

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan bab-bab sebelumnya serta penelitian yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa telah dirancang sebuah aplikasi pembelajaran “ I’m a Barista “ untuk mempermudah masyarakat umum dalam mempelajari ilmu dasar menjadi seorang barista.

Tahap pertama perancangan aplikasi pembelajaran tersebut dengan mengumpulkan data dari buku, internet dan referensi perseorangan. Tahap kedua mencari teori untuk merancang aplikasi pembelajaran “ I’m a Barista “. Tahap ketiga menggunakan flowchart untuk menggambarkan bagaimana aplikasi beroperasi. Tahap keempat menggunakan flowchart yang ada sebagai acuan untuk menggambarkan perancangan basis data yang akan penulis implementasikan ke dalam bahasa pemrograman action script 3 yang menggunakan software Adobe Flash.

Dari pengujian, baik seluruh fungsi dan kontrol permainan I’m a Barista telah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

Dari hasil kuesioner yang dibagikan terhadap 10 orang audien, 2 orang menjawab sangat menarik dan 8 orang menjawab menarik, dapat disimpulkan bahwa aplikasi I’m a Barista dari segi jalannya aplikasi, tampilan, dan sound sudah menarik.

Aplikasi I’m a Barista cukup membantu dalam proses belajar mengenal

bagaimana menjadi barista, dibuktikan dari 10 orang audiens , 1 orang menjawab sangat membantu dan 7 orang menjawab membantu.

5.2 Saran

Dari hasil kesimpulan dapat diambil beberapa saran dalam tugas akhir ini, saran tersebut meliputi :

1. Untuk kedepannya diharapkan dapat dikembangkan dalam versi mobile atau smartphone.
2. Kualitas aplikasi bisa lebih ditingkatkan dengan penambahan menu yang lebih bervariasi, materi yang lebih lengkap, penambahan fitur simulasi dan fitur tanya jawab.
3. Untuk tampilan desain diharapkan lebih menarik, misalkan bentuk gambar 3 dimensi.