

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan pada bab-bab yang terdahulu dan pembuatan aplikasinya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini telah dirancang melalui beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap analisis yang meliputi

- Definisi Masalah

Penulis mendefinisikan masalah yang dihadapi di SDN 2 Grendeng dan garis besar hasilnya adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam pramuka dan kurang maksimalnya pengajar/pembinu pramuka dalam sekolah tersebut.

- Studi Kelayakan,

Studi kelayakan dari berbagai aspek seperti dalam aspek teknis yaitu kemudahan dalam mendapatkan aplikasi yang diunduh di Playstore; dalam aspek ekonomi yaitu dalam perangkat keras & lunak semua ada dalam satu bundle smartphone Android dan dalam pembuatan, pengembangan dan perawatan biaya ditanggung oleh penulis; dalam aspek operasi/organisasi yaitu sistem dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan; dalam aspek hukum yaitu

semua kebutuhan perangkat lunak dan keras merupakan satu kesatuan dalam android dan dalam segi isi aplikasinya sudah berdasarkan buku saku Pramuka; dan aspek jadwal yaitu aplikasi ini tidak ada kendala waktu dalam penggunaannya.

- Analisis Kebutuhan Sistem

Garis besar dalam hasil analisis fungsional yaitu sistem harus dapat menampilkan informasi-informasi materi pramuka yang berdasarkan buku saku pramuka

Dalam hasil analisis non fungsional yang penulis dapat simpulkan adalah spesifikasi perangkat lunak, perangkat keras dan pengguna untuk pembuatan sudah memenuhi dan spesifikasi perangkat dalam operasional yaitu perangkat Android sudah memenuhi.

b. Tahap perancangan proses berupa:

- Perancangan Konsep, konsep yang penulis gunakan adalah konsep dengan latar belakang berkemah dan ruang kelas dan juga ada maskot aplikasi yaitu Pandu.
- Perancangan isi, aplikasi berisi tentang materi Tentang Pramuka, Bentuk Barisan, Sandi-sandi, Morse, Semaphore, dan tali temali.
- Dalam tahap Perancangan Naskah, penulis melakukan pengetikan naskah sesuai dengan apa yang ada dalam buku saku pramuka

- Pada perancangan Grafik (*Interface*), pengguna membuat rancangan desain menu utama, materi dan sub menu seperti menu pancasila, dwi satya-dwi darma, tri satya-dasa darma, hymne pramuka, sub menu tali temali seperti menu ikatan, anyaman, dan simpul, sub menu sandi-sandi, dan juga submenu baris-berbaris.
- c. Tahap implementasi berupa:
- Pengumpulan, pengeditan dan pembuatan gambar dengan Photoshop CS6 dan Illustrator CC seperti mengedit background, menggambar maskot Pandu pada Photoshop dan juga memberi warna.
 - Pengumpulan audio dan pengeditan Audio Hymne Pramuka dengan menggunakan Audacity
 - Dan penggabungan antar elemen multimedia dengan menggunakan Flash CS6, menyisipkan gambar-gambar, menyisipkan teks, dan menyisipkan sound effect tombol dan lagu hymne Pramuka, memberi animasi, dan membuat tombol-tombol untuk navigasi.
- d. Tahap *testing* program melalui dua tahap.
- Pertama tahap white box dimana penulis melakukan testing dengan Adobe AIR pada Flash CS6.
 - Tahap kedua adalah testing blackbox dengan mem-package semua aplikasi Flash menjadi sebuah file berekstensi .apk dan

dipasang pada beberapa perangkat Android dan juga Android Emulator agar aplikasi dapat dijalankan pada PC atau Laptop.

2. Aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini adalah aplikasi Buku Saku Pramuka berbasis Android dengan fitur-fitur sebagai berikut:
 - a. Materi yang sesuai dengan buku saku pramuka
 - b. Hymne Pramuka yang disajikan dengan Lagu hymne Pramuka
3. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu anggota dan pembina dalam pembelajaran kegiatan ekstrakurikuler pramuka karena aplikasi ini dipasang pada perangkat Android yang dapat dipakai dimana saja dan kapan saja. Pengguna dapat mengunduh pada playstore dengan menetikkan keyword "Buku Saku Pramuka" dan memilih aplikasi yang berasal dari developer SukmaDev, atau bisa mengunjungi link berikut: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bukusakupramuka>.
4. Kesimpulan dari hasil kuesioner yang penulis telah lakukan setelah melakukan publikasi adalah aplikasi bermanfaat bagi pengguna, isi materi aplikasi buku saku pramuka sudah sesuai dengan buku-saku pramuka, aplikasi mudah dipahami, mudah dioperasikan dan tampilan antar muka menarik.

5.2 Saran

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian-penelitian berikutnya. Maka agar aplikasi ini dapat lebih baik lagi, pengembangan aplikasi ini disarankan agar menciptakan aplikasi yang lebih kompleks dengan fitur multimedia yang lebih beragam,

sehingga semakin banyak fasilitas dalam aplikasi ini yang bisa dinikmati kemudahannya bagi pengguna.

Saran yang diajukan adalah aplikasi ini masih membutuhkan banyak elemen multimedia yang lain, seperti tutorial tali-temali berbasis video atau animasi, tutorial baris-berbaris berbasis animasi, konversi sandi-sandi dan sebagainya yang menunjang materi dasar dari kepramukaan dalam buku pramuka. Bisa juga dengan mengembangkan aplikasi dengan menambahkan beberapa materi pramuka yang lain seperti tanda-tanda jejak, cara menggunakan tenda, deskripsi-deskripsi Pramuka, pakaian Pramuka dan sebagainya

