

BAB VI

PENUTUP

6. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis, perancangan, implementasi perangkat lunak, dan pengujian perangkat lunak media pengetahuan menyelam dan alat olahraga selam berbasis multimedia interaktif dapat ditarik kesimpulan:

Penulis berhasil membangun aplikasi yang dapat menyampaikan materi-materi pengetahuan selam dan alat olahraga menyelam atau GO-DIVE agar lebih mudah di terima dan di pahami oleh penyelam atau seseorang yang sedang belajar menyelam dan layak digunakan sebagai media pengetahuan menyelam dan pengenalan alat selam kepada penyelam atau yang sedang belajar menyelam.

6.1 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi berikutnya adalah:

1. Menambah animasi lebih banyak pada aplikasi.
2. Materi-materi diperbanyak dari berbagai jenis alat selam yang ada.
3. Animasi dan gambar diperbanyak agar aplikasi dapat lebih menarik.

6.2 Penutup

Pembangunan aplikasi pengetahuan menyelam dan olahraga selam berbasis multimedia ini masih jauh

dari kata sempurna. Masih banyak kekurangan pada aplikasi ini. Untuk itu penulis memohon maaf atas kekurangan yang ada pada aplikasi ini. Seperti kata pepatah "Tak ada harimau mati yang tak meninggalkan belang", demikian juga dengan aplikasi pengetahuan menyelam dan olahraga selam berbasis multimedia ini.



Daftar Pustaka

Gunawan, A., 2014. Penerapan Konsep Bawah Laut pada Interior Selam Rekreasi di Surabaya. *JURNAL INTRA*, 2(2), p.7.

Lagarensen, B.E.S., Alow, A. & Prasetya, L., 2010. KONTRIBUSI OLAHRAGA SELAM DALAM PEMBANGUNAN KEPARIWISATAAN SULAWESI UTARA. *Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Manado*, 1(1), p.10.

Herman, D., Yunus, , Harahap, F. & Rasmin, , 2009. Ambilan Oksigen Maksimal dan Faal Paru Laki-laki Sehat Penyelam dan Bukan Penyelam. *Departemen Pulmonologi dan Ilmu Kedokteran Respirasi Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia*, 1(1), p.11.

Putra, I.E. & Wahyudi, 2015. RANCANG BANGUN APLIKASI PROMOSI PARIWISATA. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), p.9.

Wajiyanto & W. Hananto, M., 2013. PENGEMBANGAN PARIWISATA KABUPATEN BANTUL. *Sarjana Teknik Informatika*, 1(2), pp.1-11.

Atmadji, C. & Soeleman, A., 2010. MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH SISTEM INFORMASI MANAJEMEN. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI*, 6(1), p.17.

Hari, K.I., Nugraha, A.L. & Awaluddin, M., 2015. APLIKASI PETA INTERAKTIF KABUPATEN BANYUMAS BERBASIS FLASH SEBAGAI MEDIA PROMOSI PARIWISATA. *Geodesi Undip*, IV(4), pp.1-7.

Effendi, Z. & Murinto, 2014. APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA. *Sarjana Teknik Informatika*, II(1), pp.1-12.

Peniarsih, 2014. PEMANFAATAN INFORMASI MULTIMEDIA. *Jurnal Informasi Sistem*, 1(1), p.11.

Anugerah, R., 2015. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1(1), p.9

