

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil tugas akhir ini, dapat di ambil kesimpulan yaitu

1. Dalam pembuatan Rancang Bangun STMIK AMIKOM tidak mudah banyak kendala yang ditemukan terutama dalam hardware dan pemakaian softwarena, sehingga memerlukan proses waktu yang lama.
2. Rancang bangun STMIK AMIKOM yogyakarta menggunakan animasi 3D sangat menghemat waktu sehingga mempersingkat proses pencarian lokasi (ruang kelas).
3. Dapat membantu seseorang, mahasiswa maupun calon mahasiswa dan karyawan Amikom untuk mencari lokasi yang berada di STMIK AMIKOM.
4. Selama pembuatan terdapat beberapa kendala khususnya pada keterbatasan spesifikasi hardware dan software yang dipakai.

5.2 SARAN

Dari analisa dan implementasi yang dilakukan, animasi ini masih memiliki kekurangan, sehingga mengharapkan saran guna mengembangkan animasi ini untuk lebih lanjut. Saran yang dapat dikemukakan, sebagai berikut .

1. Langkah – langkah Pembuatan Rancang bangun STMIK AMIKOM Yogyakarta ini membutuhkan spesifikasi hardware yang cukup tinggi , oleh karena itu sebelum memulai membuat Rancang bangun STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan animasi 3D sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi komputer yang dimiliki tersebut.
2. Terlebih dahulu memahami tentang proses pengembangan sebuah Rancang bangun dengan animasi 3D, yaitu pemahaman akan proses pra produksi, pra produksi dan pasca produksi yang sangat penting. Dan disamping itu juga harus mempertimbangkan kekuatan dari pengembangan itu sendiri.

Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi banyak pihak, dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

