

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dan tertuang pada pembahasan yang ada pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Building Information Modeling (BIM) bukanlah sekadar perihal software, akan tetapi merupakan sebuah sistem kerangka berpikir dalam berbagai tahapan konstruksi yang berlandaskan pada model geometri 3D.
2. *Building Information Modeling* (BIM) dapat dimanfaatkan dalam perencanaan Normalisasi Sungai Desa Guo. Perencanaan dapat dilakukan mulai dari 3D *modelling* hingga perhitungan cost;
3. Perencanaan Normalisasi Sungai dapat dilakukan dengan efektif dan efisien dengan adanya BIM, hal ini dikarenakan *software-software* yang digunakan saling terkait. Jika ada perubahan desain penampang sungai dapat dilakukan dengan *update modelling* sehingga perhitungan QTO dapat terhitung secara langsung;
4. *Autodesk Subassembly Composer-Autodesk Civil 3D-Autodesk InfraWorks-Autodesk NavisWorks*, merupakan *software-software* yang dapat digunakan dalam perencanaan Normalisasi Sungai;
5. *Autodesk Civil 3D* saat ini yang dikenal sebagai *software* untuk perencanaan *geometric* jalan, akan tetapi dapat digunakan juga pada perencanaan proyek bangunan air yang bersifat jalur. *Autodesk Civil 3D* digunakan dalam perencanaan *surface existing*, *surface* rencana dan perhitungan volume pekerjaan Normalisasi Sungai.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan agar pelaksanaan penelitian ini lebih baik adalah :

1. Untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan analisa stabilitas kelereng pada desain bronjong atau dinding penahan tanah;
2. Sebaiknya dalam Tugas Akhir yang berkaitan dengan BIM ini memang dibuat berdasarkan model 3D sehingga esensi dari BIM lebih terasa manfaatnya;
3. Dalam perencanaan jadwal bisa ditambahkan analisis terhadap jumlah pekerja dan bagaimana penerapan dan pengendaliannya dengan menggunakan konsep BIM;
4. Dalam simulasi pekerjaan bisa ditambahkan metode konstruksi dan pelaksanaan konstruksinya bagaimana yang lebih *real* dilapangan .

