

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan implementasi aplikasi *architectural visualization* yang dibangun dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan aplikasi dimulai dari pengumpulan data, melakukan analisis, pembuatan asset dan di produksi menggunakan aplikasi Unreal Engine 4 serta diuji menggunakan metode *black box* dan *white box testing*.
2. Dalam pengujian *Black box* dan *White box* yang dilakukan, aplikasi dapat berjalan dengan baik dan berhasil menjalankan semua fitur.

#### **5.2 Saran**

Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi dari hasil sebelumnya. Berikut saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi *architectural visualization* selanjutnya:

1. Menggunakan fitur NVIDIA RTX *Real-Time Ray Tracing* dalam proses render yang dilakukan di Unreal Engine 4. Sehingga *shadow* yang dihasilkan oleh objek *movable* dapat dirender dengan hasil yang *realistic*.
2. Dengan Pemanfaatan NVIDIA RTX *Real-Time Ray Tracing* memungkinkan user untuk tidak hanya mengganti material pada furniture namun juga dapat mengganti furniture yang digunakan.
3. Menambahkan fitur harga, fitur harga digunakan untuk menghitung total harga yang digunakan untuk pembelian furniture di dalam rumah.

