

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan, dan implementasi program yang penulis kerjakan pada Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Berbasis Android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Berbasis Android diperlukan beberapa perangkat lunak dan perangkat keras, dimulai dari analisis sistem untuk merancang proses jalannya aplikasi ini. Setelah menganalisis sistem dan didapat bagaimana cara jalannya sistem kedalam susunan program. Editor yang penulis gunakan adalah Eclipse Juno dengan bahasa pemrograman java. Pada tahap yang berikutnya adalah meng-compile susunan program yang tadi menjadi aplikasi yang dapat berjalan di emulator. Setelah dilakukan uji coba dan hasilnya sudah berjalan sesuai rencana maka tahap final-nya adalah mem-package aplikasi ini kedalam bentuk file bertipe .apk untuk diinstal di *Smart Phone*.
2. Untuk merancang dan membangun Aplikasi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, perangkat lunak yang dibutuhkan adalah Eclipse IDE, Android SDK, ADT, dan java JDK.

3. Perancangan Aplikasi dilakukan dengan menggambarkan sistem menggunakan beberapa diagram UML yaitu Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram.

## 5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat banyak kekurangan, yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada pengembangan selanjutnya, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan, diantaranya:

1. Penambahan fitur *sharing* pasal ke *social media* agar pengguna dapat membagi informasi yang dibacanya kepada orang lain.
2. Aplikasi ini masih sederhana, diharapkan dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah aplikasi dengan tampilan (GUI) yang lebih menarik.
3. Penambahan fitur *search history* didalam menu pencarian untuk optimalisasi pencarian pasal yang ada pada aplikasi ini.
4. Dengan perkembangan pengguna *platform* selain perangkat android yang mulai tumbuh dengan pesat, maka diharapkan aplikasi ini dibuat dengan versi *platform* lain seperti iPhone(iOS), Windows Phone(Windows) atau *platform-platform* lain.