

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Aplikasi Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour* Museum Negeri Bengkulu menggunakan analisis PIECES dimana analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Alat perancangan yang digunakan yakni Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). Serta menggunakan ERP (*Enterprise Resource Planning*) adalah sistem perangkat lunak terpusat yang digunakan perusahaan untuk mengelola dan mengintegrasikan berbagai proses bisnis utama, seperti keuangan, SDM, manufaktur, rantai pasok, dan inventaris.
2. Aplikasi Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour* Museum Negeri Bengkulu sebagai Inovasi Media Pembelajaran Interaktif dan Efisiensi Biaya Kunjungan dapat menjadi media alternatif untuk menarik minat pengunjung dalam mengenal dan mengunjungi Museum Negeri Bengkulu secara langsung dengan memberikan gambaran mengenai ruangan dan koleksi museum melalui lingkungan virtual.
3. Hasil pengujian usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan 4 orang responden memperoleh skor 77.5, yang termasuk dalam kategori *good*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi telah dapat digunakan, namun masih diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pengguna.

5.2. Saran

Aplikasi Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Tour* Museum Negeri Bengkulu sebagai Inovasi Media Pembelajaran Interaktif dan Efisiensi Biaya Kunjungan masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih jauh lagi agar nantinya aplikasi yang dibangun lebih optimal dalam memberikan informasi kepada pengguna.

Untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas aplikasi ini memerlukan penambahan objek - objek dalam *virtual tour* sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih interaktif, seperti berupa objek 3D penggantian gambar panorama menjadi video panorama untuk memberikan kesan yang lebih hidup serta menambahkan fitur pencarian koleksi dan denah museum agar pengguna lebih mudah menemukan koleksi serta mengetahui lokasi setiap ruangan. Selain itu, kualitas panorama 360° dan navigasi dapat ditingkatkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih nyaman. Pengujian selanjutnya juga disarankan menggunakan jumlah responden yang lebih banyak sehingga hasil penilaian usability dapat lebih representatif.

