

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan dalam bab-bab sebelumnya dan pembuatan aplikasi, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu

1. Untuk merancang sebuah aplikasi berbasis android diperlukan beberapa tahapan yaitu dimulai dari perancangan, baik perancangan sistem, perancangan basis data dan perancangan antar muka. Perancangan sistem untuk "aplikasi media pembelajaran kelas dan evolusi bintang berbasis android" menggunakan diagram UML yang meliputi *use case*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Sedangkan untuk perancangan antarmuka pada aplikasi ini menggunakan *tool* ninjamock dan *sqlite browser* untuk perancangan basis datanya. Untuk implementasinya menggunakan IDE Android Studio versi 1.2.

5.2 SARAN

Pada penulisan Skripsi ini tentu masih banyak kekurangan, dan mungkin dapat disempurnakan oleh penelitian-penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan program ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Aplikasi ini masih terbatas kontennya sehingga untuk pengembang berikutnya mungkin bisa memperluas cakupan konten aplikasinya.
2. Metode update kurang efektif, karena pengguna harus mengecek sendiri ketersediaan update aplikasinya. Sehingga pengembang aplikasi selanjutnya bisa memperbaiki kekurangan tersebut.
3. Melakukan pengembangan supaya aplikasi ini bisa berjalan tidak hanya pada sistem operasi android seperti IOS, Blackberry , windows phone dan sistem operasi lainnya.

