

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Museum adalah salah satu obyek wisata yang berperan penting terhadap peradaban bangsa dan negara Indonesia. Sebagai tempat untuk menyimpan koleksi peninggalan-peninggalan masa lampau dan juga benda-benda lain yang berguna bagi ilmu pengetahuan. Akan tetapi seiring dengan perkembangan jaman, masyarakat tidak lagi tertarik untuk berkunjung ke museum. Mereka lebih mengenal obyek-obyek wisata yang modern seperti mall, bioskop, maupun taman ria dengan permainan-permainan mutakhir sehingga museum tersingkirkan dan semakin sepi pengunjung.

Perancangan multimedia interaktif bertema wisata ke museum Yogyakarta ini menggunakan *smartphone* Android sebagai media utama perancangan. Alasan menggunakan *smartphone* Android sebagai media utama adalah Android adalah Android merupakan salah satu sistem operasi pada *smartphone* yang kini sedang merajai pasar. Masyarakat yang keranjingan Android tersebut dapat mengunduh aplikasi yang mereka inginkan secara bebas apalagi jika aplikasi tersebut dapat diunduh secara gratis. Hal ini membuat penjualannya semakin meningkat dari hari ke hari karena mudahnya pengembang menciptakan aplikasi yang dapat diunduh. Oleh karena itu diperlukan kerjasama yang baik antara desainer dan programmer agar aplikasi yang diinginkan dapat terwujud dengan baik dari segi desain maupun secara teknisnya.

Oleh karena itu, apabila aplikasi Jogja Kota Museum ini sudah diunduh oleh target audience maka diharapkan aplikasi ini sebagai salah satu solusi alternatif agar masyarakat dapat tumbuh rasa ketertarikan dan minat berkunjung setelah melihat visualisasi yang ada. Aplikasi ini menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat secara lengkap seperti harga tiket masuk, transportasi, jam buka museum, maupun hotel dan wisata terdekat sehingga seolah-olah mengkonversi

media konvensional menjadi media digital yang lebih interaktif, lebih praktis, mudah diperbaharui, dan lebih canggih karena dilengkapi dengan fitur GPS yang memudahkan pencarian lokasi museum dengan lokasi keberadaan pengakses aplikasi.

B. Saran

Sebagai generasi muda yang kreatif hendaknya kita melakukan pendekatan kepada masyarakat agar tidak melupakan museum sebagai tempat yang menyimpan benda-benda dengan nilai historis yang tinggi. Salah satunya dengan merancang multimedia interaktif dengan media baru, mengikuti perkembangan teknologi yang digemari masyarakat. Multimedia interaktif kini tidak hanya sebatas CD interaktif saja, akan tetapi juga meliputi aplikasi pada *smartphone* Android. Aplikasi pada *smartphone* Android menjadi salah satu solusi alternatif untuk menumbuhkan rasa ketertarikan dan minat berkunjung ke obyek wisata museum tersebut apabila disampaikan dengan menggunakan gaya ilustrasi yang menarik, narasi yang mudah dipahami, musik yang atraktif, dan juga informasi yang singkat, namun jelas serta mudah diakses.

Penulis memberikan beberapa saran bagi perancangan serupa agar lebih sempurna dan lebih baik kedepannya yaitu :

1. Mencari sumber yang lebih lengkap sehingga pemberian informasi kepada masyarakat juga lebih detail
2. Memperhatikan kesesuaian disain layout dan letak tombol dengan ukuran dan resolusi layar serta efisiensi tombol
3. Ukuran file aplikasi (.apk) yang perlu diasiasi supaya ringan. Pengguna gadget menyukai aplikasi yang tidak memakan terlalu banyak memori.

Saran untuk pembaca :

1. Mengeksplorasi diri semaksimal mungkin untuk menciptakan karya multimedia interaktif yang lebih baik, dan selalu mengikuti perkembangan jaman
2. Menggali potensi alam dan potensi budaya untuk digabungkan dengan kreatifitas mengolah karya multimedia interaktif serupa

Saran untuk institusi :

Memberikan mata kuliah yang mengupas secara tuntas tentang multimedia interaktif agar mahasiswa semakin mendapatkan ilmu yang mendalam



DAFTAR PUSTAKA

Buku sumber :

- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta. Andi Publisher. 2010
- Darwin, Waizly. *Majalah Marketeers "Spending Behavior, Gaya Hidup dan Perilaku Anak Muda Masa Kini"*, Jakarta: Penerbit Gramedia. 2012
- Dwifarina, Amalia. *Serunya Museum di Jakarta*, Jakarta: Airlangga. 2011
- Rustan, Suriyanto, *Mendesain Logo*, Jakarta : Gramedia. 2009
- Safaat, Nazruddin. *Android Penrogaman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Penerbit Informatika. 2011
- Sanyoto, E, Sadjiman, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Disain (Nirmana)*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran. 2005
- Tnunay, Tontje. *Yogyakarta Potensi Wisata*, Klaten: CV.Sahabat.1991

Tautan :

- <http://tekno.kompas.com> (diakses pada tanggal 25 Februari 2013 pukul 20.34 WIB)
- kppo.bappenas.go.id (diakses pada tanggal 22 Maret 2013 pukul 15.45 WIB)
- gudangimg.blogspot.com (diakses pada tanggal 22 Maret 2013 pukul 16.12 WIB)
- <http://www.unwiredview.com> (diakses pada tanggal 22 Maret 2013 pukul 16.20 WIB)
- www.teknojurnal.com (diakses pada tanggal 22 Maret 2013 pukul 16.15 WIB)
- <http://pratamasite.blogspot.com/2012/09/grafik-pemakaian-os-di-asia-pasifik.html> (diakses pada tanggal 29 Maret 2013 pukul 23.15 WIB)
- <http://secangkirkopipanas.com/2010/07/pertarungan-ios-dan-android-berlanjut> (diakses pada tanggal 29 Maret 2013 pukul 23.15 WIB)