

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan pada bab-bab sebelumnya dan hasil rancangan serta implementasi dari aplikasi Android, maka dapat diambil kesimpulan berikut:

1. Dengan adanya pembuatan aplikasi virtual angklung berbasis *Mobile* Android ini maka proses pengenalan tentang informasi alat musik angklung kepada masyarakat menjadi lebih luas dan mudah. Masyarakat juga dapat memainkan angklung langsung dari *smartphone* mereka tanpa harus membeli angklung yang sebenarnya.
2. Sistem ini dirancang dengan tampilan yang mudah digunakan pengguna dalam pemakaian aplikasi. Mulai dari rancangan UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi rancangan diagram *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence diagram*, dan *Class diagram*. Selanjutnya dilakukan pembuatan rancangan *interface* untuk menghubungkan pengguna dan aplikasi sehingga akan mempermudah pengguna untuk memainkan alat musik virtual angklung.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Java. *Software* yang digunakan adalah Eclipse dengan *plug-in*

ADT (*Android Development Tools*) dan *tools* android SDK (*Software Development Kit*).

4. Proses pembuatan aplikasi virtual angklung diawali dengan merangkai tombol-tombol berupa gambar angklung, selanjutnya memberi bunyi pada tombol tersebut sesuai nada yang ditekan/dibunyikan.
5. Pada aplikasi ini juga terdapat fungsi untuk merekam permainan angklung, sehingga pengguna bisa menyimpan, memutar dan mendengarkan ulang permainan yang sudah dimainkan.
6. Pengguna juga dapat mengajak pengguna lain untuk bermain. Masing-masing pengguna memilih salah satu nada, kemudian dimainkan secara bergantian sesuai irama dengan cara menggoyangkan *smartphone* mereka.

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 8 (delapan) pilihan nada dasar yang dapat digunakan. Mungkin pengembang berikutnya dapat menambah nada, agar dapat memainkan *note* musik secara utuh.
2. Penambahan beberapa jenis-jenis angklung sehingga pengguna dapat mengetahui dan memainkan berbagai macam jenis angklung.
3. Penambahan fitur-fitur seperti mengganti nama *file* di menu *gallery*, memberikan *list* contoh lagu, dan lain-lain.