

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan dan pembuatan *virtual reality* dengan menggunakan unreal engine dengan metode *screen mirroring* dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dapat memahami cara pembuatan aplikasi *virtual reality* dengan unreal engine mulai dari tahap perancangan dan pembuatan *modelling*, pembuatan UvMap, *Texturing*, *Rigging*, hingga mengimport *asset* ke Unreal Engine.
2. Berdasarkan hasil percobaan kualitas grafis yang dihasilkan menggunakan metode *screen mirroring* memiliki kekurangan hal ini di pengaruhi oleh kualitas grafis yang dimiliki oleh smartphone android yang digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Sebaiknya menggunakan sumber daya hardware yang cukup besar dalam pembuatan map seperti penggunaan memory RAM diatas 4Gb dan harddisk yang cukup agar pengerjaan map berlangsung cepat dan tidak menghabiskan waktu lama.

2. Perbaikan pada pencahayaan serta penggunaan tekstur yang lebih baik.
3. Perlu adanya penambahan interaksi pada setiap bagian.
4. Meningkatkan kualitas karakter dan penambahan animasi dari karakter.
5. Ditambahkan eksterior dari lingkungan virtual.
6. Penambahan karakter pengunjung serta petugas di lingkungan virtual.
7. Penambahan petunjuk atau dialog sehingga pengguna mengetahui apa yang harus dilakukan.

