

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: implementasi dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Aplikasi game edukasi 3D panduan pengenalan dan media promosi *wall climbing* pada UKM Darmajaya pencinta alam (ARTALA) ini dirancang menggunakan *Storyboard*, dibangun menggunakan *software Unity 3D* dan *Google SketchUp* serta menggunakan metode pengembangan multimedia.
- 2) Dengan memanfaatkan teknik visualisasi dan animasi 3D, aplikasi ini dapat memberikan informasi yang lebih menarik dan interaktif kepada mahasiswa, mahasiswi, pelajar, dan masyarakat umum, sekaligus mempermudah *user* mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam aplikasi ini.
- 3) Aplikasi ini bersifat *mobile* sehingga dapat diinstal pada *smartphone* dengan type dan merk apapun yang sudah berbasis *Android* versi 5.1 (*Lollipop*) atau yang terbaru.

5.2 Saran

Saran yang diberikan sesuai dengan adanya penelitian yang telah dilakukan adalah:

- 1) Bagi penelitan selanjutnya diharapkan dapat menambahkan animasi yang menunjukkan teknik-teknik pemanjatan lain seperti *free climbing* atau *artificial climbing* untuk melengkapi animasi yang sudah ada.
- 2) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media penyampaian informasi lain tentang *wall climbing* ini, seperti menggunakan video sebagai contoh nyata dari apa yang telah di-animasikan.
- 3) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan agar mengembangkan aplikasi ini pada media yang sebanyak-banyaknya dan seluas-luasnya seperti pembuatan ke platform lain *iOS*, *Windows Phone*, *Web-based*, dan platform lainnya.