

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan hal – hal sebagai berikut :

1. Dengan memanfaatkan teknologi dibidang multimedia, aplikasi ini menyajikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap seorang pemandu wisata.
2. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh siswa menilai aplikasi ini sangat baik dan aplikasi ini mampu menambah pengetahuan anak – anak SMK khususnya pariwisata tentang cara menjadi pemandu wisata yang profesional.
3. Dalam proses pengoperasiannya, aplikasi multimedia sistem pembelajaran pemandu wisata ini mudah digunakan oleh para siswa sehingga mereka juga dapat memahami dengan mudah materi yang diberikan.
4. Berdasarkan analisis data uji coba aplikasi pada 11 siswa di lakukan dalam bentuk pertanyaan- pertanyaan seputar aplikasi yang dibuat dan hasil penilaian responden terhadap aplikasi yang dibuat adalah banyak siswa menilai aplikasi yang dibuat sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba yang di lakukan pada siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman

mereka terhadap materi yang diberikan di dalam aplikasi yang dibuat.

6.2. Saran

Berdasarkan penilaian pada bab sebelumnya maka dapat diberikan saran – saran dari penulis untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini sehingga mendapatkan kinerja yang lebih baik dari aplikasi pembelajaran ini diantaranya :

1. Dapat diberikan materi yang lebih banyak lagi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk menjadi pemandu wisata.
2. Animasi pada sistem pembelajaran pemandu wisata di tampilkan lebih menarik lagi dan animasi yang di berikan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Pendit, Nyoman, 1987. *Ilmu Pariwisata*
- Aryus., 2009. *Keamanan Multimedia Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi
- Binanto, Iwan., 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya*.
Andi: Yogyakarta.
- Ismaun, Muhajir, 2005. *Pengantar Filsafah Ilmu Kepariwisatawaan*
- Munir., 2013. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
Bandung.
- Pulung, Maulana., 2013. *Kreasikan Animasi-Mu dengan Adobe Flash dalam
Membuat Sistem Multimedia Interaktif*. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Sutopo, A.H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu,
Yogyakarta
- Astuti, D., 2006, *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan
Macromedia Flash 8*, Andi, Yogyakarta.
- Utami Dewi. 2007. *Animasi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Harun dan Zaidatun. 2013. *Teknologi Multimedia dalam yPendidikan*.
Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Dwi Aris Setyawan. 2007. *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris
untuk anak- anak Menggunakan Macromedia Flash*.Yogyakarta.
- Seno Anggoro .2010. *Media Pembelajaran Bahasa Inggris UKM AEC Berbasis
Multimedia Flash*

Siti Sholikha Az Zahra .2012.*CD Interaktif Kamus Media Pembelajaran Tiga Bahasa (Arab-Inggris-Indonesia) Untuk Anak-anak Berbasis Multimedia*,Bandung.

Martiana, Entin.RM.Nana. 2007. *Sistem Pemandu Wisata Berorientasi Pada Adaptable Budget*, Surabaya.

Rosch, 1996, *Computing and Video*, England: Longman.

Steinmentz, 1995, *Multimedia Condition Text Graphics and Video*, London: Hill-Education.

McComick, 1996, *Teaching multimedia and Researching Reading*, England: Longman.

Safran Yusri & Mikael Prastowo , *TERANGI* ,2013.