

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan pada bab sebelumnya hingga akhir dari aplikasi Yuk Mengenal ASEAN (YUMA) dapat disimpulkan yaitu:

1. Dalam pembuatan aplikasi Yuk Mengenal ASEAN (YUMA) menggunakan *Mobile Application Development Life Cycle* dengan metode *waterfall*.
2. Dengan mengikuti tahapan dalam *Mobile Application Development Life Cycle* (MADLC) dengan metode *waterfall* tahapan pertama yang dilalui yaitu membuat analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional untuk membuat aplikasi Yuk Mengenal ASEAN (YUMA).
3. Tahapan kedua dalam *Mobile Application Development Life Cycle* (MADLC) dengan metode *waterfall* yaitu membuat perancangan (*design*) baik dalam bentuk *static design* maupun *dynamic design*. *Static design* dibuat dalam bentuk *class diagram* sedangkan untuk *dynamic design* dibuat dalam bentuk *use case diagram*, diagram aktivitas dan diagram sekuensial.
4. Tahapan ketiga dalam *Mobile Application Development Life Cycle* (MADLC) dengan metode *waterfall* yaitu development atau pembuatan aplikasi dengan menerapkan *source code* pada Android Studio.

5. Tahapan keempat dalam *Mobile Application Development Life Cycle* (MADLC) dengan metode *waterfall* yaitu testing dengan 3 cara, *whitebox testing*, *blackbox testing*, dan uji pada *device smartphone* secara langsung.

6. Tahapan terakhir dalam *Mobile Application Development Life Cycle* (MADLC) dengan metode *waterfall* yaitu pemeliharaan program. Aplikasi Yuk Mengenal ASEAN (YUMA) akan di distribusikan ke google playstore. Setelah didistribusikan aplikasi akan diupgrade jika ada suatu kesalahan (*error*) yang ditemukan maupun penambahan fitur baru.

7. Aplikasi Yuk Mengenal ASEAN (YUMA) berisi materi ASEAN yang terdapat pada Sekolah Menengah Atas, dan informasi tambahan lainnya meliputi wisata, lagu kebangsaan dan profil negara ASEAN.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran dan Informasi Mengenai ASEAN untuk platform mobile lainnya seperti ios, windows dan lainnya.
2. Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran dan Informasi Mengenai ASEAN menggunakan model pengembangan sistem yang berbeda.
3. Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran dan Informasi Mengenai ASEAN untuk multiplatform mobile.