dengan Flash
- Dedy rianto rahadi , Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android .
- Alam Supriyatna , PENERAPAN USABILITY TESTING UNTUK PENGUKURAN TINGKAT KEBERGUNAAN WEB MEDIA OF KNOWLEDGE .
- Ririn Nalurita , EVALUASI METODE DAN KRITERIA USABILITY TESTING PADA APLIKASI MOBILE UNTUK ANAK-ANAK SEKOLAH DASAR DI INDONESIA .