

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan penjelasan pada bab sebelumnya hingga akhir dari “Aplikasi Perawatan Dan Budidaya *Zosterops*” maka dapat disimpulkan bahwa merancang sebuah aplikasi berbasis android adalah sebagai berikut :

1. “Aplikasi Perawatan Dan Budidaya *Zosterops*” berbasis android dibuat melalui tahap analisis *SWOT* yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.
2. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, pencarian data melalui literatur dan *download* data serta wawancara kepada beberapa penggemar burung *Zosterops*.
3. Tahap perancangan menggunakan *UML*, *UML* dibuat berdasarkan hasil analisis. Selain menggunakan *UML*, perancangan yang digunakan adalah perancangan *user interface* untuk merancang desain tampilan aplikasi
4. Pengujian aplikasi dilakukan pada dua *platform*, yaitu *emulator Eclipse* dan *handphone Mito A360* dengan sistem *android 5.1 Lolipop* serta *Samsung Galaxy Y S5360* dengan sistem operasi *android 2.3 Ginger Bread* yang dilakukan oleh 2 penguji.
5. Aplikasi ini mampu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh para penghobi burung kicauan yang ingin memelihara ataupun

membudidayakan burung *Zosterops* agar tidak kesulitan dalam mendapatkan informasi.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan skripsi ini ada beberapa hal yang menjadi masukan untuk para pengembang atau pembuat aplikasi yang sekiranya ada kesamaan dengan program ini diantaranya :

1. Membuat aplikasi yang lebih kompleks yang meliputi lebih banyak jenis *Zosterops* yang dibahas.
2. Menambah menu yang berfungsi untuk wadah bertukar pengalaman para pecinta burung *Zosterops*.
3. Menambah *database* pada aplikasi.
4. Menyediakan pemberitahuan jika ada versi aplikasi terbaru.

Demikian adalah saran penulis yang mungkin berguna bagi para pengembang aplikasi selanjutnya.