

V. KESIMPULAN DAN SARAN 5.1. Kesimpulan Dari hasil pengujian dan analisa yang dilakukan, terdapat kesimpulan bahwa

3. *Virtual modeling* objek 3D yang diterapkan pada *web* pemasaran, terutama pemasaran rumah, sangat membantu sebagai media periklanan produk yang lebih baik, menarik dan interaktif bagi calon pembeli (*user*).

4. *Virtual modeling* objek 3D dapat mempermudah dalam visualisasi rumah dan interiornya kepada calon pembeli sehingga lebih memantapkan calon pembeli sebelum memutuskan untuk membeli, ditambah lagi dengan video animasi rumah.

5. *Virtual modeling* objek 3D dapat digunakan sebagai pilihan lain yang lebih baik dalam periklanan, karena objek 3D dapat memperlihatkan secara keseluruhan, tampak terlihat lebih nyata, dan dapat berinteraksi dengan *user* dibandingkan dengan gambar atau foto-foto rumah.

5.2 Saran Sesuai dengan kesimpulan di atas maka dihasilkan saran-saran sebagai berikut

1. Objek 3D rumah pada penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, terutama di bagian proses ekspor ke dalam bentuk VRML97 tidak bisa dilakukan dengan sempurna seperti cahaya yang hilang, tekstur dan material yang tidak muncul, dan sebagian objek yang hilang. Ada baiknya lebih dipelajari untuk penggunaan *software* Blender.
2. Dalam pembuatan objek rumah menggunakan Blender diperlukan ketelitian apakah bekerja dalam mode objek atau mode edit agar bisa memberikan perintah dengan benar.
3. Sebaiknya lebih dikembangkan lagi dalam penggunaan VRML, karena VRML masih sangat jarang digunakan di media *website* dan masih banyak *user* yang belum mengetahui VRML.