

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian aplikasi virtual Museum Negeri Sumatera Utara berbasis Roblox dengan Integrasi Blender dan Roblox Studio, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan teknologi *Metaverse* dan Ruang Imersif melalui aplikasi virtual Museum Negeri Sumatera Utara berbasis Roblox telah berhasil meningkatkan pengalaman wisata sejarah virtual dengan memberikan akses tanpa batas waktu dan jarak, serta memungkinkan pengunjung untuk menjelajahi dan mempelajari koleksi museum secara virtual dengan lebih leluasa.
2. Integrasi Blender dan Roblox Studio ke dalam *Metaverse* dan Ruang Imersif telah berhasil dilakukan dengan menciptakan lingkungan virtual yang interaktif, dan dengan dilakukannya angket validasi “*blackbox testing*”, telah didapatkan dengan skor 79 dari 100 yang berarti layak digunakan untuk penelitian ini
3. Roblox telah berhasil diaplikasikan sebagai platform *metaverse* dan ruang imersif dengan menghadirkan fitur-fitur interaktif seperti informasi koleksi dan *augmentend reality*. Dan dengan dilakukannya angket validasi “*whitebox testing*”, telah didapatkan dengan skor 62 dari 100 yang berarti layak digunakan untuk penelitian ini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya adalah:

1. Menambahkan fitur Virtual Reality (VR) pada aplikasi virtual Museum Negeri Sumatera Utara, sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih immersif bagi pengunjung.
2. Memperluas cakupan koleksi museum virtual, tidak hanya terbatas pada konten yang tersedia, tetapi juga menambahkan koleksi-koleksi lain yang dimiliki oleh Museum Negeri Sumatera Utara.
3. Melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan terhadap aplikasi virtual Museum Negeri Sumatera Utara berdasarkan umpan balik dan kebutuhan pengguna yang terus berkembang.