BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari proses analisis, perancangan dan implementasi yang di lakukan pada pembuatan aplikasi ini, maka penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi *Virtual Reality* ini dapat menambah wawasan pengguna tentang pengalaman dalam berinteraksi dengan dunia virtual.
2. Aplikasi *Virtual Reality* ini dapat menampilkan objek 3D dari bangunan perkuliahan pada kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pengenalan kampus kepada calon mahasiswa baru ataupun mahasiswa baru.
3. Aplikasi *Virtual Reality* ini dapat menampilkan objek 3D seperti objek aslinya dengan visual 360.

6.2 SARAN

Untuk pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik lagi kedepannya maka disini penulis meninggalkan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya, penuis berharap agar aplikasi *Virtual Reality* yang akan dibangun tidak hanya support kepada satu sistem operasi Android saja.
2. Penulis berharap pengembang selanjutnya dapat membuat aplikasi dengan kualitas lebih baik lagi dan lebih kompleks.

3. Penulis berharapa pengembang dapat menerapkan baking light untuk 3D model agar saat di implementasikan pada smartphone aplikasi menjadi lebih ringan.
4. Untuk mendapatkan kualitas terbaik dalam membangun aplikasi *Virtual Reality* dibutuhkan *system requirement tools* yang tinggi.
5. Penulis berharap agar pengembang selanjutnya menambahkan bangunan lainnya selain gedung perkuliahan yang ada pada area kampus STIKOM Dinamika Bangsa.