

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan tugas akhir Implementasi Algoritma Collision Detection Pada Game TPS Berbasis Android Menggunakan Unity 3D maka dapat disimpulkan:

1. *Collision detection* sangat penting dalam sebuah *game* karena tanpa adanya *collision detection* (deteksi tubrukan) maka satu objek dengan objek lainnya akan saling berpapasan dan bertubrukan, sehingga *game* tampak lebih realistis.
2. *Game* yang dibuat cukup menghibur dan menantang ketika dimainkan, dimana pemain harus menembak di bagian yang ditentukan menurut algoritma *collision detection*.
3. Unity 3D dapat digunakan dalam membangun *game* TPS dengan algoritma *collision detection*.
4. *Game* yang mudah digunakan oleh segala kalangan usia, karena hanya menampilkan fitur-fitur sederhana yang perlunya saja.

5.2 Saran

Tentunya masih banyak kekurangan dalam *game* yang dibangun ini. Kekurangan-kekurangan dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan *game* selanjutnya, oleh karena itu penulis menyarankan beberapa hal untuk bahan pengembangan selanjutnya, diantaranya:

1. Mengembangkan aplikasi *game* dengan tampilan yang lebih menarik sehingga mempunyai nilai tambah.
2. Perlu ditambahkan skoring agar *game* menjadi lebih kompleks.
3. Perlu ditambahkan beberapa parameter seperti nyawa musuh, jumlah peluru, pilhan senjata, memperluas map, *level*, sehingga *game* akan lebih menarik minat pemain.
4. Penambahan *stage*.

5. Menambahkan sistem *Multiplayer* baik secara LAN maupun *server Interner*.
6. Penambahan tombol menu, *setting game*, dan *exit game*.
7. Peluru yang tidak terbatas, dan tidak ada *item* lain sehingga permainan menjadi kurang menantang.

