

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok membangun aplikasi Animasi Simulasi Pendaaur Ulangan Sampah Plastik Berbasis Tiga Dimensi sebagai berikut :

1. Limbah plastik dapat dimanfaatkan kembali setelah melalui proses daur ulang dan memiliki nilai ekonomi yang cukup tinggi.
2. Background menu utama pada aplikasi animasi simulasi pendaaur ulang sampah plastik berbasis tiga dimensi ini menggambarkan mesin pendaaur ulang sampah plastik.
3. Berdasarkan hasil dari perancangan aplikasi ini tercipta lah sebuah program animasi simulasi pendaaur ulang sampah plastik berbasis tiga dimensi.
4. Desain object pada aplikasi animasi simulasi pendaaur ulang sampah plastik berbasis tiga dimensi yang dibangun menggunakan *software 3d max*.
5. Dalam perancangan aplikasi ini melalui beberapa tahap yaitu perencanaan, desain, pemberian script dan uji coba.

V.2. Saran

Adapun saran untuk kedepannya pada Animasi Simulasi Pendaaur Ulang Sampah Plastik Berbasis Tiga Dimensi ini ialah:

1. Untuk perkembangan aplikasi ini agar lebih maju, diharapkan pengembangannya itu dilakukan secara tim agar hasilnya juga lebih memuaskan.
2. Animasi simulasi pendaaur ulang sampah plastik berbasis tiga dimensi sepenuhnya belum sempurna perlunya ditambahkan informasi mengenai daur ulang sampah palstik agar kedepanya lebih akurat.
3. Diharapkan kedepannya aplikasi ini dapat di terapkan pada smarthphon yang berbasis android.
4. Cara pengendalian sampah yang paling sederhana adalah dengan menumbuhkan kesadaran dari dalam diri untuk tidak merusak lingkungan dengan sampah. Selain itu diperlukan juga kontrol sosial budaya masyarakat untuk lebih menghargai lingkungan.
5. Penulis mengharapakan bantuan kepada pengguna dalam memberikan background yang lebih unik agar tampak lebih menarik.