

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian Aplikasi Berbasis *Virtual Reality* untuk mendukung proses pembelajaran rumah Joglo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi telah dibuat dengan menggunakan perancangan model Waterfall - Software Development Life Cycle (SDLC) dimana desain aplikasi dirancang dapat berulang-ulang agar dapat dikembangkan lebih baik dan interaktif.
2. Berdasarkan Survey kuesioner dari 33 responder aplikasi pengenalan budaya Jawa Tengah ini mendapatkan nilai yang baik, hal ini dapat diketahui bahwa hasil data yang menunjukkan nilai presentase rata-rata di atas 80%.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan keterbatasan dan kekurangan pada aplikasi, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pada pengembangan selanjutnya, pengguna berupa teks dapat diubah menjadi warna tulisan yang mana menjadi poin penting akan menjadi memonjol agar lebih mudah diingatkan dan tidak monoton.
2. Pada pengembangan selanjutnya, pengguna suara (*audio*) sebaiknya diimprovisasikan menjadi lebih jernih agar responden dapat merasa lebih nyata seolah-olah mendengar alat musik secara langsung