

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Untuk membuat sebuah aplikasi multimedia interaktif tentang Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman Bantul dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu dari tahap pengumpulan data sekolah, menganalisis permasalahan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik dengan Coreldraw X3, kemudian diimplementasikan kedalam Adobe Flash CS3 Profesional.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan pada komputer dengan spesifikasi minimal processor berkecepatan 1,0 Ghz.
3. Desain yang di gunakan sesuai dengan keadaan pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman Bantul dengan desain warna yang digunakan adalah warna hijau yang mengidentitaskan ciri sekolah tersebut berwarna hijau dan logo sekolah juga berwarna hijau.
4. Informasi yang disajikan dalam aplikasi profil Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman Bantul sebagai media promosi dan dan presentasi ini, disampaikan lebih menarik karena adanya animasi text, animasi gambar dan dilengkapi sound efek pada tombol dan backsound pada aplikasi ini, sehingga tidak monoton.
5. Pemilihan struktur hirearki pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman Bantul alasanya karena ingin menampilkan informasi sesuai dengan

bagiannya melalui tombol sebagai perantara masuk ke isi tombol tersebut, dengan informasi yang ada pada Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami sebuah informasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta spesial efek yang baik. Untuk itu perlu diberikan saran yang dapat dipertimbangkan :

1. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut, sehingga membutuhkan perhatian dan perancangan jangka panjang untuk mengantisipasinya.
2. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya diperlukan penyempurnaan dari desain dan animasi serta informasi yang disampaikan.
3. CD Interaktif ini sebaiknya dipromosikan atau dititipkan kepada taman kanak-kanak untuk menarik calon siswa-siswi bersekolah di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Saman Bantul.
4. Mohon dilengkapi bagian daftar guru belum detail semua.