

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah diuraikan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka sudah dapat dijawab yang dilakukan untuk membuat aplikasi belajar merakit komputer pada LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA agar efektif dan efisien adalah menggunakan aplikasi multimedia. Keefisienan dan keefektifan multimedia dapat dibuktikan melalui langkah-langkah yang dikembangkan dalam sistem multimedia yaitu : mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem (meliputi: Analisis performance, information, economic, control, efficiency dan analisis service), merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem, dan yang terakhir memelihara sistem. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini, dapat memberi suatu nuansa yang baru dalam menikmati penyampaian belajar pada LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA..
2. Aplikasi multimedia interaktif ini dapat meningkatkan kepuasan siswa dalam menerima informasi tentang computer..
3. Dengan membuat suatu sistem pembelajaran merakit komputer di LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA agar menarik dan meningkatkan citra LPK, jelas dilakukan dengan sarana multimedia sebagai pilihan sistem baru agar bekerja secara maksimal, yang nantinya

dapat memberikan nilai tambah bagi LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA dan juga pengoperasian sistem yang relatif mudah bagi pemakai (*user*).

Meskipun demikian sistem ini memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu:

**a. Kelebihan:**

- 1) Media pembelajaran dalam bentuk Multimedia interaktif memberikan informasi disajikan lebih menarik karena dilengkapi dengan suara dan animasi.
- 2) Informasi yang disajikan meliputi: Sejarah komputer, Hardware, Software, Merakit Komputer, Installasi baik berupa teks maupun gambar.
- 3) Multimedia Interaktif Pembelajaran Hardware Komputer lebih mudah dimengerti karena disamping teks aplikasi ini juga dilengkapi suara.

**b. Kelemahan :**

- 1) Informasi tidak bisa di Update langsung dari aplikasi, karena bersifat permanen.
- 2) Jika dijalankan pada komputer dibawah standar akan mengalami kelambatan dalam aplikasi.

## 5.2 Saran

Dengan adanya sistem pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan LPK GAMA INFORMATIKA YOGYAKARTA dapat meningkatkan kemampuan bersaing.

Setelah menyelesaikan skripsi ini penulis menyampaikan sedikit masukan sebagai berikut :

1. Proses desain grafis dan animasi yang digunakan masih tergolong sederhana karena penulis sadar bahwa dalam melakukan pendesainan sebuah aplikasi multimedia untuk sebuah sistem pembelajaran dibutuhkan pengalaman yang cukup, ilmu dan bakat yang baik serta kreativitas yang tinggi sehingga karya yang dihasilkan dapat dinikmati oleh para penggunanya.
2. Aplikasi multimedia interaktif ini dirancang dengan konsep yang sederhana tapi jika kebutuhan hardware software minimalnya tidak terpenuhi maka program tidak akan berjalan dengan baik. Maka sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini sebaiknya diperiksa dahulu hardware dan software yang dimiliki.
3. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia.
4. Harapan penyusun semoga sistem ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.