

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian mengenai media interaktif pengenalan kuliner jogja , maka dapat diperoleh kesimpulan. Pada perancangan media interaktif pengenalan kuliner jogja memiliki 3 tahapan. Tahapa tersebut berupa tahap produks pembuatan asset, background, serta penganimasian asset yang sudah dibuat. Selanjutnya perancangan media interaktif yang memuat proses meliputi proses penyusunan background serta asset yang sudah dibuat. Kemudian tahap penerapan script pada tiap asset. Berdasarkan penelitian melalui hasil dari kuesioner dengan yang dibagikan kepada anak kelas 4 SD yang berdomisili di jogja, diperoleh total skor sebesar 81,17% dimana hasil dari penerapan media interaktif pengenalan kuliner jogja termasuk kategori sangat baik.

5.2 Saran

Penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan kelemahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Maka dari itu, Pneliti berharap kedepannya dpenelitian ini dapat diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut baik dari segi metode penelitiannya maupun hasilnya. Adapun saran yang bisa disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan media interaktif yang menggunakan *software* adobe animate sangat dibutuhkan pemahaman dalam memakai *tools* yang tersedia.
2. Mempelajari lebih dari satu aplikasi sangat membantu dalam pembuatan media interaktif.