

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 objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara sebagai berikut :

1. Perancangan Aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara ini dibangun menggunakan *software macromedia flash* dan *3D max*.
2. Program Aplikasi animasi lokasi sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara, pada *background* menu utama menggambarkan peta Sumatera Utara.
3. Berdasarkan hasil perancangan Aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara yang telah di rancang menghasilkan *file exe* yang merupakan hasil dari *export publish*
4. Pengguna tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan Aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara karena prosedur aplikasi ini mudah dimengerti.
5. Hasil yang didapatkan dari pembahasan dan permasalahan yang ada adalah terciptanya sebuah program Aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera Utara

V.2. Saran

Adapun saran untuk kedepannya pada Aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera utara ini ialah:

1. Perlunya sebuah kerja sama yang baik antara perancang dengan pengguna dalam merancang desain peta Sumatera utara yang sudah berbasis 3 dimensi.
2. Penulis mengharapkan kerja samanya dengan pengguna untuk memberikan ide dalam memberikan *audio* yang menarik pada Aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera utara.
3. Penulis mengharapkan kerja samanya dengan pengguna untuk menambahkan informasi mengenai lokasi sejarah dan keagamaan yang ada di Sumatera utara.
4. Pada hasil perancangan Aplikasi animasi objek wisata sejarah dan keagamaan di Sumatera utara diharapkan pengembangannya bisa terkoneksi langsung dengan internet.
5. Penulis mengharapkan bantuan kepada pengguna untuk dapat membantu atau kerja samanya dalam menambahkan informasi *script* yang lebih efektif lagi dalam pemrograman *software flash*