

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan pada bab-bab yang terdahulu dan pembuatan aplikasinya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini telah dirancang melalui beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap analisis yang meliputi

-Definisi Masalah

Penulis mendefinisikan masalah yang dihadapi TK Aisyiyah Bustanul Athfal dan garis besar hasilnya adalah proses belajar mengajarnya masih menggunakan buku pada umumnya dan dibantu menggunakan papan tulis,

-Studi Kelayakan

Studi kelayakan dari berbagai aspek seperti aspek teknologi yaitu kemudahan menjalankan aplikasi ini di komputer dalam aspek hukum yaitu semua perangkat lunak dan keras merupakan satu kesatuan dalam komputer dan dalam segi isi aplikasinya sudah berdasarkan materi metamorfosis hewan.

- Analisis Kebutuhan Sistem

Garis Besar dalam hasil analisis fungsional yaitu sistem harus dapat menampilkan informasi-informasi materi metamorfosis hewan.

Dalam hasil analisis non fungsional yang penulis dapat disimpulkan adalah spesifikasi perangkat lunak, perangkat keras dan pengguna untuk pembuatan sudah memenuhi dan spesifikasi perangkat dalam operasional yaitu perangkat komputer sudah memenuhi.

b. Tahap perancangan proses berupa:

-Perancangan Konsep, konsep yang penulis gunakan adalah konsep dengan latar belakang pohon-pohon dan gambar karakter perempuan berjilbab juga ada gambar hewan-hewan.

-Perancangan isi, aplikasi berisi tentang materi metamorfosis, jenis-jenis metamorfosis, dan hewan-hewan yang mengalami metamorfosis, seperti: kupu-kupu, nyamuk, katak, capung, dan belalang.

-Dalam tahap Merancang Naskah, penulis melakukan pengetikan naskah sesuai materi metamorfosis.

-Pada perancangan Grafik (*interface*), pengguna membuat rancangan desain menu utama, materi dan sub menu seperti menu metamorfosis sempurna dan menu metamorfosis tidak sempurna.

c. Tahap Memproduksi berupa:

-Pengumpulan, pengeditan dan pembuatan gambar dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

-Pengumpulan audio dan pengeditan audio dengan menggunakan Adobe Audition CS6.

-Dan penggabungan antar elemen multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS6, menyisipkan gambar, menyisipka suara, menyisipkan teks, dan menyisipkan suara, memberi animasi, dan membuat tombol-tombol untuk navigasi.

d. Tahap *testing* berupa:

-Tahap *testing* ini dengan menggunakan black box testing. Memastikan bahwa semua *statement* pada aplikasi telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian bahwa semua kondisi logis telah diuji.

2. Aplikasi yang dihasilkan pada peneliti ini adalah aplikasi metamorfosis hewan dengan fitur-fitur sebagai berikut:
 - a. Materi yang sesuai dengan materi metamorfosis hewan
 - b. Metamorfosis hewan ini disajikan dengan animasi

5.2 Saran

Aplikasi ini masih memiliki banyak kekeurangan sehingga perlu adanya saran perbaikan dan perkembangan lebih lanjut agar aplikasi media pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Saran perbaikan yang mungkin bisa dijadikan pertimbangan antara lain sebagai berikut:

1. Perlu adanya menu-menu lain yang mendukung dan menarik agar aplikasi ini semakin bagus.
2. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan sistem aplikasi dan sistem multimedia.

