



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil akhir UAT, walaupun penggunaan *virtual reality* sedikit memusingkan bagi beberapa *user*, penelitian ini tetap membuktikan bahwa simulasi gempa dengan menggunakan aplikasi *virtual reality* dapat membantu masyarakat menjadi lebih familiar dan hemat waktu dalam melakukan simulasi gempa dan mengetahui hal-hal penting yang perlu dilakukan apabila gempa tersebut terjadi saat mereka sedang berada di rumah. *User* juga dapat dengan mudah memahami penggunaan dari aplikasi *virtual reality* simulasi gempa tanpa harus mempelajari terlebih dahulu. Tampilan yang ada juga sudah dikatakan cukup menarik untuk sebuah aplikasi *virtual reality* simulasi gempa.

#### 5.2. Saran

Adapun saran untuk pembuatan aplikasi VR simulasi gempa setelah ini sebagai berikut:

1. Menambahkan barang-barang penting yang harus diselamatkan saat terjadi gempa bumi, seperti telepon genggam, surat-surat penting, kotak P3K, dan juga air dan makanan.
2. Memperhatikan ruangan yang akan dijadikan referensi untuk melakukan pembuatan simulasi gempa. Ruangan yang digunakan diusahakan memungkinkan pengguna untuk menyelamatkan diri dengan berbagai macam cara, seperti misalnya berlindung di bawah meja, menggunakan

helm untuk mencegah terkena barang atau reruntuhan yang jatuh, dan sebagainya.

3. Membuat alternatif ruangan lain agar pengguna dapat melakukan simulasi gempa di berbagai tempat untuk menyesuaikan dengan berbagai kondisi saat terjadi gempa nantinya.
4. Membuat aplikasi menjadi lebih interaktif dengan adanya pilihan yang dapat dipilih oleh pengguna untuk menentukan tindakan apa yang akan dilakukan oleh pengguna. Dengan adanya hal ini diharapkan dapat membuat simulasi memiliki akhir yang berbeda-beda sesuai dengan pilihan pengguna.