

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi virtual reality sebagai media pembelajaran persendian pada tubuh manusia, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media yang dapat membantu dalam proses pengenalan yang menjelaskan persendian pada tubuh manusia bagi pengguna atau user.
2. Pengguna dapat melihat persendian pada tubuh manusia dengan berbentuk *virtual reality*.
3. Adanya media pengenalan persendian pada tubuh manusia dapat menarik minat pengguna untuk mengenal macam-macam persendian pada tubuh manusia secara virtual.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan dari sistem informasi ini adalah :

1. Aspek Managerial

Berikut adalah saran dari aspek managerial

- a. Untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini, maka perlu untuk melakukan sosialisasi kepada siswa/i yang akan menggunakan aplikasi ini agar terhindar dari kesalahan atau kekeliruan dalam melakukan proses belajar mengajar.
- b. Kepada pihak SMP Global Prima *Islamic School* Kota Bekasi diharapkan mendukung aplikasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *virtual reality* yang baru dibuat guna meningkatkan pemahaman siswa/i.
- c. Melakukan monitoring terhadap aplikasi yang diterapkan pada sekolah sehingga dapat mengetahui kendala-kendala dan solusi yang dapat digunakan pada proses evaluasi sistem.

2. Aspek Sistem/Program:

Berikut adalah saran dari aspek sistem/program

- a. Objek yang disajikan dari sistem ini masih ada beberapa penjelasan yang menggunakan bahasa ilmiah sehingga, masih susah dimengerti bagi siswa/i, maka perlu adanya penjelasan atau arti kata penjelasan tersebut.
- b. Menampilkan atau memberikan tanda pada informasi yang ada pada *virtual reality* agar informasi yang disampaikan menjadi lebih detail.
- c. Perlu adanya pengembangan efek suara atau sound untuk memudahkan dalam memahami penjelasan beberapa persedian tubuh manusia.

3. Aspek Penelitian Selajutnya

Berikut adalah saran aspek penelitian selanjutnya

- a. Menambahkan vitur yang dapat berupa soal-soal agar lebih interaktif.
- b. Menampilkan informasi tentang persendian dalam video *virtual reality* agar lebih interaktif.
- c. Menambahkan fitur *Augmented Reality* sebagai tambahan informasi yang dapat diakses secara *real-time*.