

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan, uraian, dan pembahasa keseluruhan mater pada bab I sampai bab 4 tentang aplikasi desain sepatu ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi desain sepatu dibuat dengan metode pengembangan sutopo diantaranya yaitu : konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*) , Distribusi (*Distribution*).
2. Teknik pengumpulan data berdasarkan hasil wawancara tatap muka dengan pemilik Toko *just Y Store* .
3. Aplikasi diharapkan mampu memberikan informasi simulasi mengenai desain sepatu.
4. Aplikasi ini diharapkan memudahkan pelanggan yang akan mendesain sepatu sendiri secara virtual, dengan cara merubah komponen yang akan di desain dan kemudian dapat dicetak hasilnya dalam format pdf atau *print out*, dan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan desain sepatu ketika pemesanan.

## 5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta *effect* animasi yang baik. Setelah menyelesaikan skripsi ini, ada beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan antara lain sebagai berikut.

1. Diharapkan akan dikembangkan lagi komponen – komponen yang didesain sehingga banyak pilihannya
2. Diharapkan selain desain sepatu , juga disediakan desain sandal.
3. Kedepannya diharapkan akan dikembangkan dalam objek 3D agar objek terlihat lebih nyata.
4. Harapannya semoga aplikasi ini bermanfaat untuk konsumen dan pemilik toko.
5. Kedepannya diharapkan akan dikembangkan dengan menambahkan data *record* untuk tipe desain sepatu yang banyak diminati oleh pelanggan
6. Kedepannya diharapkan desain sepatu pada bagian *heels* mampu menyesuaikan kemiringan dengan otomatis.
7. Pada bagian desain aksesoris untuk kedepannya di beri batasan mana saja yang dapat ditambahkan aksesoris.