

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dan metode yang dilakukan pada penelitian yang berjudul "Pemodelan Aset 3d Permainan Simulasi V-PoTI Pameran Virtual GKMTI Pada Universitas Amikom Yogyakarta" dapat ditarik kesimpulan bahwa cara membuat aset 3D permainan simulasi V-poTI sebagai media pameran virtual GKMTI pada Universitas AMIKOM Yogyakarta adalah dengan melakukan pengumpulan data, analisis kebutuhan aset, pembuatan aset, ekspor aset, pengujian dan evaluasi hingga implementasi aset kedalam *game engine* Unity, dan menjadi sebuah aplikasi. Permainan V-poTI telah diuji cobakan pada pengujian Alpha dan Kuesioner. Pada pengujian Alpha, semua kebutuhan fungsional telah berhasil dilakukan. Pada pengujian Kuesioner, didapatkan hasil dengan kategori "Sangat baik" dan telah dinyatakan "Baik" dan "Layak" oleh ahli dengan beberapa masukan. Selain itu, dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta dapat menyelesaikan skripsi peneliti.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari penelitian ini maka, terdapat saran-saran yang diharapkan nantinya akan berguna dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. *Modeling* dan *Texture* karakter dibuat lebih detail.
2. Penambahan dekorasi pada *environment*.
3. *Texture* dan *Lighting* diperbaiki, agar tema sci-fi lebih menonjol lagi.
4. Ruang dalam *Basement 4* dan *5* dapat di beri fungsi atau diberi tambahan dekorasi dan objek di dalamnya.
5. Menambah gerakan animasi karakter.