



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Simpulan**

Bermula dari rumusan masalah bagaimana membuat sebuah rancangan media interaktif yang mampu menjelaskan informasi dan cara penanggulangan nyamuk untuk dapat mengurangi jumlah kasus demam berdarah, penulis mulai membuat Metodologi Perancangan yang mampu menyelesaikan masalah tersebut. Untuk Metodologi Perancangan yang digunakan, penulis menggunakan metodologi *The Waterfall* menurut Bob Bates (2004) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu: *Concept, Requirement Analysis, Detailed Design, Coding & Debugging, dan Testing*,

Dari hasil analisa-analisa Bab IV, bisa disimpulkan bahwa hasil media interaktif dari Tugas Akhir ini telah cukup mampu menjelaskan informasi mengenai demam berdarah. Tidak hanya demam berdarahnya saja, cara penanggulangannya dapat dimengerti dengan baik oleh peserta pada *Prototype Day*. Dengan mayoritas dari peserta menjawab mereka dapat merasakan dorongan untuk mencegah penyakit demam berdarah setelah memainkan rancangan media interaktif ini, maka bisa disimpulkan bahwa hasil dari rancangan tersebut sudah memenuhi kriteria untuk menyelesaikan rumusan masalah.

#### **5.2 Saran**

Dalam waktu yang penulis telah tempuh dalam perancangan media interaktif ini, banyak hal yang dapat dibahas mengenai suka dan duka dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Dalam kasus penulis yaitu perancangan Media Interaktif berbentuk permainan digital, banyak sekali hal yang perlu dipertimbangkan baik dari segi konsep hingga eksekusi. Banyak sekali hal-hal atau fitur yang harus dipersimpel dan terus menerus diperbaiki untuk dapat mengejar jadwal waktu tersebut. Dari pengalaman tersebut, penulis ingin menekankan kepada calon peserta Tugas Akhir lainnya yang membaca laporan ini bahwa waktu

pengerjaan dari Tugas Akhir terbatas, dengan waktu dalam 6 bulan, banyak tahap yang perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum bahkan memulai isi dari rancangannya. Dimulai dari penelitian lapangan, penelitian teori yang mendukung konsep perancangan, kelas wajib seminar dan lain-lainnya yang belum termasuk dengan hidup diluar kampus, waktu yang ada sangatlah penting. Oleh karena itu, fokuskanlah dari hal yang paling penting terlebih dahulu, buatlah ringkasan apa saja yang perlu selesai dalam waktu-waktu yang ditentukan dan sebisa mungkin mengikuti jadwal tersebut.

Dengan ini adalah akhir dari laporan Perancangan Media Interaktif Mengenai Bahaya Demam Berdarah untuk *Social Awareness* Remaja berumur 13-18 Tahun. Penulisan ini berkemungkinan untuk dilanjutkan apabila penulis melanjutkan studinya. Diluar dari hal tersebut, semoga perancangan dari Tugas Akhir ini bisa menjadi sebuah patokan bagi Mahasiswa dan Mahasiswi lainnya di waktu yang akan datang. Semoga hasil dari Tugas Akhir ini dapat membantu Mahasiswa dan Mahasiswi yang memilih topik atau kategori yang serupa.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA