

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada perancangan *virtual tour* pengenalan lingkungan sekolah ini penulis membuat skenario untuk gambaran alur kerja *website*. Perancangan *storyboard* menggunakan aplikasi *adobe illustrator*. Aplikasi Figma digunakan untuk merancang tampilan *website*. *Blender 3D* digunakan untuk membuat objek 3D. Yang terakhir aplikasi *unity* untuk merancang media pengenalan lingkungan sekolah. Proyek yang telah dibuat seperti tampilan aplikasi, objek 3D, animasi, dan gambar dimasukkan ke dalam *unity* sehingga dapat dijadikan sebuah *website* lalu diberikan *script coding* pada setiap *button* agar *website* dapat bekerja dengan baik.
2. Perancangan *virtual tour* dapat menjadi salah satu media yang digunakan untuk mengurangi aktivitas secara langsung di sekolah. Pengujian media pengenalan lingkungan sekolah menggunakan pengujian *black box*. Hasil pengujian sesuai dengan yang diharapkan dapat berjalan tanpa adanya kendala.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan, maka didapatkan saran yang akan diberikan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Diharapkan membuat media promosi untuk menarik perhatian para peserta didik yang baru saja lulus dari Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Diharapkan media pengenalan lingkungan sekolah juga dapat diakses melalui ponsel.
3. Diharapkan menambahkan fitur indikator di halaman utama untuk menunjukkan ke ruangan langsung tanpa harus berkeliling manual.
4. Diharapkan dapat menambahkan fitur gambar ruangan secara detail.
5. Diharapkan dapat menambahkan informasi fasilitas lebih mendetail dengan video-video kegiatan.