

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan Aplikasi Museum Kasrt Berbasis Virtual Multimedia sebagai Media Promosi dan Informasi, maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Cara membuat Aplikasi Museum Kasrt Berbasis Virtual Multimedia adalah :

a. Mendefinisikan masalah

1. Bagaimana membuat aplikasi Museum Karst Virtual Berbasis Multimedia

b. Merancang Konsep.

Membuat desain yang mencirikan Musuem Karst Indonesia, tanda tombol yang mudah dipahami bagi semua kalangan baik kalangan IT ataupun non IT. Terdapat pula informasi penting yang user butuhkan untuk mengetahui lebih banyak mengenai detail dari Musuem Karst Indonesia. Video sebagai hiburan untuk melihat tempat yang tidak bisa dijangkau oleh pengunjung.

c. Merancang Isi.

Konten yang terdapat di dalam aplikasi mencakup semua objek yang ada di area kawasan wisata Museum Karst. Konten terdiri dari peta lokasi, galery foto, video profil dan sejarah Museum Karst Indonesia.

d. Merancang Naskah.

Pembuatan Struktur aplikasi bertujuan untuk mempermudah dalam penjelasan. Struktur yang digunakan adalah struktur hirarki, karena stukturanya yang rapi dan jelas alurnya.

e. Merancang Grafik.

1. merancang halaman intro
2. merancang halaman menu utama
3. merancang halaman menu sejarah
4. merancang halaman menu peta
5. merancang halaman menu galeri
6. merancang halaman menu video

f. Memproduksi system.

Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu :  
Adobe Phoshop CS6, Adobe Falsh CS6.

g. Menggunakan Sistem.

1. aktifkan Komputer.
2. masukan CD/Flashdisk aplikasi pengenalan Museum Karst Indonesia ke dalam CD-Rom, kemudian klik dua kali pada file exe.
3. pada tampilan awal akan muncul menu utama, kita tinggal memilih menu informasi museum yang diinginkan dengan cara mengeklik tombol yang tersedia.

h. Memelihara Sistem.

Untuk pemeliharaan aplikasi, Khususnya untuk aplikasi ini dapat dilakukan dengan mengcopykan semua file kedalam sebuah CD untuk mempermudah *backup* data (penyelamatan data) untuk menjaga jika aplikasi ini terhapus karena ketidak segajaan atau dengan segaja.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan Aplikasi Museum Karst maupun laporan ini masih banyak terdapat kesalahan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik. Penulis menyarankan untuk penekanan yaitu :

1. Aplikasi ini lebih berkualitas lagi, bila dapat menambah data baru tentang museum, seiring informasi yang baru.
2. Penyampaian informasi dengan menggunakan media cetak ataupun lisan, kurang mengena bagi masyarakat awan, karena mereka lebih tertarik pada media penyampaian informasi yang lebih interaktif.
3. Membuat mobile aplikasi museum karst berbasis sistem operasi android.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penyusun sampaikan. Penulis berharap aplikasi yang diusulkan ini dapat membantu masyarakat dalam mengenal informasi museum, sehingga pengunjung dapat lebih mengenal banyak museum karts.

## DAFTAR PUSTAKA