

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan pada penelitian ini, pengembangan *virtual tour* interaktif berbasis *website* mendapatkan temuan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil dalam merancang dan mengembangkan *virtual tour* interaktif objek wisata Tasikmalaya menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang dapat diakses menggunakan *web browser*.
2. *Virtual tour* ini juga dilengkapi dengan fitur admin yang memungkinkan pengelolaan data wisata, termasuk penambahan, perubahan, dan penghapusan informasi terkait objek wisata, *scene*, serta *hotspot* dalam *virtual tour*.
3. Pengujian dilakukan menggunakan *blackbox* dan *system usability scale* (SUS) dan menghasilkan score 74 yang dengan nilai “good” baik.

#### **5.2 Saran**

Pengembangan *virtual tour* interaktif ini dapat ditingkatkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur mode *Virtual Reality* (VR) untuk pengalaman yang lebih imersif. Selain itu, desain antarmuka dapat dibuat lebih responsif agar lebih optimal di berbagai perangkat. Untuk meningkatkan kebebasan pengguna dalam menjelajahi objek wisata, jumlah *scene* dapat diperbanyak dengan menambahkan lebih banyak sudut pandang di setiap lokasi wisata. Pengelolaan wisata oleh admin juga dapat diperluas dengan fitur manajemen media, statistik kunjungan, serta integrasi dengan sistem informasi pariwisata yang lebih luas.