

## ANALISIS EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA PADA PENCITRAAN AMIK AMIKOM CIPTA DARMA SURAKARTA

**Ibrahim Rusydi (rushdee02@gmail.com)**  
**Sri Siswanti (sywanty@gmail.com)**  
**Wawan Laksito YS (wlaksito@yahoo.com)**

### ABSTRAK

*Pada jaman modern seperti ini media informasi merupakan salah satu kunci pada setiap aspek dan juga dikatakan bahwa semua kegiatan kita dituntut untuk menghasilkan informasi. Ketika penulis melakukan penelitian, penulis mendapati bahwa sebagian besar masyarakat belum mengenal AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Bahkan sebagian mahasiswanya pun belum begitu mengenal dengan baik. Untuk itu dibuatlah aplikasi multimedia sebagai media informasi dan sarana alternatif promosi. Pada penelitian ini akan meneliti efektivitas pemanfaatan multimedia yang bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya aplikasi multimedia untuk sarana promosi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket. Dimana mencari sejumlah responden untuk membandingkan antara aplikasi multimedia dengan brosur, kemudian mengisi angket yang sudah disediakan. Selanjutnya hasil jawaban responden diolah dengan menggunakan skala Likert. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tanggapan responden untuk aplikasi sangat baik dan layak menjadi alternatif promosi.*

*Kata kunci : Analisis, Efektivitas, Multimedia*

### I. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Hal ini ditunjang dengan semakin banyaknya suatu perusahaan atau lembaga sudah semakin maju. Yang berakibat tuntutan kegiatan dan kebutuhan manusia semakin kompleks. Komputer merupakan salah satu alat bantu yang sesuai dengan perkembangan zaman, di mana komputer dipandang sebagai salah satu alat bantu manusia untuk mempermudah pekerjaan. Sehingga bisa sebagai alternatif untuk mempermudah dalam pengenalan sebuah instansi kepada masyarakat.

Pelayanan informasi di instansi-instansi dibutuhkan guna menarik minat pelanggan dan sesuai dengan perkembangan jaman. Maka digunakanlah aplikasi berbasis multimedia.

AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta untuk sarana promosi masih menggunakan brosur maupun spanduk, sehingga informasi yang diberikan terbatas. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang canggih dan dapat menarik minat masyarakat. Maka digunakanlah aplikasi informasi AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta berbasis multimedia. Aplikasi ini juga

bisa digunakan kepada mahasiswa agar lebih mengenal kampus mereka.

### II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, mengolah data dan menganalisa data dengan perantara teknik tertentu.

#### 2.1 Menentukan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Profil AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.
2. Denah AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.
3. Informasi penerimaan mahasiswa baru.
4. Analisa keefektifan aplikasi.

#### 2.2 Menentukan Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah terpusat pada dosen dan karyawan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta, mahasiswa AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta dan siswa SMA di Surakarta.

### 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah:

1. Observasi (pengamatan)
2. Interview (wawancara)
3. Studi Pustaka
4. Angket dengan jumlah 15 responden (10 siswa SMU dan 5 mahasiswa)

### 2.4 Metode Analisis Data

Data yang diperoleh dari pengumpulan data masih berupa data mentah. Untuk mendapatkan kesimpulan dalam penelitian ini, data tersebut harus dianalisis terlebih dahulu. Langkah yang dilakukan penulis untuk menganalisis hasil penelitian yaitu:

- a. Tahap persiapan
  - Mengecek kelengkapan identitas responden.
  - Mengecek kelengkapan instrument.
  - Mengecek kelengkapan isian.
- b. Tahap tabulasi
  - Memberi skor pada item-item angket.
  - Mengubah data dari kualitatif ke kuantitatif.
  - Menghitung keseluruhan skor.
- c. Tahap penerapan data teknik

Pada tahap ini analisis yang dipakai adalah teknik analisis deskriptif prosentase.

Teknik ini digunakan untuk mengetahui keefektifan sistem yang baru. Langkah-langkah yang diambil adalah:

1. Meneliti isian angket sudah lengkap atau belum.
2. Melakukan pengkodean data angket.
3. Memberi skor masing-masing jawaban.
4. Memasukkan skor pada data tabulasi.
5. Melakukan penjumlahan skor berdasarkan kolom dan baris.
6. Menetapkan kriteria ideal.
7. Memasukkan jumlah skor ke dalam rumus prosentasi.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jml Skor Responden}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Penentuan kriteria dilakukan per sub variable dengan patokan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \% \text{ tertinggi} &= (3:3) \times 100\% = 100\% \\ \% \text{ terendah} &= (1:3) \times 100\% = 33,33\% \\ \text{Rentang skor} &= 100\% - 33,33\% = 66,67\% \\ \text{Interval} &= 66,67\% : 3 = 33,33\% \end{aligned}$$

Tabel 1 Prosentase Skor Nilai

Prosentase	Kategori
66,68% < skor < 100%	Efektif
33,34% < skor < 66,67%	Kurang Efektif
0% < skor < 33,33%	Tidak Efektif

### 2.5 Pembuatan Aplikasi Multimedia

Setelah mengumpulkan data, dibuatlah aplikasi multimedia untuk sarana promosi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi multimedia sebagai berikut.

1. Merancang konsep
2. Merancang isi
3. Merancang naskah
4. Merancang grafik (*storyboard*)
5. Memproduksi aplikasi dengan *software* Macromedia Director dan 3DsMax

### 2.6 Analisis Pemanfaatan Multimedia

Setelah aplikasi multimedia selesai dibuat, dilakukan penelitian untuk menganalisa efektif atau tidaknya aplikasi. Untuk itu dibuatlah kuesioner dengan 11 pertanyaan yang akan diisi oleh 15 responden. Dari 15 responden dipilih 10 orang siswa SMU dan 5 orang mahasiswa AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Selanjutnya hasil kuesioner dihitung dengan rumus skala Likert yang telah ditentukan. Agar diketahui efektif atau tidaknya pemanfaatan multimedia untuk saran promosi.

## III. TINJAUAN PUSTAKA

### 3.1 Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. [1]

### 3.2 Analisis

Menurut Komaruddin dalam Metodologi Penelitian Pendidikan [2], analisis adalah kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi

masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.

### 3.3 Efektivitas

Menurut Efendy dalam Metode Penelitian Bisnis [3], efektivitas adalah komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan, dan jumlah personil yang ditentukan.

### 3.4 Skala Likert

Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Menurut Sugiyono, Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. [4]

### 3.5 Macromedia Director

Macromedia Director adalah *software* multimedia interaktif yang mampu merangkai gambar, teks, video CD, DVD, animasi, flash sound (mp3, wav, mid), halaman web, objek 3D ditambah *programming* Lingo. Director sangat ampuh untuk membuat CD-Interaktif *profile*, presentasi, edukasi, simulasi, *virtual reality*, *game*, dll. [5]

### 3.6 3D Studio Max

3D Studio Max adalah *software* visualisasi dan animasi 3 dimensi yang handal dan serbaguna. Biasa digunakan untuk animasi, efek video, ilustrasi grafis, multimedia, arsitektur, interior, furniture, otomotif, produk, games, web, *fashion*, dll. [6]

## IV. PEMBAHASAN

### 4.1 Merancang Konsep

Pada teknik penyajian multimedia, aplikasi ini disajikan dengan sistem interaktif. Sistem interaktif merupakan suatu sistem yang dikemas dengan model sistem menu, sehingga pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan media yang digunakan yaitu komputer.

### 4.2 Merancang Isi

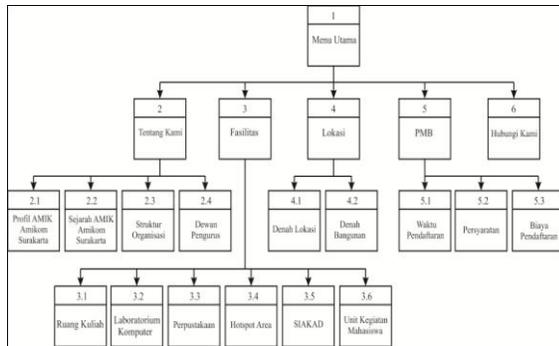
Setelah konsep dari aplikasi multimedia terbentuk, langkah selanjutnya adalah menyusun isi dari aplikasi tersebut. Desain aplikasi multimedia interaktif pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta terdiri dari beberapa bagian. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 2.

Tabel 2 Isi Aplikasi Multimedia Interaktif

No	Judul	Status	Keterangan
1.	Tentang Kami, Fasilitas, Lokasi, PMB, Hubungi Kami	Menu Utama	Menu utama dari aplikasi ini, yang berisi tombol menuju sub menu.
2.	Profil AMIKOM Surakarta, Sejarah AMIKOM Surakarta, Struktur Organisasi, Dewan Pengurus	Sub Menu Tentang Kami	Sub Menu yang berisi informasi tentang profil dari AMIK Amikom Surakarta dan struktur organisasinya.
3.	Ruang Kuliah, Laboratorium Komputer, Perpustakaan, Hotspot Area, SIAKAD, Unit Kegiatan Mahasiswa	Sub Menu Fasilitas	Sub Menu yang berisi informasi fasilitas-fasilitas yang ada di AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta
4.	Denah Lokasi, Denah Bangunan	Sub Menu Lokasi	Sub Menu yang berisi informasi denah lokasi dan denah ruangan yang ada di kampus AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.
5.	Waktu Pendaftaran, Persyaratan, Biaya Pendaftaran	Sub Menu PMB	Sub menu yang berisi informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru.

### 4.3 Merancang Naskah

Dalam merancang naskah, penulis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci. Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari narasi dalam aplikasi multimedia interaktif. Untuk memudahkan dalam membuat aplikasi multimedia interaktif, maka dibutuhkan suatu struktur yang nantinya akan membantu penulis dalam merancang naskah. Struktur yang dipakai dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini adalah struktur *hirarkis* yaitu struktur aplikasi multimedia yang dijalankan seperti tangga atau pohon, karena masing-masing objek menyediakan submenu pilihan yang menampilkan lebih banyak menu dan submenu. Struktur aplikasi multimedia pada Gambar 1.



Gambar 1 Struktur Aplikasi Multimedia

#### 4.4 Merancang Grafik (Storyboard)

Selanjutnya proses yang dilakukan adalah merancang grafik atau *storyboard*. Banyak elemen-elemen yang digabungkan sehingga menghasilkan hasil yang baik dan menarik. Mulai dari memperhatikan bentuk, teknik pewarnaan, hubungan antar garis, menentukan nilai-nilai, tekstur, dan menentukan format apa yang akan dipakai. Hal yang perlu diperhatikan juga adalah kapasitas dari file yang akan diolah jangan sampai mempengaruhi jalannya aplikasi.

#### 4.5 Memproduksi Aplikasi

Setelah semua rancangan jadi, berikutnya adalah memproduksi aplikasi sesuai rancangan yang telah dibuat dengan menggunakan software-software yang sudah direncanakan. Beberapa fitur yang ada di dalam aplikasi multimedia:

##### 1. Menu Fasilitas

Menu ini berisi fasilitas-fasilitas yang ada di AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Lengkap dengan penjelasan dan gambar. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar 2.



##### Ruang Kuliah

Terdapat empat ruangan yang dipergunakan sebagai ruang kuliah di AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Masing-masing ruangan memiliki kapasitas kurang lebih 30 mahasiswa dan dilengkapi dengan AC dan proyektor.



Gambar 2 Menu Fasilitas

##### 2. Menu Denah Lokasi

Menu ini berisi denah lokasi dari AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar 3.



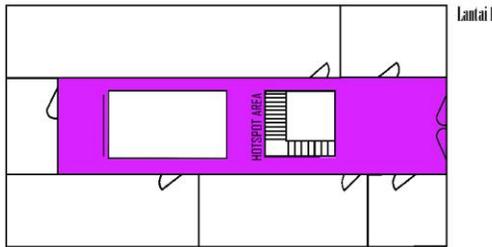
Gambar 3 Menu Denah Lokasi

##### 3. Menu Denah Bangunan

Menu ini menginformasikan ruangan-ruangan yang ada di dalam gedung AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Disajikan dengan animasi tiga dimensi yang interaktif. Tampilan menu ini dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4 Menu Denah Bangunan



Gambar 5 Menu Ruang Tiga Dimensi

#### 4.6 Menganalisa Keefektifan Aplikasi

Inti dari penelitian ini bukan terletak pada pembuatan aplikasinya, tetapi terletak pada analisa keefektifan sarana promosi alternatif yang dibuat. Apakah aplikasi ini dapat membuat pencitraan AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta lebih baik atau tidak. Untuk itu penulis mencoba menganalisanya dengan cara membandingkan antara brosur yang sudah ada dengan aplikasi multimedia yang dibuat. Responden diminta untuk melihat brosur terlebih dahulu dan menyerap informasi yang disampaikan. Kemudian responden diminta untuk menjalankan aplikasi multimedia. Dan membandingkan informasi yang didapat dari kedua sarana promosi tersebut. Setelah itu responden diminta untuk mengisi angket yang sudah disediakan oleh penulis. Pada uji coba ini diambil sampel 10 siswa SMA di Surakarta dan 5 mahasiswa AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta. Ada 11 pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Berikut daftar pertanyaan dan hasil jawaban responden bisa dilihat selengkapnya di tabel 3.

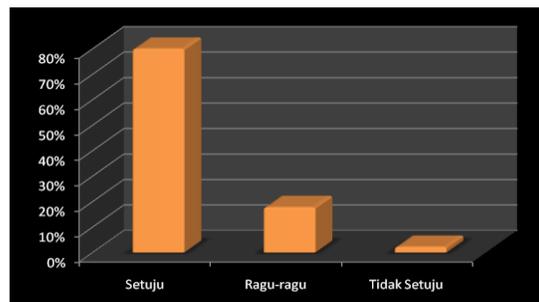
Tabel 3 Daftar Pertanyaan Angket Dan Hasil Jawaban Responden

No	Kriteria	S	R	TS
1.	Dengan sarana promosi selama ini, masyarakat sudah mengenal instansi dengan baik.	0	11	4
2.	Responden mengenal dan mengetahui instansi dengan baik.	2	9	4
3.	Dibutuhkan alternatif sarana promosi lain untuk lebih mengenalkan instansi kepada masyarakat.	15	0	0
4.	Aplikasi multimedia memiliki informasi yang lebih lengkap dibandingkan dengan brosur.	14	1	0
5.	Informasi yang disajikan oleh aplikasi multimedia mudah dimengerti oleh pengguna.	13	2	0
6.	Karena disajikan dengan multimedia interaktif, pengguna lebih tertarik untuk mengetahui informasi dibandingkan dengan brosur.	15	0	0
7.	Aplikasi multimedia disajikan dengan tampilan yang mudah dimengerti bagi orang yang awam komputer.	13	2	0
8.	Dengan aplikasi yang berbentuk digital, maka memudahkan dalam proses distribusi.	8	6	1
9.	Aplikasi multimedia lebih mendorong konsumen untuk memilih instansi.	5	10	0
10.	Brosur lebih praktis dalam menyampaikan informasi kepada pengguna, karena tidak perlu menggunakan komputer.	9	2	4
11.	Responden menyukai aplikasi multimedia sebagai sarana alternatif promosi.	13	2	0

##### 4.6.1. Analisa Prosentase

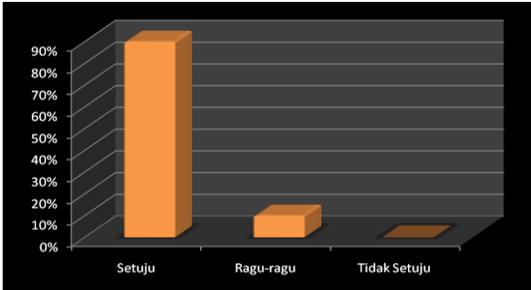
Setelah data terkumpul, penulis mengelompokkan pertanyaan berdasarkan variabel-variabel di bawah ini:

1. Analisa ditinjau dari segi *interface* (tampilan) Hasil analisa prosentase jawaban responden ditinjau dari segi *interface* dapat dilihat pada gambar 6.



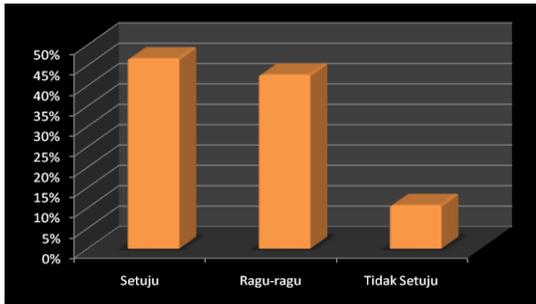
Gambar 6 Grafik tanggapan terhadap *interface* aplikasi

2. Analisa ditinjau dari segi *content* (isi)  
 Hasil analisa prosentase jawaban responden ditinjau dari segi *content* (isi) ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7 Grafik tanggapan terhadap *content* aplikasi

3. Analisa ditinjau dari segi promosi  
 Hasil analisa prosentase jawaban responden ditinjau dari segi aplikasi multimedia sebagai sarana alternatif promosi ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8 Grafik tanggapan terhadap sarana alternatif promosi

Dapat disimpulkan dari analisis jawaban responden di atas, sebagian besar responden menyukai aplikasi multimedia baik dari segi *interface* maupun *content*. Dan sebagian responden setuju agar aplikasi multimedia menjadi sarana alternatif promosi. Secara rinci hasil analisa jawaban responden seperti pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Kesimpulan hasil analisis

No	Variabel	Setuju (S)	Ragu-ragu (R)	Tidak Setuju (TS)
1.	Ditinjau dari segi <i>interface</i> (tampilan)	80%	17,78%	2,22%
2.	Ditinjau dari segi <i>content</i> (isi)	90%	10%	0%
3.	Ditinjau dari segi promosi	46,67%	42,67%	10,67%

#### 4.6.2. Analisa Skala Likert

Angket analisa keefektifan aplikasi multimedia diolah dengan menggunakan skala Likert dengan rentang skala 1 sampai 3. Artinya bagi skala yang berarah positif akan mempunyai kemungkinan skor 3 (tiga) untuk respon setuju (S), 2 untuk respon ragu-ragu (RG), dan 1 untuk respon tidak setuju (TS). Untuk skala yang berarah negatif, kemungkinan skor akan menjadi sebaliknya. Sebagai contoh untuk pertanyaan dengan jawaban seperti pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Contoh Pertanyaan

Kriteria	Setuju (S)	Ragu-ragu (RG)	Tidak Setuju (TS)
Menurut responden masyarakat sudah mengenal AMIK Amikom Cipta Dama Surakarta dengan baik.	0	11	4

Penentuan skor menggunakan skala Likert dengan perhitungan seperti berikut:

$$\text{Setuju (S)} = 0 \times 3 = 0$$

$$\text{Ragu-ragu (RG)} = 11 \times 2 = 22$$

$$\text{Tidak Setuju (TS)} = 4 \times 1 = 4$$

$$\text{Jumlah} = 0 + 22 + 4 = 26$$

Untuk prosentase dari jumlah skor dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\text{Jml Skor Responden}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{26}{45} \times 100\% \\ &= 57,78\% \end{aligned}$$

Secara rinci hasil analisis penelitian keefektifan aplikasi multimedia pada pencitraan AMIK Amikom Cipta Dama Surakarta dengan skala likert disajikan pada tabel 6.

Dari hasil analisis dengan menggunakan Skala Likert lalu muncul pertanyaan apakah aplikasi ini layak digunakan sebagai media sarana alternatif promosi, dari hasil total perhitungan skala Likert mendapatkan jumlah 426 dengan prosentase 83,06%. Dengan pengecualian skor pertanyaan nomor 1, 2 dan 10 menjadi sebaliknya karena pertanyaan berarah negatif. Dari skor tersebut berarti bahwa aplikasi multimedia efektif untuk digunakan sebagai sarana alternatif promosi.

Sedangkan dari segi apa aplikasi ini layak untuk digunakan bisa dilihat di bawah ini:

1. Analisa skala Likert ditinjau dari segi *interface* (tampilan)

Analisa hasil angket responden dengan menggunakan skala Likert ditinjau dari segi *interface* bisa dilihat pada tabel 7.

2. Analisa skala Likert ditinjau dari segi *content* (isi)

Analisa hasil angket responden dengan menggunakan skala Likert ditinjau dari segi *content* bisa dilihat pada tabel 8.

3. Analisa skala Likert ditinjau dari segi promosi

Analisa hasil angket responden dengan menggunakan skala Likert ditinjau dari segi promosi bisa dilihat pada tabel 9.

Tabel 6 Hasil Angket Penelitian Dengan Skala Likert

No	Kriteria	Jml	%
1.	Menurut responden masyarakat sudah mengenal AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta dengan baik.	26	57,78%
2.	Responden sudah mengetahui dan mengenal AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta dengan baik.	28	62,22%
3.	Dibutuhkan alternatif sarana promosi lain untuk mendukung AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta lebih dikenal masyarakat.	45	100%
4.	Aplikasi multimedia memiliki informasi yang lebih lengkap dibandingkan dengan brosur.	44	97,78%
5.	Informasi yang disajikan oleh aplikasi multimedia mudah dimengerti oleh pengguna.	43	95,56%
6.	Karena disajikan dengan multimedia interaktif, pengguna lebih tertarik untuk mengetahui informasi dibandingkan dengan brosur.	45	100%
7.	Aplikasi multimedia ditampilkan dengan tampilan yang mudah dimengerti bagi orang yang awam komputer.	43	95,56%
8.	Dengan aplikasi yang berbentuk digital, maka memudahkan dalam proses distribusi.	37	82,22%
9.	Dengan adanya aplikasi multimedia, lebih mendorong minat konsumen untuk memilih AMIK Amikom Cipta Darma Surakarta.	35	77,78%
10.	Aplikasi multimedia tidak praktis karena untuk mengakses informasinya harus menggunakan komputer.	35	77,78%
11.	Responden menyukai aplikasi multimedia sebagai sarana alternatif promosi.	43	95,56%

Tabel 7 Analisis Angket dengan Skala Likert dari Segi *Interface*

No	Kriteria	Jml	%
1.	Karena disajikan dengan multimedia interaktif, pengguna lebih tertarik untuk mengetahui informasi dibandingkan dengan brosur.	45	100%
2.	Aplikasi multimedia disajikan dengan tampilan yang mudah dimengerti bagi orang yang awam komputer.	43	95,56%
3.	Dengan aplikasi yang berbentuk digital, maka memudahkan dalam proses distribusi.	37	82,22%
4.	Aplikasi multimedia tidak praktis karena untuk mengakses informasinya harus menggunakan komputer.	25	55,56%
<b>JUMLAH</b>		150	<b>83,33%</b>

Tabel 8 Analisis Angket dengan Skala Likert dari Segi *Content*

No	Kriteria	Jml	%
1.	Aplikasi multimedia memiliki informasi yang lebih lengkap dibandingkan dengan brosur.	44	97,78%
2.	Informasi yang disajikan oleh aplikasi multimedia mudah dimengerti oleh pengguna.	43	95,56%
<b>JUMLAH</b>		87	<b>96,67%</b>

Tabel 9 Analisis Angket dengan Skala Likert dari Segi Promosi

No	Kriteria	Jml	%
1.	Dengan sarana promosi selama ini, masyarakat sudah mengenal instansi dengan baik.	34	75,56%
2.	Responden mengenal dan mengetahui instansi dengan baik.	32	71,11%
3.	Dibutuhkan alternatif sarana promosi lain untuk lebih mengenalkan instansi kepada masyarakat.	45	100%
4.	Aplikasi multimedia lebih mendorong konsumen untuk memilih instansi.	35	77,78%
5.	Responden menyukai aplikasi multimedia sebagai sarana alternatif promosi.	43	95,56%
<b>JUMLAH</b>		189	<b>84%</b>

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Dari analisis yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode angket, didapatkan hasil sebagian responden

setuju aplikasi multimedia layak digunakan sebagai sarana alternatif promosi.

2. Dari analisis dengan skala Likert didapatkan hasil 83,33% menyukai aplikasi dari segi *interface*, 96,67% menyukai aplikasi dari segi *content*, dan 84% menyukai aplikasi sebagai sarana alternatif promosi.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk proses pelaksanaan dan pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis metode angket dengan menggunakan jumlah responden lebih dari 15 orang. Karena dari jumlah responden yang semakin banyak akan didapatkan hasil yang lebih *valid*.
2. Melakukan analisis efektifitas pemanfaatan multimedia dengan metode yang lain. Tidak hanya dengan menggunakan metode angket dan skala Likert.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binato, Iwan, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010.
- [2] Hadi, Amirul, dkk., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Pustaka Setia, Bandung, 2008.
- [3] Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, Alfabeta, Bandung, 2008.
- [4] Suryabrata, Sumadi, *Metodologi Penelitian*, Rajawali Pers, Yogyakarta, 2012.
- [5] Hendratman, Hendi, *The Magic of Macromedia Director*, Informatika, Bandung, 2008.
- [6] Hendratman, Hendi, *The Magic of 3D Studio Max*, Informatika, Bandung, 2008.