

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya penulis dapat mengambil kesimpulan atas rumusan permasalahan “Bagaimana cara merancang media informasi macam-macam suku budaya berbasis android ?” melalui ringkasan tahapan dibawah ini.

##### **5.1.1. Mendefinisikan Masalah**

Hal yang pertama penulis lakukan ialah menentukan permasalahan dan batasan-batasan terhadap media informasi yang akan dibuat.

##### **5.1.2. Menganalisa Kelayakan**

Tahapan kedua yaitu menganalisa SWOT terhadap informasi yang dibuat. Dilanjutkan dengan analisa kelayakan teknologi untuk menentukan spesifikasi minimum perangkat yang dapat mengakses media informasi yang dibuat. Lalu melakukan analisa kelayakan hukum agar tidak menimbulkan masalah hukum di kemudian hari. Dan terakhir melakukan analisa kelayakan operasional terhadap media informasi yang penulis buat.

##### **5.1.3. Menganalisa Kebutuhan Sistem**

Tahap yang ketiga melakukan analisa kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras maupun sumber daya manusia yang diperlukan dalam pembuatan media informasi macam-macam suku budaya di indonesia berbasis android ini.

#### **5.1.4. Merancang Konsep Pemodelan Sistem**

Tahap keempat membuat 4 jenis diagram UML, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* maupun *class diagram* terhadap proses sistem yang terjadi pada media informasi yang dibuat.

#### **5.1.5. Merancang Konsep Basis Data**

Tahap kelima memodelkan rancangan struktur data dari basis data yang digunakan dalam media informasi yang dibuat.

#### **5.1.6. Merancang Naskah**

Yang keenam membuat penjabaran rincian alur kerja media informasi melalui perancangan naskah.

#### **5.1.7. Merancang Kerangka Antarmuka**

Tahap ketujuh merancang sketsa awal antarmuka media informasi yang nantinya digunakan sebagai acuan pada tahapan desain.

#### **5.1.8. Membuat Desain Tampilan**

Tahap ini memvisualisasikan sketsa antarmuka menjadi antarmuka akhir menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan latar belakang animasi. Dan yang terakhir membuat logo untuk media informasi yang penulis buat.

#### **5.1.9. Membuat Model 3D**

Di tahapan ini penulis membuat ilustrasi 3d pakaian adat dan rumah adat hingga *rendering* akhir rumah adat sebagai ilustrasi yang nantinya akan dimasukkan ke dalam media informasi yang penulis buat.

#### **5.1.10. Melakukan Pemrograman**

Melakukan pemrograman merupakan tahap penggabungan elemen-elemen yang telah dibuat sebelumnya seperti antarmuka, latar belakang animasi, maupun model 3d dengan cara mengerjakan kegiatan dasar pemrograman seperti membuat *activity*, mengimpor *library*, dan membuat basis data.

#### **5.1.11. Menguji dan Menambal**

Pengujian dilakukan untuk memeriksa apakah fungsi yang ada dalam media informasi berjalan dengan baik atau tidak. Metode uji yang penulis pakai ialah *Black Box* dengan perangkat uji Xiaomi Redmi Note 4 berukuran layar 5.5. Inchi.

#### **5.1.12. Menerbitkan**

Tahap yang kedua belas ialah mengubah proyek android studio menjadi sebuah paket dan dilanjutkan dengan pengunggahan media informasi ke toko aplikasi.

#### **5.1.13. Memelihara Sistem**

Tahap terakhir ialah melakukan pemeliharaan sistem secara rutin. Kegiatan yang dilakukan berupa menambahkan, mengurangi, atau mengganti informasi dalam media informasi lewat layanan Firebase Realtime Database. Dan juga melakukan pembaruan paket aplikasi untuk memperbaiki kesalahan.

### **5.2. Saran**

Pada perancangan media informasi ini tentu masih ada kekurangan. Berikut ini kekurangan yang masih dapat dikembangkan lagi :

### **5.2.1. Menggunakan *Library* yang Stabil**

Media informasi yang penulis buat masih menggunakan *library* yang kurang stabil seperti contohnya di bagian *activity\_kawasan* yang masih memungkinkan terjadinya *error*.

### **5.2.2. Melengkapi Ilustrasi dan Informasi**

Ilustrasi yang penulis masukkan ke dalam media informasi ini belum sepenuhnya lengkap. Hal seperti ini patut dikembangkan lagi untuk kelengkapan ilustrasi dan informasi semua suku bangsa di Indonesia. Penulis juga terbuka akan masukan informasi ataupun ilustrasi yang dikirim oleh masyarakat umum ke surel penulis.

### **5.2.3. Membuat Terjemahan Sistem**

Walaupun sudah ada pengaturan bahasa dalam media informasi yang penulis buat, namun penulis sama sekali belum membuat terjemahan sistemnya. Diharapkan kedepannya terjemahan sistemnya ada dan berjalan dengan layak.

### **5.2.4. Pengunggahan**

Karena keterbatasan dana penulis baru mengunggah media informasi ke toko aplikasi gratis Aptoide. Kedepannya diharapkan media informasi yang penulis buat dapat diunggah ke toko aplikasi yang lebih dikenal masyarakat seperti Google Playstore.

### **5.2.5. *Text to Speech***

Media informasi yang penulis buat belum begitu ramah terhadap pengguna yang memiliki penglihatan kurang baik. Diharapkan kedepannya tulisan yang dimuat dalam media informasi terdapat fitur pembacaan mandiri.