

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan mengenai PEMBUATAN MEDIA INFORMASI DIORAMA MUSEUM GEOPARK GUNUNG SEWU PACITAN maka didapatkan beberapa kesimpulan :

1. Cara membuat aplikasi “ Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan” sebagai Salah satu cara untuk menambah sarana dibidang multimedia, berikut tahapan pembuatannya:
 - 1.1. Tahapan perancangan yaitu konsep, isi, naskah, grafik, audio dan animasi.
 - 1.2. Implementasi yaitu dengan menggunakan Adobe Flash CS6, Adobe Audition CS6 dan Corel Draw X7.
 - 1.3. Hasil kuisioner pada uji masyarakat umum, penilaian aplikasi interaktif Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan mendapat presentase nilai 75,6% dilihat dari interval dan hasil presentase maka ini menunjukkan bahwa Aplikasi Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan dinilai sudah baik.

2. Dari penelitian ini dihasilkan aplikasi “Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan” sebagai salah satu sarana untuk informasi dengan fitur sebagai berikut:

2.1. Fitur Gambar, video stop motion dan denah guna memperjelas tempat penemuannya Dalam aplikasi ini terdapat gambar yang menjelaskan posisi barang koleksi yang ada pada museum.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi Museum Geopark Gunung Sewu Pacitan dengan menggunakan teknologi komputer ini, untuk itu penulis memberikan saran untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya agar bisa di pertimbangkan, yaitu :

1. Penggunaan midle mouse untuk kembali ke menu utama bisa ditambahkan lagi.
2. Konten menu bisa ditambah lagi, contohnya menu fasilitas pada museum, video iklan tentang museum
3. Memperbanyak referensi untuk meningkatkan desain dan pergerakan animasi dalam pembuatannya.
4. Menambah ilustrasi pada setiap barang koleksi.
5. Menambah bagsound suara guna lebih memudahkan penginformasian.