

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan Multimedia 3D sebagai Sarana Praktikum Teknik Digital dengan Proses *Modeling* berbasis *Virtual Reality* memberikan output berupa animasi 3d.
2. Untuk percobaan rangkaian RS Flip Flop, hasil desain animasi dari rangkaian tersebut baik objek ruangan kelas dan komponen praktikum terlihat sempurna dan jelas. Output keluaran dari rangkaian ini sudah sesuai dengan tabel kebenaran. Respon dari pergerakan animasi rangkaian RS Flip Flop berjalan dengan cepat sesuai dengan pengaturan animasi nya.
3. Untuk percobaan rangkaian Counter Maju Asinkron, hasil desain animasi dari rangkaian tersebut baik objek ruangan kelas dan komponen praktikum terlihat sempurna dan jelas. Output keluaran dari rangkaian ini yaitu LED menyala dari 0-15 sudah sesuai dengan tabel kebenaran. Respon dari pergerakan animasi rangkaian Counter Maju Asinkron berjalan dengan cepat sesuai dengan pengaturan animasi nya.
4. Untuk percobaan rangkaian Counter Mundur Asinkron, hasil desain animasi dari rangkaian tersebut baik objek ruangan kelas dan komponen praktikum terlihat sempurna dan jelas. Output keluaran dari rangkaian ini yaitu LED menyala dari 15-0 sudah sesuai dengan tabel kebenaran. Respon dari pergerakan animasi rangkaian Counter Mundur Asinkron berjalan dengan cepat sesuai dengan pengaturan animasi nya.
5. Untuk percobaan rangkaian SSC to Seven Segment, hasil desain animasi dari rangkaian tersebut baik objek ruangan kelas dan komponen praktikum terlihat sempurna dan jelas. Output keluaran dari rangkaian ini yaitu LED menyala dari 0-9 dan berhenti di 9 sudah sesuai dengan tabel kebenaran.

Respon dari pergerakan animasi rangkaian SSC to Seven Segment berjalan dengan cepat sesuai dengan pengaturan animasi nya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan pengembangan multimedia 3 dimensi ini bisa dijadikan program Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga memungkinkan untuk mengembangkan media pembelajaran pada Mata Kuliah Praktikum yang lain.
2. Diharapkan pengembangan media pembelajaran praktkum selanjutnya tidak hanya sampai 4 job animasi saja, hendaknya media pembelajaran animasi 3d sampai pada keseluruhan job.