

BAB V

PENUTUP

Dalam tahap ini akan diulas tentang kesimpulan dalam sebuah penelitian yang dilakukan setelah menganalisis, konsep, desain dan implementasi dari aplikasi yang telah digunakan dalam pembuatan simulasi gempa bumi ini serta saran-saran yang akan digunakan sebagai masukan, perbaikan maupun tambahan yang perlu dilakukan untuk membangun aplikasi yang lebih baik kedepannya serta menjadi pengembangan penelitian ke tahap selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian simulasi gempa bumi ini dapat disimpulkan bahwa pembuatan simulasi gempa bumi dengan Adobe Flash dan ActionScript 3.0 berhasil dengan langkah-langkah dari pembuatan konsep simulasi, membuat perancangan environment 3D serta penggabungan video, pembuatan interface serta pembuatan script, dan dilakukan testing hingga publishing.

Simulasi gempa bumi ini memiliki kelebihan diantaranya adalah memiliki 4 sudut pandang yang berbeda, dapat memilih masing-masing sudut pandang untuk mengetahui kerusakan, pandangan luar dapat diputar 360⁰ supaya dapat mengetahui kerusakan dari luar, dan simulasi berformat .exe supaya dapat dijalankan dikomputer manapun tanpa harus install perangkat lainnya.

Hal ini juga didukung oleh hasil kuesioner yang terdiri dari 6 pernyataan yang dominan menyatakan setuju terutama simulasi gempa bumi ini sesuai dengan tujuan yaitu dapat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Penulisan skripsi ini adalah penelitian terhadap simulasi gempa bumi yang masih banyak sekali kekurangan dan perlu disempurnakan kembali. Saran dan rekomendasi dalam pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperbanyak lokasi simulasi dengan penambahan gedung supaya user tidak jenuh.
2. Memperhatikan detail pada retakan gedung supaya terlihat lebih nyata dan penambahan tsunami di kekuatan gempa yang sangat tinggi.
3. Penambahan user sebagai pelaku yang ada di dalam bangunan supaya lebih tertantang.