

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pembahasan Teknik “Pembuatan environment dengan standar manufaktur pada simulasi VR mesin injeksi” maka diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Teknik terdapat tiga tahap yang saling melengkapi. Tahap tersebut adalah modelling, yang berisi tentang bagaimana model 3D harus dibuat dalam keselarasan environment. Kedua berisi tentang bagaimana texture membuat objek 3D yang bisa ditampilkan sesuai dengan standar industry di dunia nyata. Dan yang terakhir adalah bagaimana layout yang sesuai dengan standar industri setelah asset-asset 3D selesai dibuat dan dimasukkan ke dalam unity untuk membuat environment yang sempurna selaku software game engine.
2. Target kebutuhan untuk visual sudah memenuhi ekspektasi dengan menghadirkan model 3D dan texture yang detail karena merujuk kepada standar industri manufaktur.
3. Hasil akhir untuk environment simulasi mesin injeksi berbasis VR ini telah diuji dan didemonstrasikan. Dan kepuasan pengguna terhadap environment ini adalah 90% dan mendapat gelar “Best Project” pada Perusahaan.

### 5.2 Saran

Pengembangan proyek simulasi mesin injeksi molding dengan menggunakan *Virtual Reality* adalah langkah inovatif yang menjanjikan. Dalam proses pengembangan ini, terdapat beberapa saran yang perlu dipertimbangkan guna meningkatkan kualitas dan hasil proyek ini:

1. Penambahan asset texture yang tidak terlalu banyak. Diharapkan dapat menambah beberapa alternatif asset texture dan rantai untuk memberi opsi lebih kepada client.
2. Pencahayaan yang terkadang terdapat glitch jika didemonstrasikan. Cahaya yang terkadang kurang optimal tersebut berpotensi menyebabkan kesalahan pada visual.