

BAB VI

PENUTUP

Berdasarkan pengujian pada aplikasi atau perangkat lunak Adobe Flash CS3, CS4 dan CS5 terhadap ActionScript 2.0 dan ActionScript 3.0 dapat ditarik sebuah kesimpulan yang dapat diuraikan sebagai berikut

6.1 Kesimpulan

1. Pemilihan penggunaan perangkat lunak Adobe Flash diawal sebelum pembuatan aplikasi atau perangkat lunak akan menjadi pilihan yang menentukan langkah selanjutnya.
2. Penggunaan bahasa pemrograman yang tepat antara ActionScript 2.0 dan ActionScript 3.0 dapat memaksimalkan produk perangkat lunak yang diciptakan.
3. Kemampuan bahasa pemrograman ActionScript 2.0 dalam pembuatan beberapa aplikasi jauh lebih baik daripada bahasa pemrograman ActionScript 3.0.
4. Agar penulisan struktur scripting dan juga laporan sebagai *effort* lebih tersusun dengan rapi maka penggunaan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 jauh lebih tepat dibandingkan dengan ActionScript 2.0.

6.2 Saran

1. Walaupun komputer yang digunakan dalam keadaan komputer terbaik akan lebih ketika perangkat lunak yang digunakan baik sistem operasi maupun aplikasi sebaiknya tidak menggunakan perangkat lunak yang memakan banyak *resource* karena penggunaan perangkat lunak yang terlalu banyak menggunakan *resource* akan mengakibatkan penurunan kinerja komputer.
2. ActionScript 2.0 dapat menciptakan sebuah produk dengan hasil maksimal karena ActionScript 2.0 lebih bersifat *prosedural* dan juga penulisan *scripting* jauh sederhana tetapi biasanya penulisan scripting bersifat acak.
3. Untuk memudahkan penulisan laporan maka lebih baik ketika bahasa pemrograman ActionScript 3.0 menjadi pilihan utama.