



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam proses rancang bangun *game* simulasi pembelajaran mekanika klasik *Parabolix* dengan menggunakan teknologi *virtual reality* dan algoritma *Perlin Noise* antara lain sebagai berikut.

1. *Game* simulasi pembelajaran mekanika klasik *Parabolix* dengan teknologi *virtual reality* dan algoritma *Perlin Noise* telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan *game engine* Unity 3D. *Game* dapat dimainkan pada *platform* Android dengan bantuan perangkat Google Cardboard VR dan sebuah *Bluetooth controller*. Algoritma *Perlin Noise* digunakan untuk *procedural content generation*, yaitu membuat *terrain* secara *random* sebagai tempat permainan dijalankan.
2. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) terhadap *game* *Parabolix*, dapat disimpulkan bahwa *game* *Parabolix* memiliki nilai *usability* di atas rata-rata (70,25).

5.2 Saran

Saran untuk melanjutkan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran *game* ditambah dengan materi-materi fisika lainnya seperti dinamika dan kinematika rotasi.
2. Aset untuk bola, gol, *terrain*, dan objek-objek lainnya dalam *game* dibuat oleh *artist* eksternal agar terlihat lebih konsisten secara estetika.

3. Digunakan *virtual reality headset* lain yang mendukung *hand tracking* seperti Oculus Rift atau HTC Vive, agar pemain dapat melihat tombol-tombol pada *controller* dalam *game* sehingga mempermudah input pemain.
4. Tampilan menu untuk panel rumus, panel kalkulasi, dan panel *sandbox mode* didesain oleh *artist* eksternal sehingga lebih menarik.

