

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir aplikasi “SKU Penggalang Pramuka Berbasis Android” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi SKU penggalang pramuka berbasis android sebagai media pembelajaran berbasis android dengan metode analisis, perancangan sebagai berikut :
 - a. Peneliti telah berhasil membuat sebuah aplikasi yang berguna untuk membantu para siswa pramuka dalam mempelajari SKU penggalang.
 - b. Analisis aplikasi menggunakan analisis sistem, kebutuhan dan kelayakan.
 - c. Perancangan aplikasi menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) dan *use case, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram*.
 - d. Pengembangan sistem menggunakan metode SDLC (*System Development Live Cycle*) mulai dari perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan.
 - e. Perancangan antarmuka yang dibuat meliputi tampilan *splash screen*, menu utama, menu ramu, menu rakit, menu terap, menu video, menu latihan, dan menu tentang.

5.2 Saran

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

1. Penambahan materi pramuka.
2. Penambahan fitur suara pada aplikasi supaya lebih menarik.
3. Penambahan fitur *download* pada video, agar dapat diputar secara *offline*.
4. Perbaiki menu latihan agar pertanyaan bisa acak.
5. Aplikasi dapat ditambah dengan mp3 sehingga aplikasi menjadi lebih menarik bagi pengguna.
6. Pilihan tema yang bisa dirubah sesuai dengan keinginan pengguna.
7. Untuk perkembangan selanjutnya diharapkan aplikasi SKU penggalang pramuka ini dapat ditambahkan beberapa fitur seperti pencarian dan *share* agar memudahkan pengguna dalam pencarian dan membagikan ke sosial media.