

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan analisa di atas, maka pada laporan Skripsi yang berjudul "Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Indonesia 2 Dimensi Berbasis Android" dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun aplikasi 2D untuk mengenal dan belajar pakaian tradisional Indonesia pada android diperlukan beberapa perangkat lunak dan perangkat keras. Dimulai dari analisis sistem untuk merancang proses jalannya aplikasi ini. Setelah menganalisis dan didapat bagaimana cara jalannya aplikasi yang dirancang, proses selanjutnya adalah perancangan kemudian tahapan implementasi .
2. Editor yang penulis gunakan adalah Adobe Flash CS6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Tahap final-nya adalah mem-package aplikasi ini kedalam bentuk file bertipe .apk untuk diinstal di smartphone.
3. Untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis Android for mobile perangkat lunak yang dibutuhkan adalah Adobe AIR for Windows dan AIR For Android.

5.2 Saran

Adapun saran dari pembuat aplikasi terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Score fitur atau content dalam aplikasi ini dapat ditambahkan ke aneka ragam data pakaian adatnya.
2. Tampilan animasi dapat dikembangkan dengan menggunakan teknik pembuatan animasi tertentu.

