

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama proses perancangan dan pengembangan aplikasi multimedia interaktif MIAMIKOM, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mampu menyajikan informasi Program Studi D3 Manajemen Informatika secara terpusat dan mudah diakses oleh calon mahasiswa maupun mahasiswa aktif. Informasi yang sebelumnya tersebar di berbagai media seperti website, brosur, dan penyampaian lisan, kini berhasil dikemas dalam satu platform digital yang terstruktur, sehingga mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi penting tentang program studi.

Aplikasi ini juga dirancang dengan pendekatan visual yang menarik dan interaktif, memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio narasi, animasi, dan navigasi interaktif. Hal ini membuat penyampaian informasi tidak hanya lebih jelas, tetapi juga lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh pengguna. Tampilan antarmuka yang intuitif turut mendukung pengalaman pengguna dalam menelusuri berbagai konten yang tersedia.

Selain itu, penggunaan teknologi multimedia interaktif terbukti efektif sebagai solusi penyampaian informasi yang lebih unggul dibandingkan media konvensional. Hasil pengujian beta menunjukkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi terhadap kejelasan informasi, desain visual, serta kemudahan penggunaan aplikasi. Dengan demikian, aplikasi MIAMIKOM dapat dijadikan sebagai media promosi dan penyebaran informasi yang modern, efisien, serta sesuai dengan tren penggunaan perangkat digital di kalangan generasi muda saat ini.

5.2 Saran

1. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar aplikasi ini dikembangkan untuk platform lain seperti Android dan Web, agar dapat menjangkau pengguna yang lebih luas dan mendukung fleksibilitas akses.
2. Perlu dilakukan kerja sama resmi dengan pihak program studi atau institusi untuk mendukung proses distribusi aplikasi melalui media promosi formal seperti website kampus atau event resmi (pameran, orientasi mahasiswa baru, dll).
3. Diperlukan penambahan fitur kuis, feedback pengguna, atau interaksi dua arah agar aplikasi tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif dan engaging bagi penggunanya.
4. Evaluasi dan pengujian lebih lanjut terhadap pengalaman pengguna (UX) secara kuantitatif dengan metode seperti System Usability Scale (SUS) dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi ke depannya.

