

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, dan dalam rangka mengakhiri pembuatan aplikasi dengan judul “PROFILE OF PT. ARMADA ANGKASA CARGO YOGYAKARTA BASED ON MULTIMEDIA INTERACTIVE”, penyusun telah mengambil beberapa kesimpulan-kesimpulan pokok mengenai permasalahan diatas antara lain:

1. Dengan dibuatnya profil PT. Armada Angkasa Cargo Yogyakarta dengan menggunakan multimedia interaktif maka, memberikan kelebihan dan kemudahan bagi PT. Armada Angkasa Cargo dalam menyampaikan informasi perusahaannya kepada user atau konsumen.
2. Sebagai alternatif baru metode promosi atau penyampaian informasi dalam dunia bisnis menggunakan multimedia interaktif yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini dikenal masyarakat.
3. Promosi PT. Armada Angkasa Cargo dengan menggunakan multimedia, dalam hal ini CD interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:
 - a. Kelebihan
 - 1) Aktual, informasi tentang PT. Armada Angkasa Cargo yang disampaikan pada *user* merupakan informasi yang nyata.

- 2) Interaktif, *user* dapat memilih berbagai informasi tentang PT. Armada Angkasa Cargo sesuai keinginan.

b. Kekurangan

- 1) Aplikasi yang dibuat masih sangat sederhana, dan hanya menggunakan desain script yang sederhana sehingga perlu pengembangan agar aplikasi lebih sempurna
- 2) Data tidak bisa di update (diperbaharui).
- 3) Aplikasi berjalan lambat jika dijalankan pada Pentium III ke bawah.
- 4) Aplikasi ini membutuhkan resolusi layar minimal 800 x 600

B. Saran

Penyusun menyadari bahwa pada pembuatan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan yang kiranya dapat dipertimbangkan pada penelitian berikutnya agar nantinya dapat dijadikan wacana dan wawasan baru dalam mendesain sebuah aplikasi multimedia antara lain :

1. Bagi penulis

- a. Tingkatan kemampuan penyusun yang baru dalam tahap belajar, diharapkan terlebih dahulu melihat contoh hasil karya yang sudah ada, untuk menambah wawasan serta pengetahuan yang lebih demi pembuatan aplikasi multimedia yang sempurna.

- b. Jika menginginkan sebuah aplikasi interaktif yang terstruktur dengan baik, disarankan terlebih dahulu membuat diagram navigasi sistem, *storyboard* dan seterusnya.

2. Bagi PT. Armada Angkasa Cargo

- a. Adanya upaya peningkatan kualitas layanan terhadap konsumen demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
- b. Perbaikan dalam sistem pemasaran, baik dengan penggunaan media teknologi informasi maupun yang tidak menggunakan media teknologi informasi.
- c. Adanya pelatihan (*training*) pemasaran produk terhadap karyawan PT. Armada Angkasa Cargo

Harapan penyusun atau pembuat aplikasi ini, semoga aplikasi ini dapat berguna dan bermanfaat dengan sebaik-baiknya.