

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pemanfaatan teknologi *Virual Reality* pada apikasi Museum Virtual sebagai Sarana Edukasi Bagi Masyarakat ini berjalan sesuai dengan rancangannya, yaitu dapat menampilkan Museum *Tour* 360 derajat, objek 3d Kupu-kupu, dan animasi metamorphosis kupu-kupu.
2. Dengan memanfaatkan aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk memahami proses metamorphosis dan mengenalkan jenis kupu-kupu langka.
3. Aplikasi museum virtual ini di rancang menggunakan *UML* dan *storyboard* dan di bangun menggunakan *Autodesk 3Ds Max* dan *Unity 3D*. Aplikasi ini menggunakan metode pengembangan system Multimedia *Development Life Cycle (MDLC)*.

#### 5.2 Saran

Saran yang di berikan sesuai dengan adanya penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi Museum Virtual kupu-kupu dapat mendukung system operasi *iOS* dan *Windows Phone*.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambahkan objek 3D kupu-kupu lebih banyak lagi.
3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggabungkan objek 3D dengan Virtual Tour sehingga dapat terlihat lebih realistis.