BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta untuk memperbaiki hasil penelitian kedepannya.

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi yang telah ditentukan, diperoleh hasil bahwa masih terdapat kesenjangan pada perangkat lunak Blender dan K-3D dilihat dari beberapa faktor penerimaan yang dikaitkan dengan karakteristik perangkat lunak, yakni *perceived ease of use, perceived usefulness, attitude toward using, behavioral intention to use,* dan *actual system usage*.
2. Masih terdapat kekurangan pada karakteristik perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi, yakni pada pemodelan multi karakter, fasilitas *composite editor, rendering engine*, *rendering preview*, dan antarmuka perangkat lunak dalam hal pemberian toleransi kegagalan dan kelengkapan fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna.
3. Pada model ISO-25010 sudah terdapat faktor yang menjelaskan secara lebih spesifik untuk menilai kualitas perangkat lunak pada domain perangkat lunak pengolah animasi tiga dimensi.

V.2 Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama penelitian, bahwa pada dasarnya masih terdapat banyak kekurangna dalam penelitian ini. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran kedepannya untuk memperbaiki hasil dari penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

1. Untuk penilaian kualitas perangkat lunak hendaknya bukan hanya dilihat dari sisi perangkat lunak sebagai produk saja, melainkan dilihat pula dari sisi *development* perangkat lunak yang diuji.
2. Untuk penelitian pada domain sejenis disarankan untuk memilih karakteristik lain yang terdapat pada perangkat lunak yang bersangkutan.
3. Untuk menguji model kualitas yang sama disarankan pula untuk memilih domain perangkat lunak lainnya, agar dapat diketahui sejauh mana model tersebut sudah benar-benar dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.