

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah tahapan-tahapan penelitian di lakukan kesimpulan yang dapat di ambil dalam penelitian kali ini adalah:

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi virtual ketipung berbasis android menggunakan pemrograman bahasa java dan pemodelan system menggunakan UML (*Unifed Modeling Language*).
2. Proses pembunyian pada aplikasi Virtual Ketipung diawali dengan merangkai tombol-tombol menyerupai bilah-bilah desain ketipung, selanjutnya bila menyentuh tombol-tombol sound mengeluarkan bunyi sesuai nada ditekan/dibunyikan.
3. Aplikasi ini menggunakan sistem berbasis android versi 4.1 (Jelly Bean)
4. Hasil kuesioner dari penilaian pengguna sistem aplikasi virtual ketipung adalah cukup memuaskan.

5.2 Saran

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

1. Aplikasi ini hanya menggunakan tombol/*botton* dalam pembuatan interfacenya, dan setiap tombol yang digunakan telah diganti *background*-nya dengan *image view*.
2. Penyediaan Virtual Ketipung pada aplikasi ini masih terbatas, mungkin dalam pengembangannya virtual ketipung bisa dapat di kelola secara online dan tidak terlalu banyak memakan lokasi *SD Card*.

