

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Pada penelitian ini telah dibangun sebuah aplikasi *company profile* berbasis multimedia interaktif untuk membantu mempromosikan Plus Photography Kupang atau dikenal dengannama PuPhy. Aplikasi ini bisa menampilkan lokasi dan gambaran studio, album foto dan video dari pelanggan terdahulu dengan kategori yang berbeda, selain itu kita juga bisa melihat testimoni dari pelanggan Plus Photography, dan pada menu terakhir yaitu informasi kontak.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapatdisimpulkan bahwa secara umum sistem ini sudah memenuhi tujuan utamanya yaitu dapat menampilkan informasi-informasi yang berhubungan dengan promosi Plus Photography Kupang. Dari segi tampilan sudah baik, interaktif dan *user friendly*, mudah di baca dan dipahami serta pemilihan warna yang nyaman dan indah untuk di pandang.

#### **6.2. Saran**

Agar aplikasi *company profile* berbasis multimedia interaktif untuk membantu mempromosikan Plus Photography Kupang (PuPhy) dapat memberikan layanan yang semakin maksimal sesuai dengan tujuannya maka PuPhy perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan beberapa fungsi ataufituryaituberita, bukutamu, forum dan peta sehingga lebih bersifat dinamis dan interaksi.

## DAFTAR PUSTAKA

Amir, S., 2013, *Photography dengan Media Cahaya*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Basuki., 2006, *Metode Penelitian*. Jakarta: Wedatama Widya Satra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Hakim, L., dan Musalini, U., 2004. *Cara Cerdas menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta. Penerbit PT Elex Media Komputindo.

Maimunah, N.L., 2012. *Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi*, Journal CCIT Vol.5 no.3-Mei 2012. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.

Ma'ruf, S., 2016, *Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Produktif Multimediadi SMK NEGERI 1 KEBUMEN KELAS XIIMenggunakan Adobe Flash CS6*, Skripsi.

Pradana, D., 2011, *Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Membantu Mempromosikan Desa Wisata Tanjung Kabupaten Sleman*, Skripsi, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Pressman, R., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*, Jakarta.

Rangkuti, F., 2009, *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rozi, P., 2012, *Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pariwisata Danau Kerinci Di Kabupaten Kerinci-Jambi*, Naskah Publikasi, STMIK STIKOM Surabaya.

Saladin, D., 2003, *Manajamen Pemasaran*. Bandung: Linda Karya.

Siwitomo, H., 2010, *Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Kebumen Berbasis Multimedia*, Skripsi, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.

Sunarya, L., 2010, *Diktat Mata Kuliah Desain Karakter and Modeling*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.

Sutopo, L., 2003, *Multimedia Interaktif dan flash*, Yogyakarta: PT Graha Ilmu.