

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari masing-masing bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya adalah:

1. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya membuat aplikasi media interaktif terhadap proses pertumbuhan bibit kelapa sawit ini di mulai dari merancang konsep kemudian desain membuat gambar flowchart membuat story board memilih software yang digunakan kemudian mengumpulkan materi yang disebut (material collecting) selanjutnya membuat aplikasi yang disebut (Assembly) menggunakan Adobe Flash CS6 yang dimana tahapan ini menggabungkan semua elemen multimedia termasuk materi yang telah dikumpulkan kemudian dipadukan pada software Adobe Flash CS6 ini sehingga terbentuk menjadi sebuah aplikasi media interaktif.
2. Aplikasi media interaktif ini diharapkan dapat membantu pembelajaran bagi pelajar, mahasiswa. Serta aplikasi ini juga bisa menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat yang hendak berbudi daya bibit kelapa sawit.

5.2. Saran

Ada beberapa saran yang sekiranya dapat membantu dalam pengembangan aplikasi media interaktif ini sebagai berikut :

1. Aplikasi ini kedepannya bisa berbasis web (*multi user*) berbasis android dengan tidak menghilangkan fungsi multimedianya, sehingga lebih banyak pengguna yang bisa saling berinteraksi dan menggunakan aplikasi dengan baik.
2. Tampilan animasi yang lebih interaktif akan menampilkan pembelajaran yang lebih baik serta menyenangkan, misalnya semua materi dijadikan dalam bentuk simulasi berbasis 3D.
3. Aplikasi media interaktif tentang proses pertumbuhan bibit kelapa sawit ini selanjutnya di harapkan dapat diperkenalkan kepada semua elemen lembaga pendidikan pertanian mulai dari SMP pertanian SMA pertanian UNIVERSITAS pertanian agar dapat meningkatkan penguasaan materi yang baik.