

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode prototype.
- b. Aplikasi terdiri dari 2 aplikasi yang dapat di gunakan yaitu aplikasi untuk admin berfungsi sebagai pemberi materi seni rupa mural, lukisan Lampung dan aplikasi user untuk pengguna yang ingin mempelajari seni rupa mural dan lukisan Lampung..
- c. Aplikasi *admin* memiliki halaman login untuk mengantisipasi penyalahgunaan aplikasi tersebut.
- d. Aplikasi – aplikasi tersebut harus terhubung dengan internet agar aplikasi memiliki akses mengirim data pematerian seni teater ke sebuah *database* dan menerima data seni rupa mural dan lukisan Lampung dari *database*.

5.2 Saran

Perancangan dan implementasi yang telah dilakukan ini masih jauh dari sempurna, untuk penelitian selanjutnya terdapat beberapa saran yang dapat dipakai untuk pengembangan yang lebih baik lagi.

1. Langkah-langkah strategis yang telah di lakukan pada bab sebelumnya agar dapat implementasikan secara nyata oleh pihak Dewan Kesenian Lampung dengan harapan memperkenalkan sekaligus mempelajari seni dalam bidang teater dari sumber terpercaya sekaligus memperkenalkan dan melestarikan seni rupa mural dan lukisan Lampung.
2. Program aplikasi yang dibangun hanya menggunakan bahasa pemrograman *Java Script* pada program Android Studio dan penyimpanan data pada *platform*

firebase. penulis mengharapkan dapat dikembangkan kembali pada penelitian selanjutnya menggunakan perograman dan penyimpanan data yang lebih tepat.

3. Aplikasi ini dapat di kembangkan lebih lanjut sehingga mampu memberikan sebuah notifikasi pada aplikasi dalam penerimaan data baru yang di upload oleh *admin* dan *user*.
4. Penulis mengharapkan dapat di kembangkan sebuah fitur untuk mendapatkan akses melihat dan mengisi profil dari masing-masing pengguna aplikasi tersebut.