

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah penulis selesai menyusun skripsi tentang aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran pengenalan rumah adat di Indonesia berbasis multimedia untuk anak sekolah dasar, maka penulis mengambil kesimpulan:

1. Aplikasi multimedia ini di kemas dalam 1 CD interaktif, sehingga resiko hilangnya buku, sobek, hilang halamannya, lusuh, dan kertas terlipat, serta rusak dan hilangnya alat peraga, pensil warna yang tidak lengkap dapat dihindari.
2. Sistem multimedia ini digunakan sebagai pendamping dari sistem lama.
3. Pengajar atau orang tua tidak perlu repot mempersiapkan alat dan bahan dalam memulai pembelajaran atau dalam memperkenalkan tentang pengenalan rumah adat di Indonesia karena tinggal menjalankan aplikasi ini sehingga anak-anak juga tidak perlu menunggu lama.

## 5.2 Saran

Membuat aplikasi multimedia yang ditujukan kepada pengguna, bagi masyarakat Indonesia pada khususnya untuk anak-anak sekolah dasar pada umumnya harus diperlukan pemahaman mengenai perancangan, desain, dan konsep yang baik serta penguasaan software yang digunakan. Untuk itu penyusun memberikan saran yang dapat dipertimbangkan, sebagai berikut :

1. Memproduksi aplikasi multimedia yang bisa dijalankan di semua sistem operasi, karena aplikasi ini baru bisa dijalankan pada sistem operasi windows.
2. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
3. Proses peng-update-an sebaiknya dilakukan berkala seiring dengan kemajuan teknologi.