

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. 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.
2. Proses pembunyian gamelan diawali dengan merangkai tombol-tombol menyerupai bilah-bilah gamelan, selanjutnya memberi bunyi pada tombol tersebut sesuai nada yang ditekan/dibunyikan.
3. Proses penampilan menu info menggunakan fasilitas *window alert* pada aplikasi Android.

#### 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 tersedia 4 (empat) jenis alat musik gamelan dalam dua irama/laras. Mungkin pengembang berikutnya dapat menambah jenis alat musik, agar menjadi satu set gamelan yang utuh.

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 *sampling* musik gamelan pada aplikasi ini masih terbatas. Mungkin dalam pengembangannya *sampling* musik gamelan dapat dikelola secara *online* sehingga *sampling* lebih bermacam-macam dan praktis tidak terlalu banyak memakan banyak lokasi *SD Card*.

