

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari seluruh uraian, penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan untuk mengakhiri pembahasan “Perancangan Media Informasi Kegunungapian di Pulau Jawa Berbasis Android”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis android diperlukan tahapan yang dimulai dari perancangan basis data, perancangan sistem dan perancangan basis data. Untuk perancangan sistem aplikasi ini menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Telah dibuat dan dirancang “Perancangan Media Informasi Kegunungapian di Pulau Jawa Berbasis Android” yang berisi tentang informasi kegunungapian dan informasi tentang gunung api yang ada dipulau jawa.

#### **5.2 Saran**

Masih banyak kekurangan yang ada di skripsi ini yang mungkin dapat lebih disempurnakan pada pengembangan berikutnya. Berikut ada beberapa saran yang mungkin bisa digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan pengembangan berikutnya:

1. Penambahan *database* yang dapat digunakan secara *online* dan *offline* sehingga mempermudah untuk proses *update* data dan aplikasi dapat tetap digunakan ketika tidak ada sinyal.
2. Penambahan menu pencarian agar pengguna mudah untuk mencari langsung gunung yang dituju.
3. Penambahan fitur *chat online* yang langsung ditujukan kepada pengamat gunung agar informasi lebih *realtime*.
4. Memperluas materi pembahasan supaya manfaat aplikasi dan target *audiens* lebih banyak lagi.

Penyusun berharap aplikasi ini dapat membantu para pengguna dan para pelajar dalam memahami dan mengetahui tentang informasi gunung berapi khususnya dipulau jawa.