

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulannya sebagai berikut, yaitu :

1. Penyajian informasi diaplikasi yang digunakan untuk media promosi Prasetya Silver Yogyakarta ini secara jelas, lengkap dan interaktif dengan mempergunakan lebih dari satu medium komunikasi seperti teks, gambar, suara, dan animasi.
2. Dari perhitungan biaya produksi sistem, Prasetya Silver Yogyakarta hanya membutuhkan biaya produksi sistem sebesar Rp.4.925.000, dimana sistem dapat digunakan dalam kurun waktu yang lama dan sistem juga dapat dikontrol karena diberikan kepada calon *customers* yang berkunjung ketoko Prasetya Silver Yogyakarta sehingga tidak mudah jatuh pada orang yang seharusnya tidak membutuhkan informasi.
3. Prasetya Silver Yogyakarta selama ini memiliki berbagai jenis desain motif ukiran cincin dari mulai motif ukiran dengan penggambaran manual, motif ukiran dengan menggunakan mesin dan beberapa motif ukiran cincin lainnya serta produk-produk lainnya, dimana motif ukiran tersebut terkemas didalam sebuah katalog yang harus satu persatu menjelaskan lebih rinci kepada *customers* dan tidak dapat divisualisasikan. Dengan terbuatnya aplikasi ini maka pihak Prasetya Silver Yogyakarta dapat terbantu dalam menjelaskan serta

menvisualisasikannya dan pihak *customers* dapat melihat langsung hasil motif ukiran cincin yang diterapkan pada cincin.

4. Aplikasi multimedia ini dibuat untuk menyajikan informasi mengenai Prasetya Silver Yogyakarta dalam memperkenalkan karya desain motif ukiran cincin baik desain dengan menggunakan tangan dengan penggambaran manual, mesin, custom maupun produk lainnya.
5. Selain berbagai desain motif ukiran cincin, *customers* juga dapat mengetahui hal lain seperti sejarah Prasetya Silver Yogyakarta, kontak dan alamat Prasetya Silver Yogyakarta serta produk-produk lain pada Prasetya Silver Yogyakarta.

5.2. Saran

Perancangan aplikasi ini masih terdapat kekurangan dan diharapkan kedepannya ada yang mengembangkan kearah yang lebih baik. Dibawah ini yang perlu ditambahkan pada aplikasi ini sebagai berikut, yaitu :

1. Aplikasi ini masih bersifat statis.

Pada aplikasi ini, masih bersifat statis karena untuk pengupdateannya masih bersifat manual dengan membuka file mentah dari aplikasinya dan kemudian mempublish ulang, dengan kata lain masih belum tersistem. Dan diharapkan kedepannya lebih tersistem dan ada yang mengembangkan secara dinamis dimana admin perusahaan dapat melakukan *update* data melalui *file* yang sudah ter-*publish*.

2. Aplikasi ini masih bersifat offline.

Aplikasi ini masih bersifat offline yang tidak dapat diakses melalui jaringan internet dan diharapkan kedepannya ada yang mengembangkan secara *online* yang dapat diakses melalui jaringan internet.

3. Pada aplikasi ini masih menggunakan *backsound* atau musik milik orang lain yang diambil dari sumber internet.
4. Visualisasi motif desain cincin dalam aplikasi ini masih bersifat dua dimensi, dan diharapkan kedepannya dikembangkan dalam bentuk visualisasi tiga dimensi pada saat penerapan ada cincin.

