

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir **“ANALISIS DAN PERANCANGAN PROFILE FAKULTAS PERIKANAN UNIVERSITAS AL-KHAIRAAT PALU SULAWESI TENGAH BERBASIS MULTIMEDIA”**. Maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk membuat perancangan aplikasi multimedia yang efektif harus memulai beberapa tahap yaitu : mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem.
2. Perancangan iklan yang telah dilakukan dapat meningkatkan keuntungan bagi perusahaan dilihat dari fleksibilitotas dalam menyediakan informasi program-program dan fasilitas yang ada di Fakultas Perikanan Palu tanpa terbatas lagi oleh ruang dan waktu serta fungsinya dalam memperlebar ruang promosi yang sudah ada sekarang ini.

6.2 Saran

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembuatan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, yang kiranya dapat dipertimbangkan oleh penelitian berikutnya antara lain :

1. Akan sangat baik jika pembuatan aplikasi multimedia ini menggunakan media camera shooting atau handycam untuk memenuhi lima unsur dalam multimedia.
2. Harapan penyusun agar dalam pengembangan berikutnya unsur multimedia berupa gambar pada sebuah sistem multimedia interaktif dapat diperbaharui tanpa harus mengimport lagi pada media pembuatannya.

