

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi, dan pembahasan dari pembuatan Multimedia Interaktif Pengenalan Sepeda Gunung Berbasis Sistem Operasi Android Menggunakan Adobe Flash maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pengenalan Sepeda Gunung ini telah dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe AIR penulis berhasil menggabungkan beberapa fitur-fitur di android menjadi aplikasi yang lebih bermanfaat dan interaktif.
2. Aplikasi pengenalan Sepeda Gunung ini berhasil menampilkan menu utama yang berisikan jenis sepeda XC, AM, FR, DH, DJ, About dan Help.
3. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media interaktif untuk semua orang agar dapat mengetahui tentang sepeda gunung.

5.2 Saran

Aplikasi ini dibuat sesuai dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional yang telah dianalisis, namun tidak menutup kemungkinan aplikasi ini dapat diperbaharui dan dikembangkan lagi guna menambah kegunaan dan kelengkapannya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan pada aplikasi pengenalan Sepeda Gunung ini, karena itu penulis akan menerima dengan lapang dada dan sangat berterima kasih atas segala kritik serta saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi yang lebih baik dikemudian hari.

