

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan perancang tentang bagaimana pesawat model *chuck glider* sebagai salah satu kategori *aeromodelling* memberi pengetahuan dasar kegiatan tersebut bagi masyarakat pemula, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *aeromodelling* dasar dengan pembelajaran pesawat model F1N atau dapat disebut *chuck glider*, dinilai sangat membantu masyarakat pemula yang baru memulai kegiatan *aeromodelling*. Khususnya kepada masyarakat dengan rentang usia 15-24 tahun di daerah Jabodetabek, untuk mengembangkan minat dan kreativitas mereka dalam bereksplorasi di dunia *aeromodelling* dengan belajar membuat hingga menerbangkan pesawat model *chuck glider* melalui aplikasi Belajar *Chuck Glider*.

Aplikasi Belajar *Chuck Glider* yang menjadi solusi interaktif dari permasalahan mengenai kurang berkembangnya informasi *aeromodelling* secara luas dikalangan masyarakat, yang kemudian berdampak pada kesulitannya pemula dalam mencari informasi mengenai pengetahuan dasar *aeromodelling* secara langsung maupun tidak langsung, dinilai terbukti dapat memberi pengetahuan dasar secara jelas dan cukup mudah dipahami oleh pengguna sebagai pemula *aeromodelling*.

Hal ini terlihat pada kuesioner tahap *beta test* yang membuktikan bahwa rancangan aplikasi Belajar Terbang *Chuck Glider* dapat menyelesaikan permasalahan mengenai kesulitan *user* sebagai pemula *aeromodelling* dalam

mencari informasi dasar mengenai kegiatan *aeromodelling*, dengan menggunakan kategori *aeromodelling* terbang bebas atau *freeflight* dengan model *chuck glider*, yang memiliki bagian-bagian dasar pesawat terbang untuk dapat dipelajari dengan mudah.

Selain itu *user* sebagai pemula juga menilai bahwa mereka mendapatkan informasi yang lebih mudah dipahami dalam penggunaan bahasa-bahasa baru, terutama pada pembahasan mengenai kegunaan bagian-bagian pesawat *chuck glider* atau pesawat terbang secara mendasar dan dijelaskan juga dalam Bahasa Indonesia untuk lebih dimengerti oleh pemula yang baru mengenal kegiatan atau olahraga *aeromodelling* sebagai salah satu bagian dari dunia kedirgantaraan.

Akan tetapi, terdapat beberapa hal dalam perancangan visual dan isi konten yang perlu diperbaiki untuk kesempurnaan pada aplikasi, seperti contohnya adalah beberapa penjelasan yang dinilai terlalu panjang oleh *user* pada langkah-langkah pembuatan, pergerakan pada gambar langkah-langkah pembuatan yang dinilai terlalu cepat oleh *user*, serta beberapa kendala pada *link* aplikasi *prototype* pada *cloud* yang berpengaruh terhadap beberapa *user* pada perangkat mereka.

Perbaikan-perbaikan fungsi, terutama pada beberapa langkah penjelasan cara membuat *chuck glider* yang perlu dipisah, dibuat lebih singkat, dan dipindahkan ke halaman berikutnya sebagai langkah dengan penomoran baru. Kemudian menambah jeda waktu pada pergerakan cara membuat pesawat model *chuck glider*, serta memperbaiki beberapa *bug* atau kesalahan pada hubungan

setiap halaman yang cukup mengganggu beberapa *user* dalam menggunakan aplikasi menurut fungsinya.

Dengan melakukan beberapa perbaikan tersebut, rancangan aplikasi Belajar *Chuck Glider* dapat berfungsi dengan lebih sempurna dan dapat digunakan oleh setiap *user* dalam mempelajari dasar *aeromodelling* sebagai bagian dari dunia penerbangan.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan oleh perancang kepada peneliti lain terkait perancangan aplikasi mengenai *chuck glider* untuk pemula adalah sebagai berikut:

- a) Rancangan aplikasi Belajar *Chuck Glider* yang akan dikembangkan dapat dianalisis dan diperbaiki kembali jika ada kekeliruan dalam proses perancangan, sehingga dapat memberikan kualitas visual dan interaksi yang lebih baik.
- b) Penelitian mengenai *aeromodelling* untuk pemula yang akan dikembangkan oleh para peneliti menggunakan tema sejenis dapat mengeksplorasi lebih lanjut mengenai bentuk dasar *aeromodelling* dengan skala dan bahan-bahan pembuatan yang bervariasi, sebagai contoh:
 1. Membuat pesawat model *chuck glider* dari bahan-bahan bekas yang mengurangi pencemaran lingkungan
 2. Mengembangkan cara belajar dasar *aeromodelling* dengan merancang tenaga alternatif yang dapat dibuat dengan mudah bagi pemula untuk memberi tenaga pada model pesawat.

3. Penelitian mengenai pembelajaran dasar *aeromodelling* untuk pemula diharapkan dapat dikembangkan kembali dan disebarluaskan ke masyarakat daerah lainnya untuk memberi dampak yang baik terhadap perkembangan komunitas *aeromodelling* di Indonesia.