BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan perancangan aplikasi *virtual reality* mengenai media Pengenalan Satwa Endemik Taman Nasional Ujung Kulon yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi 3D *Virtual Reality* diharapkan dapat memudahkan siswa-siswi dalam proses pengenalan yang menjelaskan tentang satwa endemik Taman Nasional Ujung Kulon
2. Siswa-siswi dapat melihat satwa endemik Taman Nasional Ujung Kulon dengan berbentuk *Virtual Reality*
3. Aplikasi 3D *Virtual Reality* menyajikan informasi mengenai satwa endemik Taman Nasional Ujung Kulon yang terancam punah.
4. Dengan adanya aplikasi media pengenalan satwa endemik Taman Nasional Ujung Kulon dapat menarik minat siswa-siswi dalam mengenal jenis-jenis satwa endemik Taman Nasional Ujung Kulon dengan melihat langsung secara *Virtual*.

5.2 Saran

Pada penelitian sistem informasi ini membutuhkan saran, agar sistem ini dapat lebih baik kedepannya serta berguna untuk penelitian lebih lanjut, adapun saran untuk pengembangan sistem informasi ini adalah :

1. Sistem informasi ini perlu ditambahkan fitur yang dapat berupa soal-soal agar pembelajaran lebih interaktif.
2. Sistem informasi ini perlu ditambahkan fitur *Augmented Reality* sebagai tambahan informasi yang dapat diakses secara *real-time*.
3. Menambahkan jenis satwa endemik lainnya dengan pengembangan efek suara untuk memudahkan dalam memahami penjelasan satwa endemik.