



### **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.

## **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 Desain Promosi Online Universitas Multimedia Nusantara”.

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

1. Sebagian besar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2012/2013 yang mendapatkan info Universitas Multimedia Nusantara melalui sumber online jumlahnya sangat kecil.
2. Informasi tentang Universitas Multimedia Nusantara paling banyak didapat dari sekolah.
3. Salah satu alasan mahasiswa/i memilih Universitas Multimedia Nusantara karena memiliki program studi yang sesuai dengan minat mereka.
4. Sebanyak 76% siswa-siswi SMA mengaku pernah memainkan *game online*.
5. *Advergame* merupakan media iklan yang sangat kuat, dan sangat efektif jika digabungkan dengan media internet.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang sudah dilakukan, penulis memberi saran kepada pihak Universitas Multimedia Nusantara, yang antara lain :

1. Pihak Universitas Multimedia Nusantara hendaknya lebih memperhatikan potensi promosi dengan media *online*.
2. Pihak Universitas Multimedia Nusantara diharapkan untuk lebih mensosialisasikan website Universitas Multimedia Nusantara, karena hanya 2 % dari calon mahasiswa baru yang mengetahui *website* Universitas Multimedia Nusantara.
3. Pihak Universitas Multimedia Nusantara hendaknya membuat akun jejaring sosial yang ditujukan bagi para calon mahasiswa baru, karena akun jejaring sosial Universitas Multimedia Nusantara pada saat ini didominasi oleh mahasiswa dan staff, bukannya calon mahasiswa.
4. Penulis mengharapkan agar pihak Universitas Multimedia Nusantara terus mempertahankan penerapan media-media promosi yang unik, seperti *advergame* dan *augmented reality*. Terutama yang dapat diaplikasikan melalui jaringan internet.