

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ini di buat dengan beberapa tahapan siklus pengembangan multimedia diantara lain :
 - a. Mendefinisikan dan merumuskan masalah yang ada pada objek penelitian dan lingkungan sekitar dengan menggunakan metode pengumpulan data, observasi, dan kepustakaan.
 - b. Studi Kelayakan untuk menentukan kemungkinan pengembangan proyek, pada aplikasi ini digunakan studi kelayakan teknis, Operasional, dan Hukum.
 - c. Analisis kebutuhan sistem, pada pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan analisis kebutuhan sistem Fungsional yang berisi informasi-informasi yang dihasilkan oleh aplikasi, dan *Non-fungsional* yang merupakan kebutuhan pendukung apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini seperti *Hardware*, *Software*, dan *Brainware*.
 - d. Merancang konsep untuk menentukan urutan *output* yang akan ditampilkan pada aplikasi, berupa sebuah ide untuk merancang isi dan konten dari aplikasi ini seperti intro, halaman utama, menu materi, halaman materi, menu profil, menu kuis, menu video, dll.
 - e. Merancang isi merupakan implementasi dari konsep yang telah direncanakan. Aplikasi yang dibuat akan diisi dengan beberapa elemen

- f. antara lain : teks, gambar, suara, animasi dan video yang keseluruhannya akan ditempatkan kedalam beberapa bagian menu.
 - g. Perancangan naskah untuk menjabarkan urutan tampilan informasi pada aplikasi ini.
 - h. Merancang grafik meliputi merancang audio, tombol, posisi background, dan posisi animasi pada aplikasi ini.
 - i. Memproduksi Sistem Aplikasi merupakan proses membuat dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.
 - j. Mengetes Aplikasi atau uji coba merupakan langkah setelah aplikasi ini selesai dibuat. Uji coba ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi tidak error dan sesuai dengan yang direncanakan. Penulis menggunakan *black box testing* dan *white box testing*.
 - k. Tahap selanjutnya yaitu penggunaan aplikasi, yaitu mengimplementasikan aplikasi pada objek penelitian apakah aplikasi mampu beroperasi dengan baik atau tidak.
 - l. Tahap terakhir dalam membuat aplikasi ini yaitu pemeliharaan aplikasi sehingga aplikasi bisa tetap beroperasi dengan baik.
2. Aplikasi yang di buat menghasilkan beberapa fitur diantaranya :
- a. Menampilkan *interface* yang menarik.
 - b. Navigasi antar-menu yang baik.
 - c. Menampilkan materi mengenai dampak pergaulan bebas secara interaktif.
 - d. Kuis soal evaluasi.
 - e. Video yang menarik.

5.2 Saran

Dengan banyaknya kekurangan pada aplikasi ini untuk pengembangan selanjutnya maka saran yang diberikan adalah :

1. Mengembangkan tampilan Aplikasi menjadi bentuk 3D.
2. Ditambahkan materi baru mengenai dampak pergaulan bebas remaja.
3. Pada pilihan jawaban kuis yang salah akan diberikan koreksi.
4. Tersedia database untuk menyimpan data dan materi, sehingga data dan materi pada aplikasi dapat diubah maupun ditambah.
5. Ditambahkan soal-soal baru pada kuis.
6. Bisa terintegrasi dengan jaringan internet.

