

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Perancangan dan Pembuatan Digital Story Telling Gajah Yang Baik Hati Menggunakan Animasi 2 Dimensi Berbasis Multimedia” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk pembuatan Digital Story Telling Gajah Yang Baik Hati Menggunakan Animasi 2 Dimensi Berbasis Multimedia dilakukan dengan beberapa langkah yaitu diawali dari pengumpulan bahan, pengolahan data, kemudian dilakukan analisis dan perancangan sistem sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Adapun untuk analisis kebutuhan sistem yang digunakan yaitu kebutuhan fungsional dan nonfungsional, yang dilengkapi juga dengan analisis kelayakan.
2. Perancangan sistem menggunakan *Storyboard* (gambaran suatu multimedia yang akan diproduksi), *Flowchart View* (diagram aliran data), kemudian Struktur Navigasi menggunakan *Hierarchical Model* yang menggambarkan hubungan antar *scene*.
3. Tahap selanjutnya dilakukan implementasi program yang sudah dirancang dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 sebagai olah program. Adapun langkah-langkahnya diawali dari pembuatan layer, pembuatan tombol *button*, isi menu, *import* suara dan animasi dengan menggunakan *keyframe* maupun *script*.

4. Setelah sistem selesai dibuat, dilakukan uji program serta uji sistem dengan metode *Black Box Testing* dan *White Box Testing*.
5. Sebagai langkah akhir dibuat manual program atau pedoman untuk menggunakan program aplikasi dan dilengkapi dengan penjelasan detail.

## 5.2 Saran

Perancangan dan Pembuatan Digital Story Telling Gajah Yang Baik Hati Menggunakan Animasi 2 Dimensi Berbasis Multimedia ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain, animasi dan isi cerita yang masih kurang lengkap, untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi, maupun isi yang lebih baik dan lengkap.

1. Pengembangan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya meng-update data yang berada di dalam aplikasi ini.
2. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang di sarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki.
3. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini hanya dapat dipergunakan pada komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

Untuk peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi ini menjadi dua bahasa yaitu Inggris dan Indonesia. Sehingga dalam aplikasi jika pemakai memilih bahasa Inggris maka secara otomatis aplikasi akan menjadi bahasa Inggris dan sebaliknya.

