

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya, dan juga berdasar rancangan serta implementasi dari pembuatan *company profile* berbasis *flash* dan *video company profile 2D motion graphic* yang disematkan di dalam aplikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam pembuatan *company profile* Smart Galileo berbasis *flash* ini, program aplikasi *flash* dan *video 2D motion graphic* yang disematkan adalah berupa CD interaktif.
2. *Video company profile* Smart Galileo *2D motion graphic* bisa berdiri sendiri tanpa harus disematkan ke dalam program *flash*, dengan kata lain *video company profile* Smart Galileo *2D motion graphic* ini bisa menjadi konten media digital lain seperti *website*, iklan televisi, dan iklan digital audio visual.
3. Konsep dari tampilan aplikasi dan *video 2D motion graphic* mengambil tema *flat design*.
4. Dengan menambahkan konten *video 2D motion graphic* pada *company profile* yang berbasis *flash* ini memberi nilai estetika pada Smart Galileo.
5. Informasi yang disajikan aplikasi dan *video 2D motion graphic* mencakup keseluruhan gambaran umum pihak lembaga Smart Galileo untuk bisa melakukan presentasi pengenalan lembaga dengan menggunakan sarana promosi digital.
6. Nilai estetika yang dicapai melalui tema, konsep, *storyboard*, dan *user experience*, dituangkan menjadi satu kesatuan aplikasi program *flash* yang selanjutnya menjadi navigasi untuk *video 2D motion graphic* yang telah disematkan.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah sistem informasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi, desain, seni, dan animasi yang baik, oleh sebab itu penulis memberikan beberapa saran yang bertujuan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya yang mengambil tema seputar company profile, yaitu:

1. Dalam pembuatan *company profile* ini aplikasi program *flash* yang secara garis besar masih sebagai navigasi *video company profile 2D motion graphic*, untuk penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan aplikasi dengan menambah konten yang lebih banyak seperti fasilitas *downloadable content* yang disajikan.
2. *Company profile* tidak hanya sebatas aplikasi program *flash* dan video, kedepannya *company profile* dapat dikembangkan ke dalam media digital lain seperti *website* interaktif dan aplikasi *smartphone*.
3. Untuk *video 2D motion graphic* sendiri, kedepannya bisa dikembangkan dengan teknik animasi yang lebih berkualitas dan menggabungkan *background sound* yang lebih menarik sesuai dengan animasi yang disajikan.
4. Harapan penulis setelah melakukan penelitian ini adalah munculnya inovasi baru dalam pembuatan *company profile* dengan memanfaatkan multimedia.