

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penulis dapat mengambil kesimpulan dari perancangan multimedia interaktif pada Perkumpulan Kinologi Indonesia (PERKIN) di Yogyakarta sebagai media informasi, diantaranya :

1. Pembuatan media interaktif sebagai media informasi pada PERKIN Yogyakarta dilakukan melalui 11 tahap, yakni mendefinisikan masalah multimedia, studi kelayakan multimedia, analisis kebutuhan sistem multimedia, merencanakan konsep multimedia, merancang isi multimedia, merancang naskah multimedia, merancang grafik multimedia, memproduksi sistem multimedia, mengetes sistem multimedia, menggunakan sistem multimedia, dan memelihara sistem multimedia.
2. Hasil uji aplikasi kepada pihak PERKIN dari aspek tampilan lebih diminati tata letak/layout, aspek informasi lebih memilih media interaktif memudahkan anggota mendapatkan informasi, aspek konten banyak menyukai informasi tentang visi misi PERKIN.
3. Hasil uji aplikasi kepada masyarakat umum dari aspek tampilan lebih menyukai tampilan font, aspek informasi lebih menarik konsep cerita yang disampaikan dalam media interaktif PERKIN Yogyakarta, aspek konten lebih memilih informasi tentang kegiatan PERKIN.
4. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan pada anggota PERKIN

Yogyakarta dan masyarakat umum/random audiens penilaian media interaktif ini mendapatkan nilai (79.62%) dan masyarakat umum/random audiens (73.37%) dengan kategori **valid dan baik** sehingga media interaktif PERKIN Yogyakarta dapat dan layak digunakan.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari dalam pembuatan aplikasi ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang dapat diperbaiki, maupun dilengkapi oleh pengembang selanjutnya. Tidak ada sistem yang dapat dikatakan sempurna termasuk juga sistem baru yang dibangun ini, perancangan multimedia interaktif pada Perkumpulan Kinologi Indonesia (PERKIN) di Yogyakarta sebagai media informasi yang masih terdapat kekurangan-kekurangan yang hendaknya diperbaiki.

1. Diharapkan data-data yang dibutuhkan wajib berdasarkan sumber yang terpercaya, agar informasi yang didapatkan/disampaikan valid, suara dubbing lebih baik menggunakan bahasa yang lugas.
2. Diharapkan perlu adanya perbaikan kedepannya untuk mengembangkan dan menyempurnakan dalam pembuatan multimedia interaktif yang masih sangat sederhana ini seperti informasi, animasi, suara, dan grafik lebih baik.
3. Diharapkan pembuatan multimedia interaktif ini dapat menjangkau yang lebih besar lagi dan tidak hanya masyarakat yang tinggal di daerah sekitar saja, tetapi juga seluruh masyarakat Yogyakarta dan juga Indonesia.

4. Demi kelancaran proses pelayanan menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini, maka perlu dilakukan perawatan dan pemeliharaan secara berkala terhadap perangkat keras maupun perangkat lunak yang berkaitan.
5. Penggunaan aplikasi multimedia interaktif menuntut tenaga kerja yang mempunyai kemampuan yang baik dalam pengoperasian komputer sehingga perlu pelatihan dan pendidikan dalam meningkatkan produktifitas tenaga kerja itu sendiri.

Harapan penulis semoga aplikasi ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Penulis juga menerima kritik dan saran semua pihak yang sifatnya membangun agar penulis dapat lebih baik untuk kedepannya.

