

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan “Media Interaktif pada KSP “Bank Difabel” Yogyakarta” ini, maka diambil kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan organisasi dari segi informasi yang disampaikan dan desain pada program berdasarkan pengujian yang telah dilakukan.
2. Kemudahan akses aplikasi sudah sesuai berdasarkan keterbatasan yang dimiliki oleh *user*.

#### 5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk itu penulis memberikan saran dengan harapan bias dipertimbangkan, yaitu :

1. Pengembangan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya *meng-update data* yang berada di dalam aplikasi ini.
2. Aplikasi multimedia ini dirancang dengan konsep sederhana sehingga kualitas video yang ditampilkan belum terlihat maksimal, sehingga kedepannya kualitas video yang ada dapat berkembang ke tingkat video dengan kualitas lebih bagus daripada yang sekarang.
3. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika dibutuhkan hardware dan software yang disarankan tidak

terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan aplikasi ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki.

4. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untung saat ini dapat dipergunakan pada computer, notebook, atau laptop saja. Dikems dalam bentuk CD (Belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat digunakan secara luas seperti jaringan computer atau internet.

Harapan penulis, semoga Aplikasi KSP "Bank Difabel" yang berbasis multimedia interaktif ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

