

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perancangan aplikasi ini adalah sebagai salah satu wujud atas kepedulian akan pentingnya suatu media yang mampu menginformasikan dan mengkomunikasikan tentang prajurit kraton Yogyakarta kepada masyarakat khususnya para generasi penerus bangsa. Generasi yang terus berkembang dari masa ke masa tentunya mengalami banyak perubahan, begitu pula dalam memperoleh suatu informasi, untuk pengetahuan ataupun untuk pembelajaran.

Berkaitan dengan cara memperoleh informasi tersebut, dibutuhkan suatu media yang mampu mengkomunikasikan isi dari informasi agar dapat di terima oleh target *audience*. Dengan kondisi perkembangan saat ini, di mana teknologi sudah berkembang sangat pesat. Teknologi saat ini berbagai macam jenisnya, contohnya saja teknologi komunikasi, seperti *handphone*, komputer, atau tablet dengan akses *internet* dan memungkinkan memuat aplikasi-aplikasi sebagai nilai jualnya, sehingga pilihan yang tepat jika di rancang sebuah media berbentuk aplikasi yang akrab dengan penggunanya.

Karakteristik aplikasi berbentuk multimedia interaktif ini sangat akrab dengan target *audience* sebagai pengguna tablet. Jadi informasi tentang prajurit keraton akan sangat mudah di komunikasikan melalui media ini. Informasi yang termuat pada aplikasi ini di sajikan secara ringkas namun mampu memenuhi kebutuhan informasi target *audience* mengenai segala sesuatu tentang prajurit keraton.

Aplikasi berbentuk multimedia interaktif ini menjadi penyambung informasi kepada target *audience* yang semula hanya berwujud media-media konvensional menjadi sebuah media baru secara digital.

## B. Saran

Prajurit keraton adalah salah satu bagian budaya dari kota Yogyakarta, maka dari itu di harapkan keberadaannya dapat di ketahui dan lebih dikenal oleh masyarakat luas, khususnya bagi generasi penerus bangsa, agar dapat menjadi kebanggaan bangsa. Perancangan aplikasi ini sebagai panduan dan menjadi sebuah solusi untuk mengkomunikasikan secara visual maupun verbal secara digital tentang sejarah dan keberadaan prajurit keraton secara singkat. Target audience diharapkan menjadi lebih peduli terhadap kebudayaan dan warisan budaya daerahnya.





## DAFTAR PUSTAKA

Sabdacarakatama, Ki 2008. Sejarah Keraton Yogyakarta. Yogyakarta:  
Narasi

Suwito Sri, Yuwono dan Tim 2009. Prajurit Kraton Yogyakarta (Filosofi dan  
Budaya yang terkandung di Dalamnya). Yogyakarta: Dinas Pariwisata  
dan Kebudayaan Kota Yogyakarta

Kusrianto. Adi 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta:  
ANDI OFFSET

Bahari, Hamid. 2011, *Kitab budaya Nusantara*. Yogyakarta: Diva Press

Herawati, Nanik. 2010. *Mutiara Adat Jawa*. Klaten : PT. Intan Pariwara

Wahana Komputer. 2012. Buku Pintar Memilih Ponsel dan Tablet Berbasis  
Android. Yogyakarta: Andi Offset

B, Soelarto. 1993 *Garebeg di Kesultanan Yogyakarta*. Yogyakarta: Kanisius

### WEBSITE

<http://yogyakarta.panduanwisata.com/dacrah-istimewa-yogyakarta/kota-yogyakarta/prajurit-wirobrojo-barisan-terdepan-prajurit-kraton-yogyakarta/> di akses pada 22 Maret 2011, jam 2.00 WIB

Dan Mc Kenzie, 9 Agustus 2011, Designing For Android tablets,  
<http://mobile.smashingmagazine.com/2011/08/09/designing-for-android-tablets/> di akses pada 5 Oktober 2012, jam 3:00 WIB

<http://developer.android.com/design/style/iconography.html> diakses pada 18 April 2013, jam 1:22 WIB

<http://khustbesters.wordpress.com/2011/01/18/8-peran-prajurit-kraton-yogyakarta-sekarang/> di akses pada 23 Maret 2011, jam 2.00 WIB

<http://agusbarupunyablog.blogspot.com/2010/10/pengertian-aplikasi-mobile.html> diakses pada 12 April 2013, jam 11:24 WIB

<http://polisenijogja.wordpress.com/2013/03/21/cara-upload-aplikasi-di-google-playstore/> diakses pada 8 Mei 2013, jam 11:24 WIB

[http://morphousmedia.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=38&Itemid=1](http://morphousmedia.com/index.php?option=com_content&task=view&id=38&Itemid=1) diakses pada 18 Mei 2013, jam 11:24 WIB

<http://jogja.tribunnews.com/2013/01/16/tablet-7-inci-akan-meraja-di-2013/> diakses pada 6 Januari 2013, jam 16:44 WIB

