

## BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi *mobile* panduan modifikasi mobil untuk pemula, penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan aplikasi *mobile* telah berhasil menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Aplikasi *mobile* ini dirancang untuk memberikan panduan dan informasi kepada modifikator pemula dalam memodifikasi mobil secara bertanggung jawab dan aman. Dengan memberikan rekomendasi berdasarkan tujuan dan preferensi modifikasi serta visualisasi hasil modifikasi, aplikasi *mobile* ini dapat menjadi media edukasi modifikasi mobil dengan jangkauan yang lebih luas.

Pada proses perancangan, penulis menggabungkan hasil penelitian lapangan dari berbagai sumber dan wawancara dengan modifikator profesional yaitu Harun Maharbina dan Syaidina Akasyah. Hasil riset ini menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pemula modifikator dalam memulai modifikasi mobil. Dengan informasi yang terstruktur dan visual yang interaktif, aplikasi *mobile* ini dapat memberikan panduan komprehensif untuk pemula modifikator dalam memulai modifikasi mobil dengan aman. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi bentuk edukasi terhadap modifikasi mobil yang bertanggung jawab.

### 5.2 Saran

#### 1. Dosen/ Peneliti

Dalam perancangan aplikasi mobile ini, penulis menyarankan kepada dosen dan peneliti lain yang tertarik dalam perancangan sejenis untuk memperhatikan proses pengumpulan data mengenai modifikasi mobil dan *part* mobil. Data mengenai *part* mobil, kompatibilitas, dan praktik modifikasi sangat sulit diperoleh karena informasinya tersebar dan tidak terdokumentasi dengan baik. Peneliti perlu menjalin komunikasi langsung dengan mekanik profesional atau praktisi modifikasi untuk mendapatkan data yang akurat dan

terpercaya. Diharapkan juga untuk mengalokasikan waktu yang cukup dalam proses riset dan tidak menunda hal yang penting seperti wawancara dengan *expert* dan testing dengan pengguna.

## 2. Universitas

Penulis menyarankan kepada universitas untuk dapat menyediakan mata kuliah yang mempelajari tentang 3D *modeling* dan visualisasi secara lebih mendalam. Penguasaan 3D menjadi semakin penting di era digital ini, terutama dalam konteks desain aplikasi dan visualisasi. Dengan adanya mata kuliah ini, mahasiswa dapat memiliki opsi untuk membuat aset visual yang lebih realistik dan detail ketika objek tersebut tidak dapat dijangkau dengan fotografi atau ilustrasi konvensional.

