

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, Pembahasan , dan Rumusan masalah yang ada. Dapat di ambil beberapa kesimpulan antara lain yaitu sebagai berikut :

1. Telah di buat aplikasi interaktif pengenalan Gedung Alfian Husin berbasis android yang dapat membantu mahasiswa memperoleh suatu informasi yang ada di dalam Gedung Alfian Husin
2. Dengan adanya hasil ujicoba dari *black box*, dari beberapa perangkat smarthphone yang di ujikan aplikasi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang di harapkan. Dapat di simpulkan dari hasil tersebut bahwa, semakin tinggi spesifikasi perangkat dan sistem operasi android maka semakin baik dalam menjalankan aplikasi Virtual tour Gedung Alfian Husin ini.
3. Aplikasi Virtual Tour ini bersifat mobile sehingga dapat di install pada smarthphone Android dengan merk dan tipe apapun yang sudah berbasis OS 9.0 (Pie) ataupun OS di atasnya.

#### **5.2 Saran**

Dengan adanya kesimpulan yang sudah di dapatkan saran dapat di berikan, dengan adanya saran ini penulis berharap dapat menjadi acuan atau masukan untuk dapat berkembangnya aplikasi yang telah di buat, yaitu sebagai berikut ini :

1. Untuk Penelitian selanjutnya di harapkan untuk dapat mengembangkan tampilan model pada Gedung Alvian Husin agar lebih menarik dan lebih interaktif lagi dan dapat mengakses informasi lebih banyak lagi.
2. Untuk Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan sistem bukan hanya Andriod saja tetapi yang lainnya juga.

3. Untuk Penelitian selanjutnya di harapkan bisa membuat Gedung yang lainnya, bukan hanya Gedung Alfian Husin di IIB Darmajaya. Juga dapat membuat eksterior gedungnya sehingga mahasiswa dapat mengetahui letak gedung dan tampilan luar gedung tersebut.