

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis pada bab tiga dan pembahasan pada bab empat serta rumusan masalah pada bab satu yaitu, bagaimana suatu bentuk simulasi pembentukan bayangan pada alat-alat optik dibuat dengan komputer multimedia supaya menarik, atraktif dan interaktif maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi ini melalui tahapan analisis dari latar belakang masalah, pengumpulan data, perancangan aplikasi, dan pembuatan simulasi satu per satu pada setiap aplikasi.
2. Kelebihan dari aplikasi ini adalah :
  - a) Aplikasi ini mampu untuk membantu pemahaman tentang pembelajaran Optika Geometri bagi mereka yang kurang mengerti dan memahami.
  - b) Penggunaan aplikasi ini dapat dipergunakan untuk semua kalangan bahkan untuk yang kurang memahami teknologi.
  - c) Desain dan warna dibuat kontras supaya lebih menarik dan mudah dimengerti
  - d) Aplikasi yang dibuat sederhana menjadikan aplikasi ini *userfriendly* bagi pengguna yang sebagian orang awam.
3. Kekurangan dari aplikasi ini adalah :
  - a) Pada simulasi pembentukan bayangan, saat bayangan yang terbentuk oleh teleskop tidak dapat ditampilkan pada layar monitor dikarenakan

- b) keterbatasan layar monitor. Sebenarnya program berjalan hanya bayangan tidak dapat ditampilkan, posisi bayangan dapat diketahui dengan membaca jarak bayangan yang ditampilkan pada tampilan kotak yang disediakan.
- c) Pada pelukisan pembentuka bayangan maya, garis sinar perpanjangan sinar istimewa tidak putus-putus, hanya dibuat dengan warna yang berlainan.
- d) Tampilan masih terbatas pada resolusi layar ukuran 800 x 600 pixel.

## 5.2 Saran

Saran penulis berikan kepada para pengembang aplikasi. Diharapkan saran ini dapat menjadikan aplikasi menjadi lebih baik dan menarik.

1. Bagi para pengembang, aplikasi yang dibangun masih sangat memungkinkan untuk dikembangkan agar menjadi lebih interaktif.

