

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah “Aplikasi Panduan Budidaya Udang Galah Berbasis Flash” sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Dalam membuat Aplikasi Panduan Budidaya Udang Galah Berbasis Flash sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan. Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat konsep, kedua membuat desain rancangan kemudian diimplementasikan menggunakan software Adobe Flash CC 2015. Tahap ke tiga yaitu menambahkan *source code actionscript* sesuai kebutuhan. Kemudian tahap terakhir meng *export* menjadi file (.swf).
2. Untuk mempermudah proses pembuatannya, semua materi dan *asset* yang digunakan dikelompokkan menjadi beberapa *folder* sesuai dengan tipe *masing-masing file* dan diletakkan di direktori yang sama dengan file *project* utama dari Adobe Flash yang bertipe (.fla).
3. Proses pembuatan animasi menggunakan fitur “*Bone*” pada Adobe Flash harus diterapkan pada *asset* yang dibuat langsung menggunakan Adobe Flash. Untuk itu, *asset* gambar yang dibuat menggunakan

*software* lain harus berformat (.png) dan hanya bisa diterapkan animasi *motion* bukan menggunakan “*bone*”.

4. Proses *export* menjadi (.swf) dilakukan setelah semua *asset* masuk dan tersusun sesuai dengan perancangan.
5. Proses *export* tidak hanya bisa dilakukan saat terakhir, namun bisa dilakukan setiap saat melakukan *preview* dan secara otomatis Adobe Flash akan membuat file bertipe (.swf) disatu direktori yang sama dimana *project* disimpan.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan ini tentu masih terdapat beberapa kekurangannya. Oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan untuk dijalankan pada desktop computer dengan resolusi minimal 1080 x 720px. Diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi agar dapat dijalankan di perangkat lain seperti smartphone android.
2. Berbeda dengan aplikasi windows yang berformat (.exe) atau aplikasi smartphone android yang berformat (.apk), aplikasi flash berformat (.swf) dan harus menyertakan folder yang berisi aset-aset yang ada di dalam aplikasi, sehingga jika akan dipindahkan ke perangkat lain harus menyertakan semua folder yang ada di dalamnya.