

## BAB V

### PENUTUP

Pada bagian ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari pelaksanaan penulisan skripsi ini, kesimpulan dan saran yang didapati setelah menyelesaikan pengerjaan aplikasi “SmartBalengku”.

#### V.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan penulisan skripsi dan pembuatan aplikasi SmartBalengku ini adalah:

1. Ketersediaan fasilitas kriptografi pada platform J2ME ini memungkinkan kita untuk memanipulasi data-data agar kerahasiaannya bisa terjamin.
2. Implementasi aplikasi SmartBalengku ini memiliki beberapa hambatan antara lain:
  - a. Agar dapat menggunakan aplikasi ini telepon genggam (*mobile phone*) harus memiliki fitur kamera pada hardwarenya.
  - b. Untuk dapat menjalankan aplikasi, sebuah telepon genggam (*mobile phone*) harus mendukung profile MIDP 2.0 dan CLDC 1.0
  - c. Aplikasi ini akan berjalan dengan lancar jika dijalankan pada telepon genggam (*mobile phone*) dengan memory yang cukup besar.
  - d. Keterbatasan *emulator* dan fasilitas lingkungan pengembang untuk platform J2ME menyebabkan sulitnya proses *debugging*. IDE Netbeans telah menyediakan sebuah *debugger* yang terintegrasi, namun ketika

dijalankan menggunakan emulator yang lain belum *support* untuk *testing* fitur kamera ini.

## V.2. Saran

Setelah membangun aplikasi ini, didapatkan beberapa saran penting dalam upaya pengembangan aplikasi ini nantinya dan dalam upaya pengembangan J2ME

### 1. Pengembangan Aplikasi

Jika nanti ada yang mengembangkan aplikasi ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- a. Dalam mengembangkan aplikasi ini anda harus bisa terfokus bagaimana caranya menggunakan *resource* yang kecil menjadi besar.
- b. Jika hendak menambahkan fitur-fitur lain, maka harus difikirkan apakah penambahan fitur itu dibutuhkan atau tidak.
- c. Jika anda memberikan fasilitas pengiriman gambar menggunakan *Bluetooth* sebaiknya data gambarnya di dekrip kembali menjadi gambar yang sebenarnya agar tidak terjadi keributan data setelah diterima ditelepon genggam *receiver*.
- d. Untuk memudahkan anda mendebug, gunakan saja emulator asli bawaan IDE Netbeans karena sudah mendukung penggunaan kamera.

### 2. Untuk pengembangan lingkungan J2ME

- a. Hindari algoritma yang menggunakan *resource* yang besar, seperti algoritma rekursif.
- b. Hindari alokasi dan dealokasi data yang berulang-ulang.

- c. Perlu adanya penambahan *resource*, untuk memudahkan programmer dalam mengembangkan aplikasi menggunakan J2ME.
- d. Hindari penggunaan *variable* dalam bentuk *vector* yang berlebihan, lebih baik menggunakan *variable* dengan type array.

