

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pengujian dari penerapan *virtual tour* menggunakan *image stitching* sebagai media pengenalan Sekolah SMP Negeri 1 Karangobar kepada siswa-siswi baru yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembuatan aplikasi *Espensaka Virtual Tour* menggunakan *image stitching* sebagai media pengenalan sekolah SMP Negeri 1 Karangobar kepada siswa-siswi baru merupakan suatu terobosan baru yang dapat digunakan sebagai media baru untuk pemahaman informasi berupa fasilitas dan gedung sekolah di SMP Negeri 1 Karangobar kepada siswa-siswi baru dapat dibuat menggunakan *software* dari *3Dvista* yang berisi gambaran dari ruang guru, ruang kelas 9C dan 9E, lapangan olahraga, dan Lab. Kimia, Lab. Biologi, Lab. Komputer.
2. *Virtual Tour* dilakukan dua pengujian yang pertama menggunakan *blackbox testing* untuk menguji sebuah fungsional dari aplikasi tersebut, pada pengujian *blackbox testing* dilakukan pengujian fungsi dari :
Membuka Aplikasi, Menekan *Button Info*, Menjalankan Fitur *Gyroscope*, Menekan *Button Musik*, Menekan *Button Tur Virtual*, Menekan *Hotspot Button* ,Menekan *Button Website*, Menekan *Button Instagram*. Kemudian pada pengujian menggunakan *SUS (System Usability Testing)* dilakukan menggunakan kuesioner dengan menargetkan minimal 87 orang sebagai responden untuk mengisi kuesioner tersebut yang nantinya akan dihitung menggunakan aturan dari *SUS*. Hasil rata-rata yang didapatkan pada penghitungan diatas kemudian dicocokkan dengan level Skor *SUS* seperti yang ada dibawah ini, pada *acceptability ranges* didapatkan hasil marginal yang *high* atau "*acceptable*" kemudian pada hasil *grade scale* diperoleh hasil nilai "C"

dan yang terakhir ada *adjective ratings* diperoleh hasil yang baik atau “*Good*”

5.2 Saran

Adapun saran yang dilakukan untuk dilakukan pengembangan pada penelitian berikutnya adalah sebagai berikut :

1. Saat melakukan pengujian *blackbox testing* pada *smartphone* alangkah baiknya menggunakan *hosting* yang berbayar, agar pada saat melakukan *loading* pada aplikasi Espensaka *Virtual Tour* tidak memakan waktu yang lama.
2. Aplikasi Espensaka *Virtual Tour* dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan fitur yang lebih detail seperti *popup* foto di beberapa objek *Panorama* lalu kemudian dibuatkannya sebuah narasi untuk membimbing siswa-siswi dalam melakukan tur secara *virtual*.
3. Aplikasi Espensaka *Virtual Tour* dapat dikembangkan lagi dengan memperbaiki foto *Panorama* 360 derajatnya agar bisa lebih akurat, kemudian dengan menambahkan beberapa *hotspot* untuk menambah tempat untuk melakukan tur *virtual*.