

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, perancangan pembuatan animasi interaktif rancang bangun animasi media pembelajaran robot *line follower* berbasis 3 dimensi ini telah dikerjakan. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penulis menghasilkan animasi interaktif tiga dimensi tentang Robot *Line Follower* yang bisa digunakan sebagai media untuk mahasiswa, terutama untuk jurusan Tekkom (Teknik Komputer) agar lebih paham dan mengerti bagaimana alur merakit sebuah benda tersebut.
2. Berdasarkan kuesioner dari hasil perhitungan tersebut, tiap pertanyaan dapat diperoleh rata-rata persentase tingkat keberhasilan 88,25% yang berarti animasi interaktif ini sangat baik dan tidak perlu direvisi. Hasil data kuesioner terhadap responden dibuktikan bahwa :
  - a. Animasi interaktif ini sudah tersampaikan dengan sangat baik, dibuktikan dengan perhitungan kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 91% dan masuk kategori Sangat Baik.
  - b. Animasi interaktif ini dapat memahami informasi pada aplikasi interaktif tersebut., dibuktikan perhitungan pada kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 86% dan masuk kategori Sangat Baik.
  - c. Animasi interaktif ini dapat memberikan inovasi baru kepada mahasiswa pada aplikasi interaktif tersebut, dibuktikan perhitungan pada kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 89% dan masuk kategori Sangat Baik.
  - d. Animasi interaktif ini menarik perhatian aplikasi interaktif tersebut, dibuktikan perhitungan pada kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 86% dan masuk kategori Sangat Baik.

- e. Animasi interaktif ini menerima informasi dengan sangat baik, dibuktikan perhitungannya pada kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 86% dan masuk kategori Sangat Baik.
- f. Animasi interaktif ini dapat menarik perhatian pembelajaran materi tiga dimensi pada aplikasi interaktif tersebut, dibuktikan perhitungannya pada kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 86% dan masuk kategori Sangat Baik.
- g. Animasi interaktif ini dapat membantu meresap pemahaman pada rakitan interaktif tersebut. dibuktikan perhitungannya pada kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 86% dan masuk kategori Sangat Baik.
- h. Animasi interaktif ini dapat menyemangati penonton saat mendengarkan aplikasi interaktif tersebut, dibuktikan perhitungannya pada kuesioner dengan menggunakan skala *Likert* sebesar 88% dan masuk kategori Sangat Baik.

## 5.2. Saran

Penulis masih harus memeriksa banyak sekali kekurangan bahkan lebih jauh dari kata sempurna dalam pembuatan animasi interaktif ini. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran, diantaranya :

1. Dimasa mendatang, aplikasi ini diharapkan dapat diperbaharui oleh pihak mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya agar semakin menarik dan sesuai dengan perubahan atau pembaharuan informasi rancangan simulasi robot *line follower* di Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Pada proses pembuatan, agar dapat diperhatikan lagi terhadap desain modelling, dan audio agar lebih baik.