

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis pada *games* yang berbasis android yang menggunakan LOD dan tanpa menggunakan LOD pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Games yang telah dibuat dapat digunakan dan menampilkan objek 3D yang memiliki LOD0, LOD1, LOD2 dan LOD3.
2. Berdasarkan pengujian FPS pada tabel 4.7 *games* yang menggunakan LOD dapat meningkatkan FPS dari *games* tanpa menggunakan LOD.
3. Berdasarkan pengujian FPS pada tabel 4.9 dengan perangkat yang berbeda dan spesifikasi yang berbeda dapat mempengaruhi FPS dalam pengujian.

#### **5.2 Saran**

Dalam pembangun *games* yang menggunakan level of detail dalam penyederhanaan mesh pada objek 3D perlu dikembangkan. Adapun saran yang dijadikan acuan untuk penelitian atau pengembangan berikutnya adalah:

1. Perlu pengurang level LOD yang digunakan pada *games* berbasis android
2. Perlu adanya konfigurasi LOD Group berdasarkan ukuran/skala objek 3D pada Unity.
3. Menggunakan objek 3D yang memiliki mesh yang tidak terlalu besar.