

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir aplikasi Pengenalan Fauna Khas Indonesia maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Untuk dapat merancang dan membangun aplikasi Pengenalan Fauna Khas Indonesia berbasis Android, maka dilakukan dengan komponen dasar seperti StarUML, *software* IDE Eclipse dan Android Virtual Device. Aplikasi berbasis android ini di bangun melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari rancangan database dan rancangan antar muka. Beberapa tahapan rancangan, sistem perancangan menggunakan diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram* menggunakan StarUML.
2. Dengan adanya aplikasi Pengenalan Fauna Khas Indonesia berbasis Android, pengguna *smartphone* berbasis android terutama pelajar dapat menjadikan aplikasi ini sebagai media pembelajaran selain buku untuk dapat mengakses mengenal macam-macam binatang khas Indonesia yang terdiri dari klasifikasi, gambar, deskripsi dan fakta-fakta menarik fauna khas Indonesia tanpa ada batasan tempat dan waktu.
3. Untuk melakukan pemrograman *mobile* sehingga rancangan tersebut berwujud sebuah aplikasi *mobile* yang siap digunakan, maka dilakukan

pemrograman menggunakan *software* IDE Eclipse dan *Android Virtual Device*. Pertama, membuat database melalui SQLite Manager. Kemudian pembuatan antarmuka Menu *Splash Screen*, Menu Utama, Menu Daftar Fauna, Menu Fakta Unik, Menu Info, dan Menu Keluar menggunakan bahasa pemrograman java dan file android xml. Setelah itu menjalankan program menggunakan *Android Virtual Device*. Terakhir, untuk menjadikan program menjadi file yang siap untuk dipasang ke *smartphone* android digunakan menu *export* yang terdapat di dalam *software* IDE Eclipse sehingga aplikasi Fauna Khas Indonesia siap untuk di pasang dan digunakan oleh pengguna.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan, dan masih diperlukan pengembangan lebih lanjut baik sisi laporan maupun sisi aplikasi. Maka sangat diharapkan bahwa skripsi ini dapat dilanjutkan dengan penelitian lebih lanjut oleh para pembacanya. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Saat ini aplikasi hanya mampu menampilkan klasifikasi, gambar dan deskripsi tentang fauna khas Indonesia, pengembang selanjutnya dapat menambahkan fitur suara atau video untuk lebih memperkaya konten aplikasi. Serta penambahan menu pencarian untuk mempermudah pencarian nama fauna.

2. Penyesuaian dimensi gambar saat aplikasi dibuka pada *smartphone* dengan resolusi yang berbeda, diharapkan pengembang dapat menyesuaikan *aspect ratio* di masing-masing *smartphone*.
3. Penambahan isi database berupa data fauna dan fakta seputar fauna, karena data fauna di aplikasi masih terbilang sedikit.
4. Penambahan fitur update secara online untuk mempermudah pengguna melakukan pembaruan konten.

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna sebagai sarana pembelajaran mengenai Pengenalan Fauna Khas Indonesia.

