

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian, penjelasan, dan pembahasan keseluruhan pada bab-bab sebelumnya serta dalam mengakhiri pembahasan Perancangan Aplikasi Edukasi "Pintar Not Balok" maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan sistem, maka fitur-fitur yang akan dirancang untuk ditampilkan pada aplikasi adalah sebagai berikut:
 - a. Materi
 - b. Arti Istilah
 - c. Daftar Lambang
 - d. Evaluasi
 - e. Informasi
 - f. Tentang
2. Aplikasi edukasi "Pintar Not Balok" dirancang menggunakan pendekatan objek dengan UML. Diagram-diagram UML yang digunakan yaitu diagram *use case*, diagram aktivitas, diagram sekuen, dan diagram kelas.
3. Aplikasi edukasi "Pintar Not Balok" dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java dengan beberapa *method* seperti berikut:
 - a. onCreate()
 - b. onBackPressed()

- c. `onClick(View v)`
- d. `onItemClick()`
- e. `onSaveInstanceState(Bundle)`
- f. `onRestoreInstanceState(Bundle)`
- g. `onDestroy()`
- h. `onStop()`
- i. `close()`
- j. `setSoal()`
- k. `setTampilSoal()`
- l. `tampilLambang()`
- m. `ulang()`
- n. `setDataAwal()`

4. Berdasarkan hasil implementasi sistem yang dilakukan oleh penulis terhadap aplikasi edukasi "Pintar Not Balok" berbasis Android, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem yang dirancang dan dibangun dapat berfungsi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yakni:

- a. Aplikasi edukasi "Pintar Not Balok" sudah dapat berjalan pada *device* Android dengan sistem operasi minimal Android versi 2.2 (*Froyo*).
- b. Tampilan aplikasi edukasi "Pintar Not Balok" sudah dapat berjalan dengan baik pada ukuran layar 320 x 480 pixels (3.2 inches) hingga 480 x 854 pixels (4.0 inches).

- c. Tampilan aplikasi edukasi "Pintar Not Balok" pada umumnya sudah dapat dijalankan dengan orientasi layar *portrait* dan *landscap*, kecuali pada tampilan fitur Evaluasi hanya tersedia pada orientasi layar *portrait*.

5.2 Saran

Pada penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran untuk proses pengembangan aplikasi ini selanjutnya agar aplikasi lebih baik dan lebih kompleks sehingga semakin banyak fitur dalam aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna, antara lain:

1. Aplikasi yang dibuat mampu menampilkan fitur-fitur seperti berikut:
 - Fitur *timer* pada evaluasi yang kemudian waktu penyelesaiannya disimpan dalam database agar setiap pengguna dapat mengetahui waktu tercepat dalam menyelesaikan soal-soal serta keterangan waktu seperti tanggal, bulan, dan tahun.
 - Fitur *skip* atau melewati soal-soal pada evaluasi agar pengguna bisa menjawab soal-soal yang dianggap mudah terlebih dahulu.
 - Fitur *virtual* baik untuk membuat/menyusun barisan melodi-melodi berbentuk not balok serta *virtual* untuk memainkan melodi-melodi tersebut dengan menggunakan suara.
 - Fitur pengaturan yang dapat menampilkan pilihan untuk mengaktifkan dan menon-aktifkan suara *backsound* dan *sound effect* dari aplikasi.

2. Penyediaan materi, istilah, lambang dan soal-soal tentang not balok pada aplikasi ini masih terbatas. Untuk selanjutnya dapat dilakukan pengembangan seperti pengintegrasian dengan internet agar materi, istilah, lambang dan soal-soal dapat diperbarui dengan mudah termasuk fasilitas FAQ (Frequently Asked Questions) yang digunakan untuk menampilkan daftar pertanyaan dan jawaban yang sering ditanyakan oleh pengguna tentang suatu hal.

