

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah seluruh aplikasi ini dibangun melalui tahap pengujian atau testing maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Multimedia* cara menenun kain tenun Kabupaten TTU sangat efektif bagi masyarakat yang ingin mengetahui cara menenun.
2. Multimedia cara menenun kain tenun Kabupaten TTU ini sudah layak untuk digunakan atau diterapkan pada user khususnya masyarakat luas maupun pelajar yang ingin mengetahui proses cara menenun kain tenun TTU agar dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang cara menenun kain tenun Kabupaten TTU yang lebih efisien

6.2 Saran

Oleh karena keterbatasan kemampuan dan waktu dalam pembangunan aplikasi ini maka setelah melewati tahap pengujian atau testing dapat disarankan bagi pengembang yang ingin mengembangkan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastian, M. Y. M. (2009). *Mengenal Kain Tenun Ikat Biboki*. Kefamenanu: Rumah Seni Tafean Pah.
- Database Numerik Kabupaten TTU. (2013).
- Enterprise, J. (2009). *Kupas Tuntas Flash CS4*. PT Elex Media Komputindo.
- Hadi, S. A. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash (Pertama)*. Graha Ilmu.
- K, Ichwan. (2015). *Membuat Metode Pembelajaran dengan Adobe Flas CS6*. (E. Risanto, Ed.) (1st ed.). Yogyakarta: ANDI.
- Lela, L. (2002) Katalog Tenunan Kabupaten Timur Tengah Utara. Dewan Kerajinan Nasional, Daerah Timur Tengah Utara
- Mahdiyah, E., Fatayat, & Asprindo. (2017). Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan Adobe Flash, 3(1), 63–70.
- Mamulak, N. M. R. (2015, March). Rancang Bangun Sistem Informasi Motif-Motif Tenunan Daerah Nusa Tenggara Timur Menggunakan Pendekatan Unified, (Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015).
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Setyawardhani, D., & Alfonso. (2013). Memasyarakatkan Kain Tenun Melalui Multimedia Interaktif.
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, 215–226.
- Sutarno, E., & Mukhidin. (n.d.). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Kemandirian Belajar Siswa SMP Di Kota Bandung, (3), 203–218.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.