# BAB VPENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dikerjakan oleh peneliti selama masa pengerjaan tugas akhir ini, peneliti telah mendapat kesimpulan bahwa peneliti telah berhasil membuat sebuah aplikasi pengenalan wayang kulit dengan menerapkan teknologi *Virtual Reality* berbasis Android. Dalam pengerjaan aplikasi ini, peneliti menggunakan perangkat lunak “*game engine*” Unity 3D dan Google VR SDK. Aplikasi ini membutuhkan perangkat pembantu seperti kacamata VR dan *remote* VR agar dapat berjalan dengan baik. Aplikasi ini memiliki 3 fitur utama yaitu: melihat wayang, membaca informasi wayang dan memegang wayang.

## 5.2 Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, kepada pihak pengembang atau perbaikan di masa mendatang, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya diharap dapat menambah objek wayang kulit, memperdetail desain wayang dan menambah fitur seperti menggerakkan kedua tangan wayang kulit.

2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menciptakan aplikasi pengenalan budaya dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* agar pengguna dapat menggunakan teknologi *Virtual Reality* untuk hal yang bermanfaat.

3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menciptakan aplikasi yang menerapkan teknologi *Mixed Reality* yaitu aplikasi gabungan antara *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*.