

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui berbagai tahapan-tahapan pembuatan dan pengujian aplikasi multimedia untuk Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Gamelan Smaradana di Sanggar Budaya Pura Jagatnatha Berbasis Android, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi pengenalan dan pembelajaran dirancang mengikuti tahapan, yaitu tahap pengumpulan data, tahap kebutuhan sistem, tahap kebutuhan antar muka, tahap kebutuhan data aplikasi (*hardware* dan *software*), tahap perancangan aplikasi, tahap perancangan antar muka pada aplikasi, mekanisme perancangan aplikasi, dan yang terakhir adalah tahap pengujian aplikasi.
2. Aplikasi ini bermanfaat memberikan informasi mengenai pengenalan dan pembelajaran Gamelan Semaradana untuk pengguna berupa gambar, suara, dan penjelasan materi yang cukup menarik. Aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran, sehingga mendapatkan inovasi pembelajaran yang berbeda.
3. Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Gamelan Semaradana di Pura Jagatnatha Berbasis Android telah disahkan oleh pihak Penyungung Pura Jagatnatha Banguntopo bahwa aplikasi ini sudah cukup

dalam memberikan sarana informasi tentang budaya Gamelan Bali, khususnya Gamelan Semaradana.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya, yaitu:

1. Mengembangkan aplikasi ini agar dapat membantu dalam mempelajari budaya khas Budaya Bali secara lengkap.
2. Mengembangkan informasi yang disampaikan dalam aplikasi ini lebih luas dan lengkap.
3. Aplikasi ini masih sangat sederhana, diharapkan dapat dikembangkan lagi menyesuaikan fitur-fitur *smartphone* saat ini dan kedepannya sehingga menjadi lebih menarik.