

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Untuk membuat sistem aplikasi multimedia yang bisa membantu para pelajar mendapatkan informasi, designer bisa memanfaatkan *software-software* pengolah grafis beserta pengolah animasi. Siklus yang dilalui dalam tahap pembuatan sistem aplikasi multimedia ini adalah: Analisis Sistem, Perancangan (konsep, isi, grafik), dan implementasi yang sesuai dengan analisis dan perancangan.
2. Sistem ini bisa membantu para pelajar mengetahui dan mendapat informasi mengenai tipe kepribadian dirinya. Berdasarkan hasil survey pendapat pengguna, sistem ini memiliki desain yang memuaskan (dengan nilai 3.53 dari 5), penggunaan suara yang cukup (dengan nilai 3.20 dari 5) dan informasi yang memuaskan (dengan nilai 4.00 dari 5).
3. Sistem bisa memberikan informasi kepribadian sebanyak 4 kepribadian utama, dan total 16 sub-kepribadian.

B. Saran

Berdasarkan evaluasi terhadap proses dan hasil dari sistem ini, maka saran-saran untuk pengembangan selanjutnya dalam bidang ini antara lain :

1. Resolusi gambar yang kurang baik karena mengekspor gambar *.PNG dari CorelDraw X3. Untuk hasil terbaik, saran dari 'Help' pada aplikasi Flash adalah menggunakan Adobe Illustrator atau Photoshop.
2. Sistem bisa mengkalkulasi tidak hanya satu kepribadian namun juga kepribadian yang paling dekat dengan hasil jawaban kuisisioner, sehingga pengguna bisa mengira-ngira kepribadian yang paling cocok dengan mereka jika misalkan ada pengisian kuisisioner yang tidak valid.
3. Memperbaharui soal-soal kuisisioner dengan melakukan penelitian psikologi resmi. Sehingga kecocokan antara kuisisioner dengan hasil bisa meningkat, serta mengurangi ambiguitas dari penggunaan kalimat pada soal.