

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melalui tahapan penelitian, kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah:

1. Pembuatan rancang bangun aplikasi dubstep pada penelitian ini adalah dengan melakukan perancangan UML yaitu *Use case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Activity Diagram*. Setelah itu melakukan perancangan antar muka dalam aplikasi dubstep.
2. Dengan membuat ketukan yang pas, semua tombol nada dubstep dapat dimainkan dengan otomatis menggunakan fitur *AutoPlay*.
3. Dari beberapa responden yang berperan menjawab pertanyaan seputar aplikasi dubstep, lebih dari 80% menganggap bahwa aplikasi ini layak dan sudah sesuai dengan alat musik dubstep aslinya.
4. Dari beberapa aplikasi musik dubstep sejenis, aplikasi ini terdapat fitur *autoplay* yang dapat diatur kecepatan ketukannya.

#### **5.2 Saran**

Pada penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, dan mungkin dapat disempurnakan oleh peneliti berikutnya. Beberapa saran untuk penulisan berikutnya yaitu :

1. Aplikasi ini tidak menyediakan login ke social media, diharapkan untuk pengembang berikutnya bisa menambahkan login ke social

media agar nada yang telah diciptakan oleh pengguna bisa di share ke akun social media.

2. Saat aplikasi ini dibuat, aplikasi ini tidak menyediakan menu pengaturan untuk aplikasi, diharapkan aplikasi nantinya dapat memiliki pengaturan.
3. Aplikasi ini tidak memiliki pengaturan tangga nada, diharapkan pengembang nantinya dapat menambahkan pengaturan tangga nada pada aplikasi yang akan dikembangkan berikutnya.
4. Aplikasi ini tidak menampilkan perbedaan antar suara yang dimainkan, diharapkan penelitian selanjutnya menggunakan desain warna yang berbeda untuk setiap tombol nada dubstep yang akan dimainkan.
5. Aplikasi ini tidak menampilkan icon musik untuk menggambarkan bunyi suara dubstep, diharapkan penelitian selanjutnya memasukan icon musik yang menggambarkan nada yang sedang dimainkan.