

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang Implementasi Transaksi *E-commerce* Batik Lasem Melalui Metaverse di platform mozilla hubs, dapat diambil beberapa kesimpulan:

Model metaverse yang dinilai paling sesuai untuk promosi dan penjualan Batik Lasem adalah model *Virtual Reality* dengan menggunakan platform Mozilla Hubs. Mozilla Hubs dipilih karena bersifat open source dan mudah digunakan oleh siapapun tanpa latar belakang pemrograman. Implementasi model metaverse yang dibuat terlebih dahulu di Blender lebih ringan dan dapat dibentuk serta diberi motif/tekstur lebih bervariasi. Aset-aset tetap dimasukkan melalui Spoke untuk mempermudah proses ekspor dan pengontrolan ukuran akhir ruangan untuk Hubs.

Secara teknis, dapat disimpulkan bahwa sumber cahaya lebih mempengaruhi keseluruhan performa ruangan dibandingkan ukuran ruangan atau jumlah video yang dimasukkan. Ukuran ruangan secara keseluruhan hanya berpengaruh pada waktu pemrosesan pada saat akan memasuki ruangan, dengan internet yang cukup baik, waktu pemrosesan paling lama hanya 1 menit saja. Penggunaan video yang lebih dari 2 juga kurang efektif apabila semua diputar secara otomatis karena hanya dapat memutar 2 secara bersamaan dan digilir secara acak, sehingga video dapat berhenti saat sedang ditonton. penggunaan cahaya dalam ruang metaverse membutuhkan proses rendering dan memperberat kerja kartu grafis, sehingga disarankan untuk mengurangi cahaya yang berlebihan.

Tanggapan dari peserta dan pihak-pihak yang mengikuti launching Metaverse Batik Lasem sangat positif. Penggunaan metaverse sebagai media pemasaran Batik dinilai sebagai hal baru dan menjadi opsi bagi perajin Batik Lasem yang belum memiliki *showroom* untuk memiliki *showroom* di metaverse. Saran yang disampaikan oleh Kepala Dinkominfo Rembang

adalah untuk menambahkan informasi mengenai motif Batik yang dipamerkan.

Menghubungkan metaverse dengan e-marketplace dilakukan dengan mengaitkan URL pada gambar yang berada di Hubs. E-marketplace dibuat khusus pada website dengan bantuan plugin Woocommerce dan Woongkir serta memiliki koneksi ke *payment gateway* (Midtrans). Penggunaan *payment gateway* memudahkan pengunjung yang ingin melakukan transaksi secara daring karena menerima berbagai macam pembayaran, mulai dari QRIS hingga pembayaran di minimarket yang bekerja sama dengan *payment gateway*.

5.2 Saran

1. Perlu pengujian respon masyarakat secara global terkait pemasaran menggunakan metaverse.
2. Perlu digali kelebihan dan kelemahan pemanfaatan kacamata oculus atau perangkat VR lain untuk pemasaran melalui metaverse.
3. Perlu pengujian penerimaan pengguna terkait pemanfaatan metaverse melalui kacamata oculus atau perangkat VR lain, dibandingkan dengan laptop dan ponsel.
4. Perlu penelitian terkait akses ke website lain dalam wujud *immersive web*.