

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan bab-bab sebelumnya dan untuk mengakhiri pembahasan tentang Peta Digital Wisata Sindu Kusuma Edupark maka diambil kesimpulan berikut :

1. Cara membuat aplikasi Peta Digital Wisata Sindu Kusuma Edupark adalah :

a. Pendefinisian Masalah

Pada tahap pendefinisian masalah peta digital ini yaitu masalah yang harus diselesaikan adalah belum adanya media penyampaian informasi berbasis multimedia di wisata Sindu Kusuma Edupark yang dapat mendukung proses penyampaian informasi secara modern. Dan membuat Peta Digital Wisata Sindu Kusuma Edupark sebagai sarana alternatif penyampaian informasi pariwisata kepada setiap pengunjung wahana guna meningkatkan ketatnya persaingan teknologi informasi dalam bidang pariwisata.

b. Studi Kelayakan

Aplikasi peta digital berbasis multimedia ini layak dan dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi, khususnya penyampaian informasi pada wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta.

c. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam tahap ini dilakukan studi tentang sistem apa yang digunakan, sehingga dalam perancangan sistem yang baru dapat dirumuskan beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

d. Merancang Konsep

Pada tahap ini merupakan dasar pembuatan aplikasi multimedia unsur-unsur seperti backgroud, suara dan animasi dan sistem navigasi juga penting dikarenakan dengan menggunakan sistem navigasi yang mudah dipahami pengguna akan sangat membantu dalam penggunaan aplikasi.

e. Merancang Isi

Dalam tahap ini dilakukan menyiapkan elemen-elemen yang akan dimasukkan kedalam sistem. Elemen-elemen yang akan dimasukkan adalah gambar, teks, suara dan animasi, konsep yang telah dirancang di implementasikan menggunakan aplikasi yang telah disiapkan yaitu Adobe Illustrator CS3 yang digunakan untuk merancang peta dan simbol, Adobe Photoshop CS3 untuk merancang keterangan simbol dan Macromedia Director 2004 untuk mengintegrasikan semua elemen.

f. Merancang Naskah

Pada tahap ini dilampirkan spesifikasi lengkap halaman, konten , dan teks yang akan digunakan. Bentuk perancangan naskah secara lengkap dilampirkan pada tabel “3.2 Perancangan Naskah”. Dari tabel tersebut diketahui bahwa sistem akan menggunakan satu halaman utama, 32 wahana (simbol) beserta keterangan simbol.

g. Merancang Grafik

Pada bagian ini kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan grafik yang nantinya akan dilanjutkan dengan perancangan tataletak pada halaman utama dan halaman keterangan simbol.

h. Memproduksi Sistem

Dalam tahap ini dilakukan implementasi dalam pembuatan background, peta, simbol wahana, keterangan simbol. Semua elemen-elemen tersebut kemudian di integrasikan kedalam Macromedia Director 2004 sesuai dengan konsep yang dibuat sebelumnya.

i. Mengetes Sistem

Pada tahap ini pengetesan sistem dilakukan dengan uji coba white box testing dan black box testing, dengan tujuan untuk mengetahui jika ada elemen yang tidak berfungsi. Dari uji coba yang telah dilakukan semua elemen berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

j. Menggunakan Sistem

Pada tahap ini merupakan tentang cara menggunakan peta digital yang telah dibuat. Agar para pemakai (pengguna) mampu mandiri dalam mengoperasikanya.

k. Memelihara Sistem

Setelah sistem digunakan oleh pemakai maka sistem akan mengalami pengevaluasian untuk menentukan apakah sistem sesuai dengan tujuan. Sehingga dalam proses pemeliharaan sistem dapat terjadi beberapa modifikasi atau perbaikan.

2. Dari penelitian ini dihasilkan Peta Digital dengan ekstensi .exe. Ukuran file yaitu 1366px X 768px dengan fitur :

- a. Memiliki 32 simbol (wahana dan fasilitas) beserta keteranganya.
- b. Dilampirkan foto asli di setiap keterangan .

3. Dari penelitian ini pengetesan pengguna dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Dan disimpulkan bahwa peta digital wisata Sindu Kusuma Edupark ini sangat layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Aplikasi peta digital berbasis multimedia ini disarankan dapat diterapkan dalam kawasan wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta. Sarana yang mendukung sangat dibutuhkan seperti perangkat komputer sehingga pengunjung dapat terbantu dalam mengakses dan mencari informasi melalui peta digital yang ada disekitar lokasi wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta.

