

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan bab-bab sebelumnya dalam skripsi ini, maka pada bagian penutup ini penulis menyampaikan beberapa kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia ini telah berhasil dirancang dengan menggunakan *3D Max 2009* dan *Windows Movie Maker 2.6*.
2. Perancangan animasi 3D simulasi pembuatan paspor berbasis multimedia ini hanya berupa video yang menjelaskan langkah-langkah proses pembuatan BPJS
3. Adanya simulasi ini sangat membantu user untuk melihat dengan jelas proses pengurusan keanggotaan BPJS.
4. Perancangan animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia ini memberikan gambaran yang jelas mengenai bentuk objek langkah-langkah proses pengurusan keanggotaan BPJS.

V.2. Saran

Pada kesempatan ini penulis akan memberikan beberapa saran yang nantinya dapat berguna untuk pengembangan aplikasi ini.

1. Perancangan animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia ini sangat sederhana, sehingga dibutuhkan perancangan yang lebih baik lagi dalam memberikan informasi tentang proses pengurusan keanggotaan BPJS secara langsung.
2. Objek animasi proses pengurusan keanggotaan BPJS ini masih kurang natural dan timing pada setiap gerakan masih terlihat tidak seirama.
3. Simulasi animasi proses pengurusan keanggotaan BPJS ini dibuat interaktif, seperti penambahan-penambahan beberapa pergerakan di simulasikan pengguna dengan menggunakan tombol pada keyboard.
4. Perancangan animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia ini diharapkan nantinya akan dikembangkan menjadi lebih spesifik pembahasannya.
5. Diharapkan untuk pengembangan lebih lanjut objek-objek di buat tampak reality.