

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan “Aplikasi Model 3D Interaktif Gedung UKM STMIC AMIKOM Yogyakarta” dapat disimpulkan bahwa UKM STMIC AMIKOM Yogyakarta ini dapat membantu pengurus organisasi di kampus STMIC AMIKOM Yogyakarta dalam mempresentasikan keorganisasiannya kepada mahasiswa baru yang hendak mendaftar organisasi.

1. Perancangan visualisasi ini masih jauh dari sempurna, namun aplikasi ini bisa di jadikan alat dalam acara rutin tahunan kampus STMIC AMIKOM Yogyakarta yaitu Penggalan Potensi Mahasiswa.
2. Aplikasi visualisasi gedung UKM STMIC AMIKOM Yogyakarta berbasis tiga dimensi ini melengkapi media dan sarana STMIC AMIKOM Yogyakarta dalam mempromosikan keorganisasian yang dimiliki kampus, yang tadinya hanya berupa sebuah buku panduan.
3. Dengan adanya aplikasi visualisasi ini bisa membuat ketertarikan tersendiri bagi mahasiswa baru untuk ikut aktif

dalam sebuah organisasi, karena sudah ada media yang bisa menjelaskanya.

## 5.2 Saran

Setiap tahap perancangan sebuah sistem, tidak ada sistem yang diciptakan dengan benar-benar sempurna, setiap sistem pasti ada kekurangan yang menjadi tolak ukur agar sistem tersebut dapat dikembangkan. Oleh karena itu, ada tahap di mana sistem yang telah diciptakan dikembangkan lagi agar segala kekurangan yang ada dapat disempurnakan dalam tahap pengembangan sistem.

1. Detail gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta masih jauh dari kesan nyata.
2. Hanya programmer yang bisa mengupdate data dan informasi, user belum bisa mengubah atau mengupdate data informasi.
3. Informasi yang disampaikan di aplikasi ini juga masih belum lengkap, contohnya seperti informasi pendaftarannya tanggal, bulan, tahun, dan berapa jumlah anggota yang diterima.
4. Harapan penulis semoga "Aplikasi Visualisasi Gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta" ini bisa dipergunakan dengan sebaik-baiknya.