# BAB 5
# PENUTUP

## 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu terapi fobia kucing menggunakan media *Virtual Reality*, peneliti menarik sebuah kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi fobia terapi ini dapat dijadikan opsi untuk membantu dokter dalam penangan fobia dengan metode desentisisasi yang mana metode tersebut mengutamakan pemaparan tentang ketakutan yang dihadapi oleh pasien.
2. Aplikasi *Virtual Reality* untuk terapi fobia ini tidak dapat digunakan oleh sembarang orang tanpa adanya pendampingan dari seorang dokter atau psikiater yang ahli di bidangnya, karena perlu adanya tahapan uji klinis dalam percobaan penggunaan alat yang diujicobakan kepada manusia.
3. Hasil dari proses pembuatan aplikasi sampai proses *build* berjalan dengan lancar dan tidak ada kendala pada saat diujicobakan dengan menggunakan metode *blacbox*.
4. Menurut pengujian *usability testing* aplikasi ini menggunakan kuisioner yang mana pengujian tersebut menguji kebutuhan fungsionalitas aplikasi didapatkan hasil *Effecttiveness, Time Based Efficiency,* dan *Error Rate* sehingga dapat dikatakan aplikasi ini mudah digunakan bagi para penggunanya.

## 5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk pegembangan aplikasi terapi fobia ini dimasa mendatang adalah penambahan *map environmen*t, penambahan jenis kucing yang digunakan, dan penambahan jenis suara kucing yang digunakan di dalam aplikasi, beberapa saran lainnya dalam pemanatauan pasien di dalam aplikasi dapat penulis sarankan untuk kedepannya adalah penambahan system monitoring yang sudah tertanam didalam aplikasi. "kordinasi dgn dokter utk saran mengenai aplikasi ada dasar didalamnya"

*Halaman ini sengaja dikosongkan*