

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah diuraikan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka rumusan masalah sudah dapat dijawab. Langkah yang dilakukan dalam merancang aplikasi multimedia Taman Nasional Komodo agar lebih efektif dan efisien .

**Bagaimanakah merancang aplikasi interaktif multimedia Taman Nasional Komodo agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra perusahaan atau instansi yang baik ?**

- Dengan cara mendefinisikan masalah, membuat studi kelayakan, mengidentifikasi analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, cara penggunaan sistem, dan bagaimana memelihara sistem, sehingga nantinya aplikasi multimedia yang dibuat benar-benar mampu menyajikan berbagai informasi tentang Taman Nasional Komodo.

Meskipun demikian sistem ini memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu:

#### **Kelebihan:**

- Informasi dalam bentuk Company Profile memberikan informasi disajikan lebih menarik karena dilengkapi dengan teks, suara, gambar dan animasi.
- Di dalam aplikasi ini terdapat media browser internet dimana pengguna bisa langsung masuk ke website Taman Nasional Komodo.
- Kemudahan Untuk menggunakan Program.

#### **Kelemahan :**

- Belum dapat melakukan pengupdatean gambar, animasi, dan audio secara langsung.
- Jika dijalankan pada komputer dibawah standar akan mengalami kelambatan dalam aplikasi.

#### **6.2. SARAN**

Dengan adanya sistem informasi berbasis multimedia ini diharapkan Taman Nasional Komodo dapat meningkatkan kemampuan bersaing.

Setelah menyelesaikan skripsi ini penulis menyampaikan sedikit masukan sebagai berikut :

- Hal yang penting untuk diperhatikan pada sistem baru adalah melakukan perawatan terhadap *hardware* dan *software* secara baik dan benar.

- Membuat aplikasi company profile yang bisa melakukan pengupdatean animasi dan gambar.

