

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan tugas akhir yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan seperti di bawah ini :

1. Dengan menggunakan Unreal Engine, penulis dapat membuat peta 3D Perpustakaan Pusat ITS Surabaya yang informatif. Semua bentuk nyata Perpustakaan Pusat dan sekitarnya dapat di implementasikan kedalam peta 3D. Mulai dari bentuk gedung, parkir dan halaman disekitarnya.
2. Dalam pengembangan peta 3D Perpustakaan Pusat ITS surabaya yang interaktif, maka di dalamnya diberi berbagai macam interaksi seperti membuka dan menutup pintu, menyalakan dan mematikan lampu, simulasi penitipan tas, simulasi peminjaman ruang seminar, simulasi peminjaman buku, simulasi penggunaan lift dan simulasi video sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dalam peta 3D dikondisikan mirip dengan kondisi nyatanya.
3. Seluruh desain dan pembuatan aplikasi peta 3D Perpustakaan Pusat ITS menggunakan standarisasi yang ditetapkan oleh tim INI3D. Dari mulai proses Level Map sampai pembuatan Interaksi di dalam Peta 3D Perpustakaan Pusat ITS, sehingga dapat di integrasikan ke peta 3D yang terdapat pada tim INI3D yang sudah dikerjakan sebelumnya.
4. Dalam pengembangan peta 3D, Hardware VGA sangat berpengaruh besar terhadap performa aplikasi

berdasarkan perbandingan penggunaan VGA, Processor dan RAM.

6.2 Saran

Adanya batasan-batasan dalam pengembangan aplikasi INI3D. Hal ini menyebabkan perlu adanya pengembangan lebih lanjut. Beberapa saran dari penulis yang dapat dilakukan untuk kedepannya sebagai berikut :

1. Ditambahkan interaksi antar pengguna dengan menggunakan *gamemode script* agar suasana nya bisa ramai dan pengguna bisa masuk tanpa harus dari komputer satu saja. Pengguna bisa menggunakan komputer sendiri dengan cara menginstal aplikasi dan login ke dalamnya.
2. Ditambahkan menu Edit peta atau *customize* peta 3D pada Aplikasi. Tujuannya agar pengguna bisa mengubah suasana peta 3D sesuai keinginannya jika sudah bosan dengan kondisi yang sekarang atau karena suasana nyata di lokasi sudah di renovasi.
3. Kedepan, jika ingin mendapatkan Interaksi yang lebih menarik dan lebih halus, disarankan menggunakan Unity 3D, karena variasi scriptnya lebih banyak dibandingkan Unreal Engine yang lebih terbatas. Sehingga nantinya diharapkan dengan Unity, gerakan gerakan Interaksi yang kaku di Unreal Engine dapat diatasi dengan menggunakan Unity 3D
4. Untuk meringankan beban Unreal Editor dalam memproses *actor* data, lebih baik jika static mesh sudah digabung diluar Unreal Editor, seperti pada kasus lemari buku pada aplikasi yang penulis buat, semua disatukan di dalam unreal editor sehingga membebani kerja Unreal Editor.

5. Gunakan UDK versi terbaru yang telah di update dan di upgrade performanya. Agar nanti kendala bug yang di alami penulis tidak terjadi.

6. Untuk mendapatkan performa aplikasi yang bagus kedepan. Penggunaan VGA yang bagus sangat penting untuk menunjang performa.

