

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan realisasi aplikasi media pembelajaran mata kuliah pengantar teknologi informasi berbasis *virtual reality* yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran mata kuliah pengantar teknologi informasi yang berbasis *virtual reality* ini menggunakan *software Blender* dan *Unity 3D*. Pada proses pembuatan media pembelajaran tersebut terdapat beberapa tahapan diantaranya *modeling* dan *texturing* untuk pembuatan *asset 3D* dan tahapan *compositing* dan *export* untuk membuat tampilan *interface* yang akan menghasilkan aplikasi dengan format APK yang dapat digunakan pada *oculus virtual reality* sebagai media pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil dari analisis data responden A yaitu orang-orang yang memiliki kompetensi sebagai ahli dalam bidang programmer, dan multimedia dilihat dari profesi, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan dari responden. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini berdasarkan segi tampilan, warna, audio, dan tipografi (teks) mendapatkan indeks persentase rata-rata 64,9% dan berada di kategori “Baik”.
3. Berdasarkan hasil dari analisis data responden B, diketahui bahwa dominasi responden B memiliki jenjang Pendidikan D4 dan D3 dengan rentang usia 18-22 tahun yang berada pada semester 2 sampai dengan semester 8. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* mampu menyampaikan informasi tentang sejarah perkembangan komputer yang mudah dimengerti dan dipahami oleh mahasiswa/I Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang dibuktikan dari indeks persentase rata-rata 79,7% dan berada di kategori “Baik”.

5.2 Saran

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan dan penerapan aplikasi media pembelajaran yang dibuat. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Perlu adanya pengembangan fitur yang dapat menampilkan informasi tentang cara penggunaan aplikasi media pembelajaran tersebut pada saat simulasi dilakukan, agar pengguna lebih gampang mengerti tentang tata cara penggunaan aplikasi pada saat proses simulasi.
2. Diharapkan ke depannya dapat tercipta sebuah virtual reality mengenai sejarah perkembangan komputer yang lebih menjelaskan materi secara mendetail.
3. Selain dapat di-*install* di *oculus virtual reality*, diharapkan aplikasi media pembelajaran ini dapat di-*install* pada sistem operasi yang lain, misalnya sistem operasi iOS dan sistem operasi *android*.