

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian Game Literasi Virtual Reality Berbasis Oculus Go adalah

1. Membuat game literasi berbasis virtual reality memiliki daya tarik yang baik menggunakan teknologi yang baru serta meliterasikan informasi seputar kegiatan orientasi perpustakaan UNIKA Soegijapranata.
2. Pustakawan dapat menemukan data tersebut setelah mahasiswa memainkan permainan virtual reality literasi ini. Soal yang dijawab tidak sesuai dengan kunci jawaban akan terekam pada database dan dihitung jumlahnya sehingga terdapat angka pasti untuk data data tersebut, selain itu pemustaka dapat mengakses data data tersebut secara langsung melalui website dengan link <http://lib.unika.ac.id/skripsi/ricky/tampilan2.php>
3. Pustakawan dapat menggunakan permainan ini pada saat kegiatan roadshow maupun diletakkan pada booth Stela perpustakaan sebagai alat untuk memberikan literasi serta sebagai alat untuk mengevaluasi materi materi yang belum dipahami pengguna atau mahasiswa. Dari hasil wawancara bisa disimpulkan bahwa pustakawan merasa game cukup mudah dioperasikan sehingga nantinya mempermudah pustakawan untuk membimbing para pengguna selain itu alat yang digunakan juga memenuhi syarat sebagai alat literasi perpustakaan serta akan digunakan dan dikembangkan.

## 5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang diberikan untuk pengembangan game literasi berbasis virtual reality lebih lanjut adalah:

1. Penambahan pertanyaan, agar memiliki variasi pertanyaan lebih banyak mengenai kegiatan orientasi perpustakaan.
2. Pengembangan UI dan asset pada game dengan memberikan unsur unsur perpustakaan UNIKA Soegijapranata agar lebih menarik serta mencerminkan perpustakaan UNIKA Soegijapranata.

