BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

1. Dalam pembuatan sebuah konten *e-learning* di perusahaan Bandung Empowering System, pembuatan *storyboard* sangat diperlukan. Ini bertujuan untuk memandu proses pembuatan konten tersebut.
2. Untuk mempercepat pemindahan materi dari *storyboard* ke animasi 2D, animator sebagai orang yang membuat animasi dibantu oleh illustrator dalam penyediaan gambar dalam bentuk vektor.
3. Implementasi atau hasil dari konten yang telah di buat dalam bentuk animasi 2 dimensi akan dimasukkan ke dalam program *scom*, ini merupakan tahap akhir dari pembuatan konten, dimana pengguna telah dapat mengakses konten e-learning secara offline maupun online di *system learning client*.

4.2 Saran

1. Agar pembangunan konten *e-learning* bisa dilakukan dengan lebih cepat, maka diawal pembuatan konten *e-learning* dilakukan persamaan persepsi dari 4 bagian proses pembuatan konten *e-learning* tersebut.
2. *Storyboard* yang jelas dan terperinci juga dapat mempercepat pembangunan konten e-*learning*.