

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengambil beberapa kesimpulan mengenai Perancangan Game The Weapon Museum sebagai pengenalan sejarah bagi masyarakat berbasis *Android*.

1. Rancang bangun aplikasi *game* The Weapon Museum berhasil dibuat menggunakan *software Unreal Engine* dengan *blueprint*.
2. Pembuatan aset objek 3D berhasil dibuat menggunakan *software Blender* serta objek 2D menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.
3. Berdasarkan *Black box testing*, diperoleh bahwa proses pembuatan aplikasi sudah sesuai dengan alur *game* berdasarkan hasil *flowchart* yang sudah dibuat dan telah berjalan baik pada perangkat *Android*.
4. Berdasarkan hasil percobaan pada emulator *unreal engine*, kualitas grafis yang dihasilkan memiliki resolusi yang amat tinggi sehingga berpengaruh pada *smartphone android* yang digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam pembuatan *game* The Weapon Museum berbasis *Android*. Penulis memiliki saran bagi pembaca serta peneliti sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *game* sebaiknya menggunakan processor minimal 4 core yang memfokuskan untuk *rendering* atau *compile* aset *game* dan *memory* RAM minimal 8Gb agar meminimalkan waktu proses pengerjaan.
2. Sebaiknya penggunaan *texture* dengan resolusi tidak lebih dari 2048 pixel khusus platform *android*.
3. Perlu ditambahkan tombol untuk beberapa aksi yang diperlukan.
4. Perlu diperluas dan penambahan objek interaksi pada museum
5. Penambahan karakter pengunjung dan petugas di lingkungan museum.
6. Penambahan petunjuk interaksi pada objek dan informasi yang lebih untuk sebuah objek bersejarah.
7. Penambahan peta museum dengan petunjuk arah.

