BAB IV
Kesimpulan

4.1 Kesimpulan

Dalam melaksanakan kerja praktek selama satu setengah bulan (08 Maret - 28 April 2011), penulis menghasilkan laporan kerja praktek, yang berjudul **" Proses Perancangan Illustrasi Sebagai Bahan Pembuatan Game Multimedia Untuk Anak-Anak dan Untuk Poster Lowongan Kerja".** Tentunya selama kegiatan kerja praktek berlangsung, banyak hal yang penulis dapat selain mengenal orang-orang dan lingkungan baru juga mengetahui manfaat multimedia bagi menunjang pendidikan anak, penulis juga mendapatkan manfaat dari pengerjaan kerja praktek.

- Manfaat Selama Praktikan

  Manfaat yang didapat selama praktikan adalah sebuah pengalaman bagi penyusun dalam dunia kerja yang sebenarnya, dan juga melatih mental penyusun dalam bersosialisasi terhadap lingkungan kerja, kedisiplinan dalam bekerja dan yang paling penting penyusun bisa menuangkan materi yang sudah di dapat selama kuliah dan di realisasikan secara langsung di tempat praktikan.

  Penyusun juga mendapatkan pengalaman yang berarti, baik dilingkungan masyarakat dan instansi perusahaan Dimana penyusun dibimbing menjadi seorang yang bisa bekerja dengan tim, dan juga dibina untuk meningkatkan kualitas diri, dan bekerja secara profesional. Meskipun awalnya terasa sangat kaku dengan situasi dunia kerja, lama-lama penulis bisa beradaptasi dengan lingkungan. Tentu tidak terlepas dari arahan pembimbing pihak INDISMART yang bertugas membimbing penulis dalam menjalankan kerja praktek.

Dalam hal ini, penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual UNIKOM, yang dibekali dengan materi kuliah yang bersangkutan dengan kerja praktek, penulis berpendapat bahwa materi pada kerja praktek yang

telah dilakukan oleh penulis, masih dalam kerangka kuliah Desain Komunikasi Visual.

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab sebelumnya, penulis merasa perlu untuk membuat kesimpulan, diantaranya:

1. Dengan adanya pembuatan aplikasi *multimedia interaktif* mengenai perusahaan ini diharapkan bisa mempermudah bagi perusahaan dalam menyampaikan informasi terhadap pihak konsumen ataupun klien perusahaan tersebut.
2. Perkembangan dalam dunia teknologi informasi akan terus berkembang tidak terkecuali dengan bidang *multimedia*, oleh sebab itu aplikasi *multimedia* yang penulis buat diharapkan dapat mempermudah dalam pengembangan sistem dan sebagai acuan untuk perkembangan dari sistem berikutnya.
3. Penggunaan aplikasi *multimedia* dengan tujuan untuk mempermudah informasi yang disampaikan terhadap pihak konsumen ataupun klien, akan menjadi nilai tambah bagi perusahaan yang menggunakan aplikasi tersebut.