

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan media pembelajaran pembudidayaan ikan lele berbasis multimedia. Studi kasus 89 catfish, ini maka diambil kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia tentang pembudidayaan ikan lele ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran system pembudidayaan ikan lele pada khususnya, guna mempermudah masyarakat Batanghari,jambi dan karyawan cv. 89 catfish pada khususnya dalam mencapai standar kompetensi yang sudah ditetapkan.
2. Tahap-tahap membuat aplikasi multimedia diantaranya mengumpulkan data,merancang konsep,merancang isi,menulis naskah,merancang grafik,memproduksi system,melakukan pengujian,menggunakan system dan pemeliharaan system.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami aplikasi multimedia diperlukan pemahaman tentang program aplikasi serta animasi yang baik, Untuk itu diberikan beberapa saran dan harapan bias dipertimbangkan yaitu:

1. Mengembangkan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya pembaharuan data yang berada di dalam aplikasi ini, sesuai dengan kurikulum yang engan cara pengembangan aplikasi ini menjadi dinamis.
2. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum untuk memutuskan menggunakan program ini sebaiknya di periksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki
3. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini dapat di gunakan pada computer atau notebook saja yang dikemas dalam CD (belum dapat disajikan dalam bentuk aplikasi mobile), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan dan dapat dijalankan berbasis mobile.
4. Harapan penulis, semoga aplikasi ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.