

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dalam menyelesaikan Perancangan Aplikasi Gerakan Kihon Pada Beladiri Shorinji Kempo Menggunakan Animasi Slow Motion Berbasis Android dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tahapan pada proses pembuatan Aplikasi Gerakan Kihon Pada Beladiri Shorinji Kempo Berbasis Android ini adalah :
 - a. Requirement yaitu mencari kebutuhan sistem yang akan di aplikasikan kedalam *software*.
 - b. Analysis yaitu untuk menganalisa aplikasi yang dibuat baik dari segi kelayakan teknologi, kelayakan operasional, kelayakan hukum dan distribusi.
 - c. Design yaitu melakukan perancangan aplikasi kedalam bentuk desain.
 - d. Coding program untuk membuat aplikasi
 - e. Implementasi
 - f. Testing aplikasi
 - g. Pemeliharaan Aplikasi
2. Aplikasi Gerakan Kihon Pada Beladiri Shorinji Kempo dapat diakses dengan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi berbasis Android.
3. Aplikasi ini mempunyai kelebihan dari aplikasi yang lain, yaitu Aplikasi ini mampu melakukan *Sliding* dengan menggunakan *touchscreen* untuk

mengganti gambar dan menjalankan animasi gerakan dasar shorinji kempo.

4. Aplikasi Gerakan Kihon Pada Beladiri Shorinji Kempo minimal bisa berjalan pada sistem operasi Android versi 2.2 (*Android Froyo: Frozen Yoghurt*)
5. Proses pembuatan aplikasi ini berjalan sekitar 5 bulan.
6. Aplikasi ini sudah bisa didownload di Google Play Store.
7. Sampai pada tanggal 8 Oktober 2014, Aplikasi ini sudah di download berjumlah 92 orang dari berbagai negara dan datanya terlampir di bab IV.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan aplikasi Gerakan Kihon Pada Beladiri Shorinji Kempo ini tentu masih memiliki kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada pengembangan berikutnya. Agar aplikasi ini bisa menjadi lebih sempurna lagi terdapat beberapa saran yang dapat digunakan diantaranya :

1. Interface yang dibuat pada aplikasi ini masih sederhana, bisa ditambahkan animasi dua dimensi (2d) atau gambar tiga dimensi (3D).
2. Gerakan yang disajikan tidak hanya gerakan dasar tetapi bisa ditambah oleh gerakan yang lain agar materi yang disajikan lebih lengkap.
3. Materi gerakan yang disediakan masih sedikit sehingga perlu media penyimpanan untuk memuat informasi yang lebih banyak lagi misalnya dengan database.

4. Gerakan dasar yang disajikan masih menggunakan gambar sehingga pada pengembangan selanjutnya bisa di tambahkan video.

Demikian saran-saran yang penulis rasakan penting untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik serta saran yang bersifat membangun bagi kesempurnaan aplikasi ini nantinya.

