

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisis dalam tahap perancangan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pembuatan aplikasi model 3D interaktif ini melalui beberapa tahap produksi diantaranya *modelling, texturing, coding dan rendering*.
2. Pembuatan model 3D dan interaktif gedung menggunakan sebuah perangkat lunak tiga dimensi yaitu Blender 2.65.
3. Pembuatan aplikasi model 3D ini menggunakan fitur *Game Engine* yang membuat aplikasi ini menjadi interaktif.

5.2 Saran

Pada tahap perancangan sistem, tidak ada sistem yang diciptakan secara sempurna, pasti ada kekurangan yang menjadi tolak ukur agar sistem tersebut dapat dikembangkan. Oleh karena itu, ada tahap dimana sistem yang telah diciptakan dikembangkan lagi agar segala kekurangan yang ada dapat disempurnakan dalam tahap pengembangan sistem.

Pada proses pembuatan aplikasi model 3D interaktif gedung STMIK AMIKOM Yogyakarta ini, ada beberapa hal yang menurut penulis masih kurang

dan layak menjadi bahan pertimbangan untuk tahap pengembangan. Beberapa hal tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi model 3D interaktif ini masih belum sepenuhnya terlihat nyata, masih ada beberapa komponen yang harus didetail agar lebih sempurna.
2. Aplikasi ini baru sebatas menampilkan informasi yang bersifat statis atau satu arah dari aplikasi ke pengguna, belum bersifat dinamis atau dua arah yang memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan aplikasi.
3. Penambahan komponen lingkungan *eksternal* gedung.
4. Diperlukan penambahan bangunan baru yaitu gedung internasional yang belum disertakan pada aplikasi ini.
5. Diperlukan penambahan desain interior gedung agar informasi yang dihasilkan bisa terlihat lebih detail.

