

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pembuatan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran tentang pengenalan adat jawa tengah ini dibuat dengan melakukan beberapa tahapan, yaitu dimulai dari tahap pengumpulan data yang diperlukan, menganalisis permasalahan, merancang sistem berupa merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, mengolah grafik dengan Adobe Photoshop CS3, menggabungkan semua elemen multimedia dengan Adobe Flash CS3, setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi berfungsi dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan spesifikasi hardware yang digunakan yaitu Processor Intel Core 2 Duo, 2GHz, Harddisk 100 GB, Memory 1 GB, VGA Intel Chipset Family aplikasi ini dapat dijalankan dengan lancar, tombol-tombol dan suara berfungsi dengan baik.

## 5.2 Saran

Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perancangan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasinya. Perancangan media pembelajaran yang dibuat masih mempunyai banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas multimedia yang dipakai. Untuk mengembangkan aplikasi multimedia ini saran yang diberikan adalah :

1. Aplikasi ini kedepannya bisa berbasis web (*multi user*) dengan tidak menghilangkan fungsi multimediana, sehingga lebih banyak pengguna yang bisa saling berinteraksi dan menggunakan aplikasi dengan sebaik – baiknya.
2. Penambahan animasi yang lebih interaktif pada aplikasi multimedia interaktif akan menampilkan pembelajaran multimedia yang lebih baik dan menyenangkan.

Untuk perancangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat mencakup semua elemen dari Adat Jawa Tengah yang diperkenalkan kepada semua murid-murid maupun masyarakat agar kebudayaan asli jawa tengah tidak terkikis oleh perkembangan zaman.