

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dihipun dalam penelitian dan perancangan cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika ini adalah sebagai berikut :

1. Cara penanaman karet menggunakan macromedia flash 8 di CV. Balantika ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3, dengan menggunakan struktur hierarki dimana setiap menu bisa menyediakan sub menu tanpa ada batasan ukuran atau jumlah menu dan sub menu untuk memudahkan pengembangan selanjutnya. Rancangan tampilan yang sederhana dan penempatan tombol menu dan sub menu di posisi yang pas yaitu pada bagian kiri untuk tombol menu dan bagian atas untuk tombol sub menu berguna untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi ini.
2. Cara penanaman karet menggunakan macromedia flash di CV. Balantika ini memiliki empat menu, dan tujuh sub menu. Yang berisikan selamat datang, definisi tanaman karet, syarat tumbuh, manfaat, serta simulasi pembibitan, persiapan lahan, penanaman, dan pemanenan karet, About. Serta dilengkapi text, gambar, animasi, dan video cara panen tanaman karet.

5.2 Saran

Dalam cara penanaman karet menggunakan macromedia flash di CV. Balantika ini masih terdapat banyak kekurangan. Dari kesimpulan dan pembahasan dalam skripsi ini dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Gambar dan animasi perlu dibuat lebih menarik lagi, seperti menggunakan gambar yang mengandung unsur seni fotografi dan menggunakan animasi tiga dimensi.
2. Lebih diperbanyak materi penjelasan dan simulasi tentang tanaman karet agar pengguna lebih banyak mengetahui tentang seluk beluk tanaman karet.
3. Harapan penulis, cara penanaman karet menggunakan macromedia flash di CV. Balantika ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.