

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, perancangan, dan implementasi perangkat lunak, dapat ditarik kesimpulan dari pengembangan aplikasi multimedia bahasa dan kebudayaan dayak berbasis *desktop* dan *mobile*:

1. Penulis mampu membangun aplikasi multimedia yang baik agar bisa diterapkan sebagai aplikasi multimedia pengenalan bahasa dan kebudayaan Dayak berbasis *desktop* dan *mobile*.
2. Sistem aplikasi yang dibangun ini dapat menyampaikan materi-materi bahasa dan kebudayaan Dayak agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh anak-anak atau penggunanya dan layak digunakan sebagai media pengenalan dibuktikan dengan 59,375% responden sangat setuju, sehingga belajar menjadi lebih menarik dengan tampilan berbasis multimedia dan efektif karena dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun.

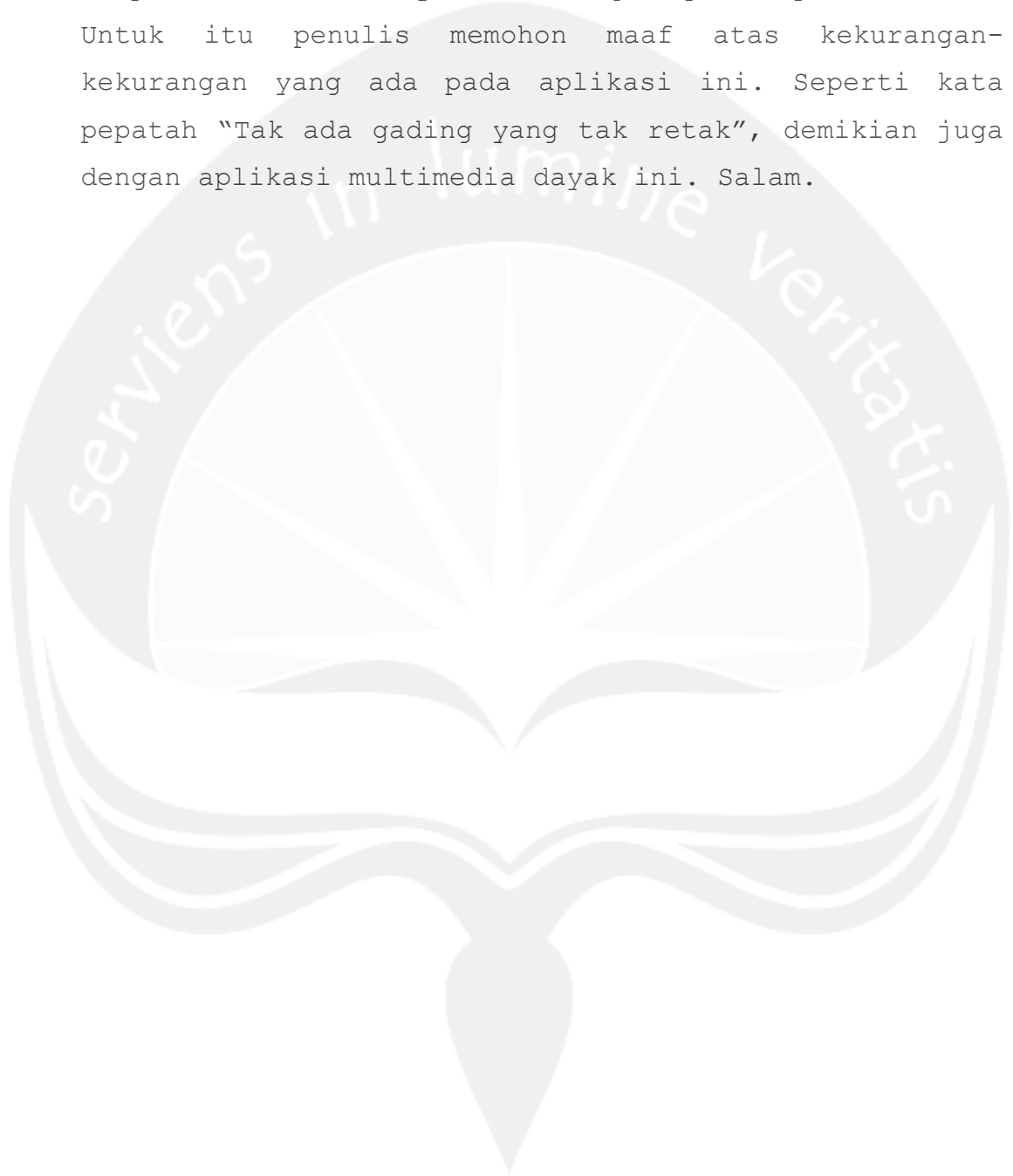
6.2. Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi berikutnya adalah:

1. Penambahan fitur pencarian untuk kosa kata, agar mempermudah pencarian kata-kata.
2. Materi-materi diperbanyak dari berbagai jenis Suku Dayak yang ada di Kalimantan.
3. Animasi dan gambar diperbanyak agar aplikasi dapat lebih menarik lagi.

6.3. Penutup

Aplikasi multimedia dayak ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyak kekurangan pada aplikasi ini. Untuk itu penulis memohon maaf atas kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi ini. Seperti kata pepatah "Tak ada gading yang tak retak", demikian juga dengan aplikasi multimedia dayak ini. Salam.



Daftar Pustaka

- Adiat, A.N., 2008. Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Sokanegara. *Jurnal Telematika*, I(2), pp.1-14.
- Albert, 2007. *Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Kebudayaan Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Bramantio, G.D., 2012. *Pembangunan Aplikasi Desktop Cerita Natal Kelahiran Tuhan Yesus Berbasis Multimedia Interaktif*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Cheng, G., 2009. Using Game Making Pedagogy To Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia. *Australasian Journal of Educational Technology*, XXV(2), pp.206-20.
- Devi, C.E.P., 2013. *Pembangunan Aplikasi Mobile Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Iper, D., 1999. *Aku Sinta Basa Dayak Ngaju (Pelajaran Bahasa Dayak Ngaju)*. Palangkaraya: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurniawan, D., 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Batik Menggunakan Animasi Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA 1 Wonosobo. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Sebelas Maret*, I(1).
- MADCOMS, 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Maslim, M. & Kusumawati, L., 2014. Pengembangan Aplikasi Buku Resep Makanan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta Berbasis Multimedia. *Jurnal Buana Informatika*, V(1), pp.44-52.
- Messa, M.Y., 2008. *Pembangunan Aplikasi Pengenalan Budaya dan Pariwisata Kalimantan Barat Berbasis Multimedia*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Univeritas Atma Jaya Yogyakarta.
- Novaliendry, D., 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SPMN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, VI(2), pp.1-13.
- Priyanto, A., Purwanto, Y. & Soeleman, M.A., 2011. Peningkatan Pemahaman Bahasa Jawa Kromo Inggil Siswa Sekolah Dasar Kelas 5 dan 6 Melalui Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi*, VII(2), pp.1-18.
- Putra, A.A.G.D.K. & Fajaraditya, I.N.A., 2013. Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Anak-Anak Dengan Load Movie Berbasis

Animasi Flash. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, II(1), pp.52-63.

Rakhmat, S., Mutiarsih, Y. & Darmawangsa, D., 2015. Pembelajaran Pelafalan Bahasa Perancis Melalui Model Artikulatoris Pengembangan (MAP) Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Bahasa & Sastra*, XV(1), pp.1-16.

Sulartopo, S. & Awwali, M.R., 2014. Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, VIII(1), pp.18-31.

Tambunan, H., 2012. Desain Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan. *Jurnal Generasi Kampus (Campus Genetation)*, V(2), pp.19-28.