

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti berupa Rancang Bangun Media Edukasi Pengenalan Flora dan Situs Wisata Di Kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian Ini menghasilkan Rancang Bangun Media Edukasi Pengenalan Flora dan Situs Wisata Berbasis QR Code Di Kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda Bernama “Jelajah Tahura”. Metode yang digunakan dalam tahapan pembuatan aplikasi menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang meliputi pengonsepan, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, serta pendistribusian. Media yang dihasilkan berupa aplikasi “Jelajah Tahura”. Selanjutnya hasil penelitian diunggah melalui jurnal yang telah disubmit pada Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia (ANDHARUPA)
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan Media Edukasi Pengenalan Flora dan Situs Wisata Berbasis QR Code Di Kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dilihat berdasarkan penilaian para ahli. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi, didapatkan penilaian dengan indikator kategori “Sangat Layak” digunakan. Adapun berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media, didapatkan penilaian dengan indikator kategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Sehingga didasarkan pada hasil uji kelayakan tersebut, maka Media Edukasi “Jelajah Tahura” Sudah Layak untuk digunakan wisatawan.
3. Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan kepada 30 wisatawan didapatkan hasil uji responden dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan hasil uji responden tersebut, maka Media Edukasi “Jelajah Tahura” dapat memudahkan dan membantu wisatawan dalam mengenal flora dan situs wisata di Kawasan Tahura Djuanda.

1.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian Rancang Bangun Media Edukasi Pengenalan Flora dan Situs Wisata Berbasis QR Code di Kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda sebagai berikut:

1. Media Edukasi Pengenalan Flora dan Situs Wisata Berbasis QR Code di Kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda layak digunakan untuk wisatawan
2. Media Edukasi Pengenalan Flora dan Situs Wisata Berbasis QR Code di Kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dapat memotivasi dan meningkatkan antusias pengunjung untuk mempelajari berbagai jenis flora maupun sejarah situs wisata yang berada di Kawasan Tahura Djuanda.
3. Media Edukasi Pengenalan Flora dan Situs Wisata Berbasis QR Code di Kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dapat meningkatkan pengetahuan pengunjung mengenai berbagai jenis flora maupun sejarah situs wisata yang berada di Kawasan Tahura Djuanda.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran dan masukan yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya dan pihak yang ingin mengembangkan media edukasi “Jelajah Tahura” diantaranya:

1. Media edukasi “jelajah Tahura” mampu menampilkan lebih banyak lagi flora dan tempat wisata di tahura
2. Materi yang ditampilkan dapat lebih baik lagi dan diperluas serta ditampilkan sejarah dan fakta-fakta unik mengenai tempat wisata di Tahura Djuanda.
3. Media dapat mengklasifikasikan tumbuhan yang ada di Tahura berdasarkan jenisnya dan tingkatannya.

Adapun rekomendasi untuk lembaga pengelola yaitu Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda

1. Menjadikan aplikasi “Jelajah Tahura” sebagai fasilitas edukasi bagi wisatawan
2. Melakukan sosialisasi dengan tujuan mengedukasi wisatawan melalui media edukasi “Jelajah Tahura”