

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan:

1. Perangkat lunak Simulasi dan Pemodelan Perlintasan Kereta Api Menggunakan VRML dengan nama SIPEPEKA telah berhasil dikembangkan.
2. Perangkat lunak SIPEPEKA digunakan untuk menggambarkan kejadian si perlintasan kereta api ketika kereta melintas sesuai dengan keadaan mendekati kenyataannya.

#### **V.2 Saran**

Saran yang dapat diberikan dengan melihat hasil yang telah dicapai adalah :

Dengan menggunakan VRML dapat juga untuk membangun berbagai jenis simulasi yang lainnya, seperti simulasi pesawat take-off atau take-on di landasan bandara, simulasi antrian pembelian tiket di loket penjualan, dan masih banyak simulasi-simulasi lainnya yang dapat dibangun menggunakan VRML.

## DAFTAR PUSTAKA

- Batuaaji, Alfian, 2007. *Sistem Kontrol Kanban dan Conwip*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Banks, Jerry, 1998, *Handbook of Simulation*, Engineering and Management Press.
- Chandra, Handi, 2005. *Animasi Dinamis 3ds max 6 & 7*, CV.Maxikom, Palembang.
- Hofstetter Fred T, 2001. *Multimedia Literacy*, Mc Graw Hill Inc.
- Kakiay, Thomas J., 2004. *Pengantar Sistem Simulasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Jensen, Paul A. Dan Jonathan F. Bard, 2003. *Operations Research Models and Methods*.
- Suyanto, M, 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Suyoto, 2002. *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- Widyaningsih, Yuli, 2007, *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Alam Semesta*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Yustiane, Vika, 2008. *Pengembangan Perangkat Lunak Simulasi Tata Surya Dengan Visualisasi 3D*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- , 2002. *Kamus Besar Berbahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- , <http://www.google.com>, Gambar ruang 2 dimensi, ruang 3 dimensi, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian Model,  
Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian Kereta  
Api, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian  
Simulasi, Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian VRML,  
Internet, 2008

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian 3  
Dimensi, Internet, 2008

-----, <http://www.master.web.id>, Pengertian VRML,  
Internet, 2008

-----, <http://www.simulasiteknik.com>, Pengertian  
Simulasi, Internet, 2008

-----, [http:// www.vrml.org](http://www.vrml.org), Pengertian VRML,  
Internet, 2008



Nama :  
Umur :  
Pekerjaan :

## KUESIONER

### PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK SIMULASI DAN PEMODELAN PERLINTSAN KERETA API MENGGUNAKAN VRML

---

Berikan pendapat anda dan penilaian anda mengenai aplikasi SIPEPEKA (Simulasi dan Pemodelan Perlintasan Kereta Api) dengan memberikan tanda silang (X) pada pilihan yang disediakan.

Bagaimana pendapat anda mengenai :

1. Bentuk-bentuk objek 3D yang ada
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
2. Warna-warna yang digunakan pada tiap objek
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
3. Animasi Palang Perlintasan Kereta Api
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
4. Animasi Mobil
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
5. Animasi Kereta Api
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
6. Animasi secara keseluruhan
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
7. Penempatan sudut pandang
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
8. Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi ini
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. kurang
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik

= TERIMA KASIH =-