

BAB V

PENUTUP

Bab Penutup ini meliputi intisari kesimpulan dan saran dari karya Tugas Akhir ini agar nantinya bisa dijadikan acuan kepada pembaca bilamana ingin meneruskan atau membutuhkan referensi tambahan untuk karya Tugas Akhir yang serupa.

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan proses pembuatan aplikasi, maka dari aplikasi ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat 3 cara untuk membuat sebuah aplikasi apa saja untuk sistem operasi iOS, salah satunya adalah menggunakan teknologi *cross-platform*. Langkah-langkah untuk membuat sebuah aplikasi untuk iOS, termasuk aplikasi buku cerita interaktif adalah sebagai berikut:
 - a. Siapkan terlebih dahulu aset-aset multimedia yang diperlukan yang akan digunakan untuk aplikasi yang akan dibuat. Aset-aset multimedia ini meliputi elemen visual, audio, fontasi, tipografi, hingga video.
 - b. Sebelum masuk ke *workspace*, pastikan memilih penggunaan bahasa pemrograman yang tepat, yaitu *ActionScript 3.0* dan pilihlah tujuan proyek menjadi AIR For iOS.
 - c. Mulailah dengan memasukkan aset-aset multimedia yang telah dipersiapkan tadi ke dalam *stage* pada *workspace*. Bila perlu, gunakan

layer berbeda untuk membedakan tiap-tiap objek, dan *layer* khusus untuk kode-kode *ActionScript 3.0*. Pastikan untuk mengubah tipe objek menjadi *Movie Clip* dan menamainya dengan *instance* yang unik terhadap tiap objek yang ada di *stage*. Hal ini penting, karena *ActionScript 3.0* sangat tergantung pada nama *instance* dan *Movie Clip*.

- d. Mulailah memasukkan kode *ActionScript 3.0* pada jendela *Action*. Untuk membawa jendela *Action*, dapat menekan tombol F9.
- e. Apabila memerlukan *space* tambahan namun tidak menginginkan di *stage* yang sama, tambahkan *scene* untuk sebuah *stage* baru. Harap diingat, gunakan kode *gotoAndPlay* untuk menghubungkan antar *scene*.
- f. Setelah melakukan proses koding, mulailah untuk mengetes aplikasi dengan menekan tombol **Ctrl+Enter**. Harap diingat, fitur *multitouch* tidak akan berlaku apabila melakukan *testing* pada komputer.
- g. Untuk memfinalisasi aplikasi yang telah dibuat, langkah selanjutnya adalah mengekspornya untuk dijadikan format IPA agar bisa dijalankan di iPad, dengan cara klik *File*, kemudian *AIR For iOS Settings*. Masukkan konfigurasi-konfigurasi yang diperlukan.
- h. Setelah melakukan konfigurasi, selanjutnya tekan *Publish*. Pastikan nama dokumen proyek tidak mengandung karakter-karakter aneh seperti `;`, `'`, `"`, `<`, `>`, `?`, dan sejenisnya. Hal ini akan menghambat proses ekspor.
- i. Setelah aplikasi selesai diekspor, klik 2 kali pada aplikasi yang telah matang tersebut untuk membukanya melalui iTunes untuk proses instalasi.

2. Aplikasi “Timmy’s Way Back Home” memiliki fitur dwibahasa, keefektifan untuk mengganti antara 2 bahasa bisa dijangkau dengan menekan tombol bahasa disetiap halaman cerita, sehingga pengguna tidak harus direpotkan dengan konfigurasi pertama kali.
3. Aplikasi buku cerita interaktif dapat diterapkan ke dalam iPad dengan cara membuat sebuah aplikasi yang didesain khusus untuk iPad. Ada 3 cara untuk membuat aplikasi untuk iPad, salah satunya adalah menggunakan teknologi *cross-platform*. Pada metode *cross-platform*, aplikasi akan diubah ke format yang spesifik untuk iPad agar bisa berjalan diruang lingkup iOS untuk iPad.
4. Antarmuka dalam aplikasi “Timmy’s Way Back Home” didesain berdasarkan beberapa dari analisa kompetitor yang telah ada dan menganalisa tingkah laku audien terhadap penggunaan iPad ketika menggunakan aplikasi buku cerita lain. Berdasarkan analisa tersebut, maka desain *layout* dan *staging* dibuat berdasarkan hasil tingkah laku audien dan melakukan *testing* terhadap audien setelah aplikasi selesai didesain. Tingkat kemudahan antarmuka terhadap audien akan diraih apabila audien bisa menggunakan aplikasi tanpa harus mempelajarinya terlebih dahulu ataupun memiliki jeda yang lama untuk memulai interaksi selanjutnya.

5.2 Saran

Aplikasi “Timmy’s Way Back Home” merupakan sebuah aplikasi buku cerita interaktif dwibahasa untuk iPad yang pengembangannya menggunakan basis *cross-platform*, dimana bukan menggunakan SDK (*Software Development*

Kit) yang murni untuk iOS, sehingga memiliki keterbatasan fitur dan performa jika dibandingkan dengan aplikasi yang dibuat menggunakan SDK murni untuk iOS.

Sebuah peningkatan sangat diharapkan apabila masih memiliki waktu yang lebih panjang dalam proses pembuatan aplikasi ini. Peningkatan dari segi ilustrasi adalah prioritas pertama dalam aplikasi ini. Meskipun dalam hal ilustrasi sudah cukup mewakili ketertarikan anak-anak untuk menggunakan aplikasi ini, namun akan lebih menarik lagi jika ilustrasi yang ada pada aplikasi buku cerita ini diredesain dengan lebih baik lagi. Prioritas kedua adalah dari sisi narasi. Penggunaan alat yang tepat dan lingkungan yang mendukung serta intonasi suara yang lebih variatif akan meningkatkan daya tarik publik untuk aplikasi ini. Buatlah agar lingkungan proses perekaman menjadi tempat yang sunyi dan mendukung agar menghasilkan suara yang jernih, apabila terlalu sensitif, lakukanlah proses penyuntingan menggunakan *software* yang dapat melakukan penyuntingan suara. Saran selanjutnya adalah pastikan aset grafis yang akan digunakan adalah aset grafis yang bisa diaplikasikan untuk resolusi besar. Elemen grafis pada aplikasi merupakan resolusi iPad klasik, sehingga aplikasi ini tidak *retina-ready* untuk iPad generasi ketiga.

Pada akhirnya, harus dimaklumi bahwa aplikasi yang dibuat menggunakan basis *cross-platform* ini tidak akan pernah bisa sebaik aplikasi yang dibuat menggunakan SDK murni, namun bukan berarti aplikasi yang telah dibuat merupakan aplikasi yang buruk. Faktanya, juga banyak aplikasi yang ada di App Store yang dibuat menggunakan basis *cross-platform*. Tetaplah percaya diri akan

aplikasi yang telah dibuat, karena setiap aplikasi yang telah dibuat pasti memiliki *bugs* yang tidak kita ketahui.

STIKOM SURABAYA