

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Game “Simulator Sepeda VR” adalah game 3D yang menggabungkan aktivitas manusia di dunia nyata dengan interaksinya di dalam game dengan menggunakan teknologi VR. Penggunaan VR dalam game ini memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif bagi pengguna. Game ini juga menggunakan perangkat berbasis Arduino untuk membaca setiap perputaran roda dan sudut perputaran setang sepeda, yang kemudian dikonversi menjadi input dan dikirim ke dalam game melalui transmisi bluetooth.
2. Dalam mewujudkan game “Simulator Sepeda VR” menggunakan Unity, rancangan level dibuat dengan tujuan untuk memberikan pengalaman menarik dan bervariasi. Dalam pengembangan game “Simulator Sepeda VR” diperlukan *library* yang dapat memberikan fitur VR yaitu Google Cardboard SDK/Google VR SDK. Implementasi input dari perangkat yang dipasang di sepeda agar dapat dibaca di dalam game untuk menggerakkan karakter di dalam game juga ditambahkan. Sehingga setiap roda berputar akan dibaca sebagai tombol yang nantinya akan menambah akselerasi dari sepeda di dalam game, serta setiap sudut perputaran setang sepeda akan dibaca sebagai “axis” yang nantinya akan berfungsi untuk membelokkan sepeda di dalam game.
3. Game “Simulator Sepeda VR” dapat memberikan pengalaman yang menarik dan lebih menantang terbukti dengan hasil pengumpulan data kepada sejumlah pengguna. Dan terbukti juga pengguna akan berencana memainkan game “Simulator Sepeda VR” di masa mendatang jika memiliki fasilitas yang mendukung.