

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi *virtual reality* sebagai media penunjang pembelajaran objek wisata kebudayaan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pembelajaran dengan penerapan metode teknologi *virtual reality* memudahkan masyarakat sekitar untuk mengenal kebudayaan Betawi
2. Pembelajaran dengan menggunakan metode *virtual reality* meningkatkan minat masyarakat serta pelajar untuk belajar kebudayaan Betawi, terutama lewat wisata kebudayaan Rumah Si Pitung ini.
3. Dengan adanya pembelajaran ini membantu Dinas Kebudayaan daerah Jakarta Utara melestarikan kebudayaan melalui teknologi *virtual reality* secara efektif dan efisien

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan perlu dikembangkan lagi agar dapat menjadi aplikasi yang lebih berguna dan lebih baik dari sebelumnya. Maka penulis memberikan beberapa saran yang diajukan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Kedepannya penerapan teknologi *virtual reality* dapat menyimpan data secara permanen, atau meng-*update* data jika memang dibutuhkan.

2. Diharapkan teknologi *virtual reality* yang sudah ada ini bisa ditambahkan dengan adanya deskripsi objek tersebut agar lebih mudah difahami.
3. Diharapkan agar teknologi *virtual reality* ini dapat disandingkan dengan teknologi *augmented reality* agar pembelajaran dapat dilakukan dengan cara lebih interaktif dan menyenangkan.

