# BAB V

# PENUTUP

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *Virtual Tour* Kampus II Universitas Bung Hatta yang interaktif dan mudah diakses oleh calon mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil dikembangkan dengan efektif dan efisien, ditandai dengan tampilan visual 360 derajat, navigasi yang mudah digunakan, serta kompatibilitas pada perangkat Android versi 26 ke atas sehingga dapat berfungsi sebagai media promosi dan informasi kampus yang interaktif.

Hasil uji validitas oleh ahli media memperoleh persentase 86,1% yang termasuk kategori sangat valid, sedangkan hasil uji praktikalitas kepada 15 calon mahasiswa sebagai subjek penelitian memperoleh persentase 90,9% yang termasuk kategori praktis. Dengan demikian, aplikasi *Virtual Tour* ini dinyatakan valid dan praktis sebagai media promosi kampus.

## Saran

Pengembangan aplikasi yang dilakukan peneliti masih terdapat benyak kekurangan. Untuk pengembangan aplikasi ini kedepanya, berikut beberapa saran yang di anjurkan :

1. Pengembangan Konten Lokasi, Disarankan untuk menambah titik-titik lokasi *Tour* VR yang lebih lengkap, seperti ruang kelas, laboratorium, dan area kegiatan mahasiswa agar pengalaman pengguna lebih menyeluruh.
2. Dukungan *Multi-Platform*, Aplikasi sebaiknya dikembangkan untuk dapat berjalan tidak hanya di Android, tetapi juga di iOS dan versi desktop agar menjangkau lebih banyak pengguna.
3. Integrasi Audio dan Panduan Suara, Penambahan narasi atau panduan suara pada setiap titik VR dapat membantu pengguna memahami informasi secara lebih interaktif dan menarik.

# DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. Presence: Teleoperators and

Virtual Environments, 6(4), 355–385. MIT Press.

Ciputra, C., & Arman, A. A. (2020). *Virtual reality* application for education: A

systematic literature review. Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence, 6(1), 42–52.

Daryanto. (2016). Media pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Haryanto, D. (2019). Media pembelajaran interaktif. Jakarta: Kencana.

Mariam, S. B., & Nam, C. W. (2019). The ADDIE model: Instructional design for

teaching and learning. International Journal of Learning and Development, 9(3), 1–11. <https://doi.org/10.5296/ijld.v9i3.15544>

Munir. (2017). Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan. Bandung:

Alfabeta.

Prasetyo, B. (2020). Analisis penerapan *virtual reality* dalam dunia pendidikan.

Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 45–55.

Purwanto, N. (2009). Evaluasi hasil belajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Riduan, R. (2012). Skala Likert yang dimodifikasi. Bandung: Alfabeta.

Rustamana, R., et al. (2024). Uji coba produk media pembelajaran interaktif.

Jakarta: Pustaka Edukasi.

Sanjaya, W. (2016). Media komunikasi pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Model ADDIE sebagai model

pengembangan sistem pembelajaran. Jurnal IKA, 16(1), 1–10.

Sugiono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif,

dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2019). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan,

pemanfaatan, dan penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.