

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah tahapan-tahapan penelitian dilakukan kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian kali ini adalah :

1. Proses paling rumit dalam pembangunan sistem terletak pada tahapan analisis dan desain sistem karena diperlukan kehati-hatian agar sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan.
2. Perancangan Aplikasi dilakukan dengan menggambarkan sistem menggunakan beberapa diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence diagram*, dan *Class diagram*. Selanjutnya dilakukan perancangan antar muka untuk menghubungkan pengguna dan aplikasi.
3. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi antarmuka *Splash screen*, antarmuka menu utama, antarmuka Pancasila, antarmuka *Listview*, antarmuka detail kabinet, antarmuka Tentang, antarmuka mulai latihan dan antarmuka pertanyaan. Fitur yang ada dalam aplikasi ini meliputi fitur menampilkan gambar beserta informasi mengenai anggota kabinet Indonesia disamping itu juga terdapat fitur latihan, yang berisi soal-soal latihan yang dapat dikerjakan oleh pengguna.
4. Implementasi dan perancangan yang dibuat menghasilkan :

- a. Aplikasi yang dapat dijadikan informasi pengetahuan mengenai anggota kabinet Indonesia.
 - b. Aplikasi yang dapat dijadikan alat pembelajaran anggota kabinet Indonesia karena didalamnya memuat latihan soal-soal.
5. Pemodelan data yang dilakukan menghasilkan database dengan nama `db_kabinet_indonesia` yang didalamnya memuat satu tabel yaitu tabel kabinet yang berisi `id`, `nama`, `jabatan` dan `img`.
6. Hasil dari pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu memberikan informasi pengetahuan mengenai anggota kabinet di Indonesia.

5.2 Saran

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

1. Pada aplikasi ini hanya menampilkan data anggota kabinet menjadi satu tanpa susunannya sesuai dengan susunan kabinet Indonesia. Untuk pengembangan lebih lanjut sebaiknya tampilan anggota kabinet disusun sesuai dengan susunan kabinet yang ada.
2. Aplikasi ini masih menggunakan tombol *button* dalam pembuatan interfacenya, dan setiap tombol yang digunakan telah diganti *background*-nya dengan *image*, sehingga cukup memakan banyak volume. Di sini pengembang berikutnya dapat mengganti metode yang

sudah ada dengan metode baru, yaitu menggunakan koordinat pada *image view*.

3. Penyediaan latihan soal pada aplikasi ini masih terbatas. Mungkin dalam pengembangannya latihan soal dapat dipebanyak dan soal dapat diacak urutannya.
4. Dalam pengembangannya mungkin pada tampilan biografi tokoh kabinet dapat ditambahkan fitur *zoom*, sehingga dapat diperbesar ukuran huruf maupun gambarnya
5. Aplikasi ini tidak memiliki fitur berbagi sehingga aplikasi hanya dapat dibaca sendiri. Dalam pengembangannya perlu ditambah fitur berbagi agar dapat dibagi melalui berbagai media mulai dari sosial media, email dan lain sebagainya.

