BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.I Kesimpulan

Dari bahasan terdahulu dapat disimpulkan bahwa kehadiran komputer saat ini memang dirasa perlu bahkan bisa dikatakan penting. Selain untuk keperluan sekolah, kuliah, perkantoran, komputer pun bisa bisa dijadikan sebagai media untuk berbisnis. Bahkan selain media untuk bekerja, komputer pun bisa dijadikan sebagai sarana bermain seperti game dengan fasilitas vga card tiga dimensinya, musik dan film dengan fasilitas sound card tiga dimensinya serasa membawa teater ke dalam rumah kita. Apalagi saat sekarang ini komputer bisa dijadikan sebagai media untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lainnya dengan adanya fasilitas internet, semua bangsa di berbagai penjuru dunia ini dapat berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain.

Dalam dunia bisnis saat ini, kehadiran komputer sepertinya mutlak adanya. Apalagi dengan adanya faslitas multimedia sekarang ini sangat menunjang sekali dunia bisnis terutama dunia periklanan dan dunia pertelevisian yang sangat merasakan manfaat kehadiran komputer multimedia saat ini semakin menambah semaraknya dunia periklanan pertelevisian khususnya di Indonesia.

Khusus untuk dunia periklanan, terbukti dengan dengan adanya fasilitas multimedia ini, hasil penjualan produk semakin meningkat.

Dengan sajian yang menarik dan informatif akan menggugah rasa ingin tahu konsumen.

Terakhir, bahwa teknologi komputer dari waktu ke waktu akan semakin canggih dengan hardware dan software yang lebih bervariasi. Maka dari itulah penulis ingin memberikan sekelumit tentang pembuatan iklan multimedia khusunya multimedia interaktif yang penulis ambil sebagai tugas akhir sekarang ini. Semoga tugas akhir ini menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi semua pihak.

V.2 Saran

Penulis menyadari karena keterbatasan waktu, pembuatan produk tugas ahir berupa iklan promosi IGI-LPKIG dengan suguhan multimedia interaktif ini sangat sederhana sekali dan jauh sekali dari sempurna. Oleh karena penulis sarankan bahwa dalam pembuatan proyek multimedia seperti ini diperlukan sekali konsep yang matang karena sekali lagi penulis katakan bahwa pekerjaan pembuatan iklan promosi dengan sajian multimedia interaktif seperti ini merupakan pekerjaan yang kompeks karena melibatkan beberapa unsur seperti yang penulis sebutkan pada bab sebelumnya. Oleh karena itu kita harus memperhitungkan faktor waktu ini agar hasil proyek multimedia yang kita buat hasilnya bisa maksimal dan akhirnya bisa memuaskan dan saling menguntungkan semua pihak baik produsen maupun konsumen.