

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Dalam merancang aplikasi multimedia interaktif tentang SD Teruna Bangsa Yogyakarta dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu mulai dari tahap pengumpulan data sekolah, menganalisis permasalahan, merancang sistem berupa konsep, isi, naskah, atau susunan rencana, merancang grafik, mengelola grafik dengan Photoshop CS3, kemudian diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3 Professional, setelah aplikasi selesai dirancang dilakukan 2 metode pengujian yaitu dengan *white box* oleh orang yang memahami bahasa pemrograman multimedia, agar mampu mengatasi permasalahan seperti *debuging* dan mengatasi *error* program dan *black box*, agar dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan.
2. Perancangan aplikasi multimedia interaktif layak diterapkan berdasarkan pertimbangan analisis kelayakan, mulai dari kelayakan teknologi, kelayakan operasi, kelayakan hukum dan dan hasil analisis kelayakan ekonomi dalam analisis biaya dan manfaat, antara lain: pertama, *Payback Period* syarat maksimal 2 tahun, dapat dicapai dalam waktu 1 tahun 7,7 bulan, Kedua, ROI, dapat dicapai lebih dari nol yaitu 33,7%, dan ketiga NPV dapat dicapai lebih dari nol juga yaitu sebesar Rp 855.760.

3. Informasi yang disajikan dalam aplikasi profil SD Teruna Bangsa sebagai media informasi ini, disampaikan lebih menarik karena adanya animasi teks, gambar dan peta, music dalam aplikasi sehingga tidak monoton, serta ringkas, lengkap dan detail tentang SD Teruna Bangsa Yogyakarta , karena kapasitas memori yang lebih besar.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami sebuah informasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta spesial efek yang baik, untuk itu diberikan saran yang mungkin bisa dipertimbangkan :

1. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perancangan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasinya. Perancangan Media Informasi yang dibuat masih mempunyai banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas multimedia yang dipakai.
2. Sedikit mengoptimalkan penyajian XML sebagai media penyimpanan dan update data informasi sebagai konten yang berkaitan dengan media promosi agar kedepannya lebih user friendly.
3. Diharapkan untuk kedepannya media promosi berbasis flash menjadi suatu kebutuhan yang lebih layak digunakan dan lebih besar lagi nilai pemanfaatannya.