

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Aplikasi Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Bersbasis Desktop Pada Peternakan Suraji Telur” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk membangun Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Berbasis Multimedia Interaktif dilakukan dengan beberapa langkah yaitu mengidentifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, isi dan grafik. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.
2. Analisis dan pembuatan Media Pembelajaran Budidaya Ayam Petelur Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan adobe flash ini dapat digunakan sebagai media belajar pada masyarakatnya umumnya untuk mengetahui bagaimana caranya budidaya ayam petelur yang baik dan benar.

## 5.2 Saran

Media Interaktif berbasis multimedia sebagai Pembelajaran budidaya ayam petelur ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain, animasi dan isi materi yang masih kurang lengkap, untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi, maupun isi yang lebih baik dan lengkap.

1. Pengembangan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya meng-update data yang berada di dalam aplikasi ini;
2. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang di sarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki;
3. 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.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi ini menjadi dua bahasa yaitu Inggris dan Indonesia. Sehingga dalam aplikasi jika pemakai memilih bahasa Inggris maka secara otomatis aplikasi akan menjadi bahasa Inggris dan sebaliknya.