

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya yaitu bagaimana merancang aplikasi pengetahuan jenis senjata api di dunia beserta negara pemakainya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a) Maksud dan tujuan penelitian yaitu sebagai media pengetahuan jenis senjata api khususnya bagi orang indonesia.
- b) Penggunaan metodologi penelitian dengan studi kepustakaan, analisis, perancangan, pengembangan, dan testing.
- c) Menggunakan analisis SWOT.
- d) Konsep pemodelan sistem dengan *Unified Modelling Language (UML)*.
- e) Rancangan antarmuka dibuat dengan *software* Android Studio yang terdiri dari, halaman splash screen, menu utama, jenis, perusahaan, senjata berdasarkan perusahaan, detail senjata, pencarian dan halaman tentang.

- f) Pembuatan koding program menggunakan perangkat lunak Android Studio.
 - g) *Database* dibuat dengan SQLite.
 - h) Metode *testing* menggunakan *black-box testing* dan *white-box testing*.
 - i) Implementasi aplikasi pada *smartphone* mito A95, Lenovo A316i, Advan S5E New, Samsung Galaxy S5 berjalan dengan baik kecuali pada Sony Xperia S yang tidak bisa dijalankan.
2. Dari penelitian tersebut dihasilkan aplikasi Senjata Api.apk dengan fitur sebagai berikut :
- a) Aplikasi dapat dijalankan pada sistem operasi Android minimal versi 4.1 (*Jelly Bean*).
 - b) Aplikasi berisi tentang berbagai jenis senjata api dengan menampilkan gambar, efek suara, spesifikasi dan deskripsi.
 - c) Aplikasi memiliki fitur pencarian untuk mencari senjata api sesuai yang pengguna *inputkan*.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan untuk peneliti sendiri selanjutnya dapat menyempurnakan lagi aplikasi ini.

Untuk itu penulis memberi beberapa saran diantaranya :

1. Pada detail senjata, gambar slide dapat ditambahkan fitur zoom agar pengguna dapat melihat lebih jelas gambar dari tiap-tiap senjata api.
2. Setiap senjata diberi suara tembakan asli sesuai dengan masing-masing senjata api.

