

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan pada rumusan masalah untuk membuat aplikasi ensiklopedia kupu-kupu Alian Butterfly Park dilakukan dengan langkah-langkah:

1. Merancang konsep

Aplikasi dirancang dengan konsep yang mudah dipahami oleh user. Dengan tampilan yang interaktif dan memiliki desain simple.

2. Merancang isi

Aplikasi ini dibuat sesuai dengan alur yang telah dibuat yaitu menggunakan struktur hirarki. Aplikasi Alian Butterfly park ini memiliki 3 tombol menu yaitu ensiklopedia, simulasi, dan profil yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

3. Merancang naskah

Aplikasi ini dapat menampilkan splash screen, menu utama, menu ensiklopedia, simulasi, dan profil sesuai dengan rancangan isi yang telah dibuat.

4. Merancang grafik

Aplikasi ini dibuat dengan menampilkan semua jenis kupu-kupu yang ada di Alian butterfly park, Aplikasi ini dapat menampilkan profil mengenai taman wisata Alian Butterfly Park.

5. Memproduksi sistem

Pada tahapan ini sistem diproduksi dengan membuat komponen aplikasi, membuat desain layout background, membuat icon tombol, membuat aplikasi pada Adobe Flash CS 6.

#### 6. Mengetes sistem

Dalam tahapan ini program aplikasi menentukan segala kemungkinan yang akan menimbulkan kesalahan sesuai dengan spesifikasi aplikasi. Untuk pengetesan program menggunakan metode black box testing dan pengetesan menggunakan android.

#### 7. Menggunakan sistem

Untuk penggunaan program diinstal pada *smartphone*, dengan bentuk file apk.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian mengenai Aplikasi tersebut, terdapat beberapa saran yang disampaikan untuk mengembangkan aplikasi ini kedepannya yaitu:

1. Penambahan fitur untuk update data simulasi dan materi ensiklopedia Alian Butterfly Park yang nantinya akan disampaikan kepada user kedepannya.
2. Mengembangkan tombol-tombol navigasi yang sesuai dengan fitur *smartphone* saat ini dan kedepannya.
3. Mengembangkan informasi yang disampaikan dalam aplikasi ini lebih luas dan lengkap.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat disampaikan. Penulis berharap agar aplikasi ini dapat mengenalkan masyarakat mengenai jenis kupu-kupu yang ada di Indonesia melalui taman kupu-kupu Alian Butterfly Park.

