

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan pembuatan aplikasi “Shake and Win” dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi “Shake and Win” merupakan aplikasi yang berguna untuk menunjang kegiatan arisan dengan berbagai macam fitur didalamnya, tujuan utamanya adalah mengganti sistem penyimpanan data arisan yang konvensional ke dalam sistem digital dan memudahkan admin dalam mengelola data arisan.
2. Analisis “PIECES” dipakai dalam pembuatan aplikasi ini merupakan metode analisis strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), kendali (*control*), efisiensi (*efficiency*) dan layanan (*services*).
3. Pembuatan aplikasi dimulai dengan proses layouting halaman yang sudah dirancang sebelumnya dengan bahasa XML dan proses peng-codingan program dengan bahasa JAVA. Seluruh proses pembuatan aplikasi “Shake and Win” menggunakan *software* Android Studio.
4. Segala proses input data dan perubahan data berasal dari admin arisan yang diintegrasikan menggunakan SQLite Database.
5. Aplikasi “Shake and Win” dapat dijalankan secara *full offline*.

6. Dari hasil pengisian kuisioner, diperoleh menggunakan Skala Linkert dengan prosentase sebesar 84,9 % yang masuk ke dalam kriteria sangat baik, sehingga layak untuk diimplementasikan.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini pentulah masih jauh dari kata sempurna, dan masih terdapat kekurangan yang perlu disempurnakan pada penelitian berikutnya. Berdasarkan pembuatan aplikasi yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan kepada pengembang kedepan adalah sebagai berikut:

1. Untuk saat ini terdapat fitur yang kurang didalam aplikasi ini seperti foto profil yang masih statis dan fleksibilitas penambahan anggota bisa langsung melalui kontak telepon. Sehingga diharapkan pengembang selanjutnya mampu menambahkan fitur yang belum ada.
2. Aplikasi belum memakai layanan internet di dalamnya, sehingga diharapkan pada pengembang berikutnya untuk memberikan layanan internet agar aplikasi dapat disimpan dan dijalankan secara *online* sebagai media pertukaran data antar perangkat.
3. Platform untuk aplikasi masih berupa aplikasi khusus *operating system android-based*, ada baiknya dikembangkan untuk beberapa platform lain seperti *iOS*, *Windows Phone* dan sebagainya.
4. Dalam pembuatan aplikasi "Shake and Win" diperlukan pemahaman yang matang mengenai *logic flow* untuk membuat aplikasi menjadi lebih sempurna dalam mengikuti aturan tertentu pada kegiatan arisan yang beragam.