

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisi terhadap keseluruhan aplikasi pembelajaran teknisi dasar komputer berbasis multimedia, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi multimedia pembelajaran ini dapat membantu siswa belajar secara mandiri.
2. Aplikasi yang dibuat dapat memudahkan pembimbing dalam memberikan materi pembelajaran teknisi dasar komputer.
3. Aplikasi ini dapat dijadikan media bantu dalam proses belajar mengajar berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu sistem pembelajaran yang konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih efektif.

6.2. Saran

Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran ini masih sederhana dan sangat mungkin untuk dikembangkan menjadi lebih baik dengan memperhatikan beberapa saran berikut :

1. Multimedia pembelajaran ini ditampilkan lebih menarik lagi dan animasi yang diberikan lebih baik lagi.
2. Dapat ditambahkan materi yang lebih banyak lagi tentang teknologi yang berkembang sekarang.

3. Multimedia pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran *online* sehingga aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna dari manapun juga dan dapat menambahkan materinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darma, Budi. (2012). *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta : Andi.
- Rahman, Erdisna Arif. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif berbasis multimedia Untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Adobe flash CS3. Jurnal KomTekInfo Fakultas Ilmu Komputer, Volume 2, No. 1.*
- Harun dan Zaidatun. (2013). *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Andi.
- Fauziah. (2014). *Konsep Dasar Perancangan Web*. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari, Khairul Kawistara.. (2015). *Pemograman Web*. Jakarta : Mitra Wacana Media.
- Sutedja, Indrajani. (2015). *Database Desain (case study all in one)*. PT.Elexe Media.
- Kadir, Abdul. (2013). *Pengantar teknologi informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul. (2010). *Dasar Aplikasi Database MySQL - Delphi*. Yogyakarta: Andi.
- Madcoms. (2012). *Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Mahardika, Galih (2014). *Media Pembelajaran Perakitan Pc Menggunakan Macromedia Flash Kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan Di SMK, Tugas Akhir, Universitas Yogyakarta.*
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Yogyakarta : Andi.
- Maulana, Irman. (2014). *Pemograman Game dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Nyarno. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Jaringan dan Akses Internet Pada SMK MUH. 4 Boyolali*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA.
- Raharjo, Budi (2015). *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter*. Bandung : Informatika.
- Ruharjo, Budi (2015). *Belajar Otodidak Framework Codeigniter*. Bandung: Informatika.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Riyanto. (2013). *Membangun Mobile Web Store dengan CodeIgniter, MySQL & jQuery Mobile*. Yogyakarta: Andi.
- Sutanta, Edhy., (2004). “Sistem Basis Data”. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, Hadi. (2012). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Flash, PHP, dan MySQL*, 1-7, Vol :11 No :1 Jurnal Informatika.
- Simarmata, Janner. (2012). *Pengenalan Teknologi komputer dan informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Wahana Komputer. (2010). *Membuat Aplikasi Database Dengan Java dan MySQL*, Semarang: Andi.

