Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Tugas Akhir ini merupakan jawaban dari permasalahan yang dihadapi oleh penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Media Interaktif untuk Profil Wisata Kota Bengkulu.

Kesimpulan dalam penelitian ini diperoleh berdasarankan tujuan penelitian, pengolahan data yang diperoleh, pengerjaan karya dan hasil analisa yang dilakukan oleh penulis. Berikut merupakan kesimpulan yang dikemukakan penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini antara lain,

1. Dalam merancang tugas akhir ini melalui beberapa tahap yang harus dilakukan. Yaitu melalui tahap pengumpulan data, kemudian membuat konsep rancangan media interaktif, kemudian membuat skema dan rancangan layout yang akan dipakai. Setelah itu melalui tahap mendesain.
2. Menentukan konten yang akan dijadikan bagian dari media interaktif yang akan dibuat dan menentukan setiap info apa yang akan dimasukkan di dalamnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Media Interaktif..., Abineri Chrisman Saap, FSD UMN, 2013

3. Melakukan analisa terhadap rancangan yang telah dibuat guna mengetahui kekurangan serta kesempatan yang ada di dalam media interaktif tersebut.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan penulis kepada pembaca dalam merancang media interaktif:

1. Memikirkan konsep media interaktif secara matang agar pembuatan media interakif sesuai dengan apa yang diinginkan.
2. Menggunakan teori-teori yang membahas tentang bagaimana merancang suatu media interaktif dari berbagai sumber yang ada.
3. Membuat rancangan desain yang tepat untuk target audience seperti penggunaan warna, font dan penggunaan gambar.
4. Melakukan analisa terhadap rancangan yang sudah dilakukan untuk untuk mengetahui kekurangan serta kemungkinan kesempatan yang ada untuk nantinya bisa dikembangkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Media Interaktif..., Abineri Chrisman Saap, FSD UMN, 2013