

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan ini, maka diambil kesimpulan, yaitu :

1. Dalam aplikasi ini menggunakan tahapan pengembangan sistem multimedia, yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan, melakukan analisis kebutuhan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, memproduksi sistem, melakukan tes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.
2. Dalam membuat tombol, text, mengimpor file suara, gambar, dan video semua di olah menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai software final. File yang dihasilkan : .fla, .swf, .exe
3. Dari rumusan masalah yang diambil dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia interaktif budidaya ikan nila ini berpengaruh positif bagi penyuluh dan pembudidaya ikan.
4. Aplikasi ini telah melakukan tahapan uji coba atau review pada petugas penyuluh perikanan, bagian review meliputi teks, gambar, video, tombol, warna, tata letak, dan menu.

5. Dari hasil evaluasi materi dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah layak produksi atau layak di gunakan sebagai media penyuluhan budidaya ikan nila di BP3K Nanggulan Kulon Progo.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan atau merancang sebuah aplikasi berbasis multimedia disarankan harus kreatif, sabar, dan teliti. Dengan demikian bahwa multimedia mampu berperan di dunia Teknologi Informasi dengan memanfaatkan keahlian dalam menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif.
2. Perlu adanya penggunaan database untuk memperbarui materi dan menambahkan informasi yang ada pada aplikasi ini.
3. Aplikasi yang dibuat oleh penulis, untuk sekarang ini hanya dapat di gunakan secara offline yang di kemas menggunakan CD (belum dapat di gunakan secara online/jaringan).