

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengujian aplikasi yang telah dibuat maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Virtual Reality* ini dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film. Selain itu, aplikasi media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini membantu mahasiswa dalam memahami materi-materi yang ada.
2. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Virtual Reality* ini memuat materi yang ada pada mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film
3. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Virtual Reality* ini harus menggunakan koneksi internet yang baik
4. Dalam memuat scene Studio dan MCR, waktu kompilasi bervariasi karena durasi video yang lebih panjang menyebabkan proses memakan waktu lebih lama, meskipun penulisan algoritmanya tetap sama.

5.2 Saran

Untuk pengembangan penelitian selanjutnya maka didapatkanlah saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan aplikasi dapat memberikan tugas dan nilai terkait materi yang sudah diberikan sebagai *feedback* dosen terhadap pemahaman mahasiswa
2. Karena aplikasi akan digunakan sebagai media pembelajaran maka diharapkan agar aplikasi juga dapat diakses menggunakan *browser* pada *smartphone*

3. Pada gambar 360 yang ditampilkan, diharapkan memperhatikan kamera 360 yang digunakan saat pengambilan foto agar kualitas lebih baik
4. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya menambahkan fungsi *Cross-origin resource sharing (CORS)*
5. Karena aplikasi membutuhkan konfigurasi server secara manual maka dalam pengembangan selanjutnya diharapkan menggunakan penyedia hosting yang dapat mendukung hal tersebut

5.3 Rekomendasi

Untuk menghindari permasalahan yang dialami oleh peneliti pada saat proses pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* ini, peneliti memberi rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya antara lain sebagai berikut:

1. Pada saat pembuatan *method* dan algoritma perpindahan antar *scene* sebaiknya menambahkan *method check point* atau persistensi data dan menyimpan status game.
2. Sebelum melakukan *Build package* ke WebGL, simpan semua *assets* ke folder StreamingAssets kemudian buat file javascript tambahan menggunakan *AJAX method* lalu panggil *function* tersebut pada *script* Unity 3D setelah itu *assets* akan di akses secara *stream*.
3. Gunakan *Hosting* yang memberikan akses penuh terhadap konfigurasi website agar dapat menambahkan *method Cross-origin resource sharing (CORS)*.