

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

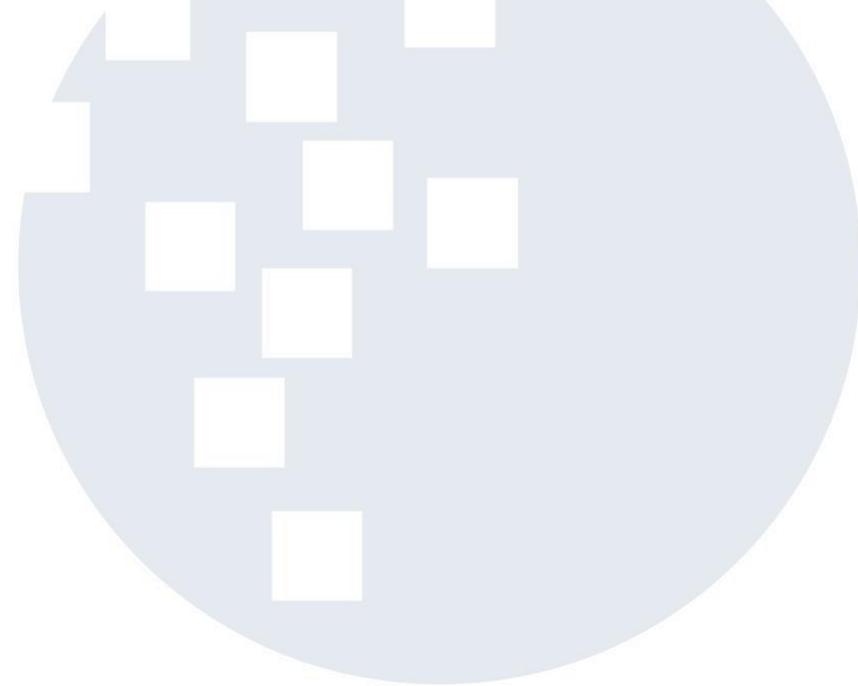
Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah *mobile website* untuk Museum Betawi yang berlokasi pada Setu Babakan kawasan perkampungan Betawi, Jakarta Selatan. Museum Betawi memiliki potensi yang amat besar dalam mengenalkan budaya Betawi kepada pelajar ataupun masyarakat luas, sebagai salah satu sarana edukasi budaya Betawi. Akan tetapi dengan kurangnya media dalam penyampaianya membuat informasi yang ada di museum tidak tersampaikan secara efisien dan tidak *memorable* bagi pengunjung yang berkunjung ke Museum Betawi. Maka dari itu perancangan *mobile website* mengenai budaya Betawi di Museum Betawi, untuk memberikan variasi media dalam penyampaian informasi mengenai Budaya Betawi dengan memberikan visual yang berbeda dengan website lain sehingga dapat menyampaikan informasi lebih menarik serta *memorable* bagi pengunjung museum dengan 3D model berbagai kebudayaan Betawi seperti gambang kromong, ondel-ondel, bir pletok, dan keraktelor yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kebudayaan Betawi dengan lebih menarik serta memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengunjung Museum Betawi.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang penulis dapat bagikan setelah melalui proses perancangan *mobile website* Budaya Betawi di Museum Betawi yaitu :

1. Dalam perancangan memerlukan suatu landasan yang rasional dalam memilih media yang akan di rancang, baik dari segi target audiens, maupun dari target penyelesaian masalahnya.
2. Penyampaian informasi yang dibawa secara unik dapat menghasilkan pemahaman dan pengalaman yang tidak terlupakan.

3. Dalam proses pengumpulan data dan teori, pastikan pencarian data dan teori dilakukan selengkap dan sebanyak mungkin.
4. Jangan menunda-nunda waktu pengerjaan agar proses pengerjaan dapat dilakukan lebih maksimal.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA