

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan evaluasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan dan pengembangan aplikasi pengujian buta warna menggunakan Plat Ishihara berbasis *Virtual Reality* (VR) dengan metode Gamifikasi berbasis *Framework Octalysis* telah berhasil dirancang dan dibangun. Tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi juga sudah berhasil diukur menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT) dan menggunakan Skala Likert untuk tiap pertanyaan, dimana didapatkan tingkat penerimaan pengguna pada angka 91.61% yang masuk ke dalam kategori Sangat Baik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah diimplementasikan, diperoleh saran sebagai berikut:

1. Dapat dikembangkan agar permainan dapat menggunakan plat Ishihara berbasis jalur, agar pengujian Ishihara menjadi lebih lengkap.
2. Penambahan dependensi agar dapat dijalankan di medium VR lain, seperti *Apple Vision Pro* agar aplikasi dapat dijalankan di berbagai *device* VR dan tidak hanya dapat dijalankan di *Meta Quest 3*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A