

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan secara keseluruhan maka dapat di ambil kesimpulan mengenai Pembuatan *OnboardingMotion Graphic* pada Aplikasi Android pada Pijar Career Center Menggunakan *Framework Lottie JSON Animation* serta analisis *penggunaan resources device* dengan luaran *asset grafis* sebagai berikut:

1. Secara Umum, *asset Lottie JSON* lebih baik dibanding dengan luaran *asset grafis APNG Sequence* dan *GIF*, sebab dengan basis *vector*, *asset lottie* dapat *scalable* pada berbagai perangkat tanpa memperbesar resolusi *asset*, dukungan versi android dari *API level 15* atau *KitKat* sehingga kompatibilitas *platformnya* lebih luas, serta animasi dapat dikontrol melalui *trigger-trigger* standar pada perangkat.
2. Dari sudut pandang media penyimpanan (*storage*), *Lottie* terbukti mempunyai nilai efisiensi tertinggi dibanding dengan luaran tipe *asset GIF* dan *APNG Sequence*, yaitu dengan nilai efisiensi sebesar 94,69% - 95,16% dari besar aplikasi yang dihasilkan.
3. Dalam penggunaan CPU, beban komputasi dari *asset Lottie JSON* paling besar dibanding dengan luaran *GIF* maupun *APNG Sequence*, namun diferensiasinya tidak terlalu signifikan
4. Dalam penggunaan sumber daya RAM atau *memory*, pembuatan *onboardinganimation* pada aplikasi android dianjurkan menggunakan

Lottie dan tidak disarankan menggunakan tipe APNG *Sequence*. Sebab dalam penelitian ini, luaran APNG menghabiskan sumber daya memori yang sangat besar, hingga aplikasi pada perangkat *force close* akibat terlalu banyak *memory* yang digunakan.

5. Perbedaan kuantitas penggunaan GPU (*Graphic Processing Unit*) dari ketika luaran *asset* tidak terlalu signifikan. Akan tetapi, Lottie dengan warna *grayscale*, paling sedikit dalam konsumsi sumber daya GPU.
6. Dari sisi waktu *build time*, dengan perangkat *compiler* yang sama, seperti yang disebutkan pada tabel 3.4, aplikasi android dengan konten *asset* Lottie JSON lebih cepat dibanding aplikasi dengan *asset* bertipe GIF dan APNG *Sequence*.
7. Manajemen *asset* dalam pembuatan aplikasi android dengan Lottie lebih mudah karena tidak perlu mengimpor semua *assetframe by frame*.
8. Objek tema pada penelitian ini menjadi paham akan kebutuhan *asset* dan akan dibuat, sehingga produk aplikasi yang akan atau sedang dibuat dapat mempunyai nilai antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik.

## 5.2 Saran

Berkaitan dengan proses penelitian ini yang masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu ada beberapa saran untuk penelitian penelitian selanjutnya yaitu:

1. Dalam penelitian selanjutnya, diharapkan skenario bisa lebih diperkaya sehingga masyarakat kreatif bisa mendapatkan manfaat berupa referensi dalam manajemen *asset* dan efektivitas media penyimpanan ketika akan mengembangkan dan *me-running* sebuah aplikasi android.
2. Untuk pembuatan *onbaording* dengan tujuan menyampaikan informasi kepada pengguna, pengumpulan data harus berdasarkan sumber yang terpercaya sehingga informasi yang disampaikan valid dan ilustratif. Ide animasi harus benar-benar matang dan terpetakan dari awal agar dalam proses pembuatannya tidak mengalami kesulitan.

