

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh setelah pengerjaan tugas akhir. Pada bab ini juga disertakan saran untuk proses pengembangan selanjutnya.

6.1. Kesimpulan

Setelah merancang dan membangun aplikasi peta 3D Jurusan Teknik Industri ITS penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang didapat pada saat pengerjaan yaitu :

1. Penggunaan *game engine* Unity dapat menghasilkan aplikasi peta 3D berbasis *web* yang dapat dijalankan melalui *web browser* Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera dan Google Chrome.
2. Aplikasi peta 3D ini dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi minimum *processor* Intel i3, memory RAM DDR3 2Gb serta penggunaan *VGA onboard*, namun dengan mengatur *quality setting* menjadi *fast* atau *fastest*.
3. Pemakaian *light* dan *tree* pada Unity dapat dilakukan seminim mungkin untuk menjaga performa game saat di jalankan. Karena jika terlalu banyak dalam menggunakan komponen tersebut dapat menyebabkan kinerja *processor* bertambah.
4. Untuk dapat menikmati aplikasi dengan kualitas grafis *fantastic* dibutuhkan spesifikasi komputer *gaming* dengan spesifikasi *processor Quad Core 2.5 Ghz*, memory RAM DDR3 4 GB dan *graphic card* eksternal dengan kapasitas VRAM 1 GB.

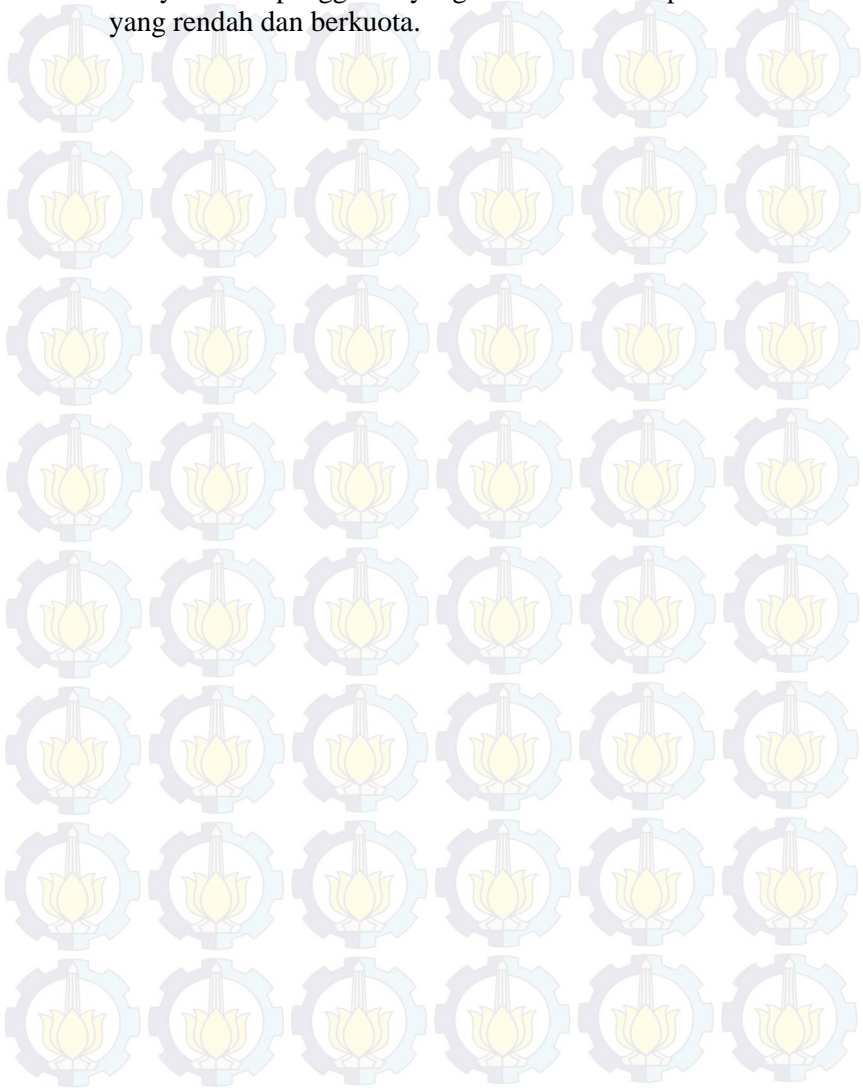
5. Proses pengelompokan objek yang memiliki bentuk dan tekstur yang sejenis dapat memberikan efek yang besar dalam mengurangi beban rendering pada *graphic card*.

6.2. Saran

Untuk menghasilkan aplikasi peta 3D yang lebih baik kedepannya. Penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya yaitu sebagai berikut :

1. Dalam mengembangkan aplikasi peta 3D menggunakan Unity sebaiknya dilakukan dengan komputer yang mendukung untuk proses pembuatan game yaitu dengan spesifikasi komputer yang memiliki memory Ram DDR3 8 GB dan penggunaan *processor Quad Core 3.0 Ghz*. Hal ini dilakukan agar saat melakukan import objek gedung 3D ke Unity seluruh komponen yang terdapat pada objek tersebut ikut terimport.
2. Dalam menggunakan aplikasi modeling sebaiknya diuji terlebih dahulu apakah objek 3D yang dihasilkan dapat dibaca oleh Unity3D agar tidak melakukan import secara berulang.
3. Dalam mengembangkan peta 3D selanjutnya dapat dibentuk sebuah tim untuk menentukan ukuran standar dalam pembuatan aplikasi peta diantaranya resolusi layar game, penggunaan GUI yang sejenis dan penyesuaian skala objek 3D.
4. Untuk pembuatan interaksi sebaiknya melibatkan pengguna untuk mengetahui apakah interaksi yang terjadi dalam peta sudah informatif dan menarik.
5. Penggunaan *scene* yang terlalu banyak dapat mengurangi kecepatan akses pengguna ke aplikasi karena sistem harus *load* halaman baru dan mendownload *scene* tersebut sehingga

ukuran file aplikasi menjadi besar. Hal tersebut dapat menyulitkan pengguna yang memiliki kecepatan internet yang rendah dan berkuota.



Halaman ini sengaja dikosongkan

