

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan dasar alat musik tradisional Bali ini dapat membantu Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Taman Budaya Lampung dalam memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan.
2. Dapat berjalan dimanapun dan kapanpun.
3. Dapat menampilkan objek 3D secara real dan interaktif, Aplikasi dapat di jalankan secara *offline*.
4. Aplikasi ini dapat diakses di playstore dengan nama pengenalan dasar alat musik tradisional Bali berbasis Android.

5.2 Saran

Bedasarkan kesimpulan yang telah di uraikan, maka terdapat beberapa saran terkait Aplikasi pengenalan dasar alat musik tradisional Bali diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya mampu berjalan pada Android, di harapkan aplikasi ini dapat diterapkan di semua sistem operasi seperti windowsphone dan IOS
2. Aplikasi ini Belum ada cara memainkan alat musik secara langsung.
3. Bagi peneliti selanjutnya di harapkan dapat merancang desain dan tampilan aplikasi menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Prayudi, Y., & Aprizal, I. (2004). Pemodelan Wajah 3D Berbasis Foto Diri Menggunakan Maya Embedded Language (MEL) Script. *Media Informatika*, 2(2), 33–45. <https://doi.org/10.20885/informatika.vol2.iss2.art4>
- Raka Tamagola, Puput Budi Wintoro. 2017. Visualisasi 3d Aset Kendaraan Tempur Brigade Infanteri 3 Marinir Lampung Berbasis Android. Semnas Iib Darmajaya.
- Suyitno, A. D. M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D untuk Meningkatkan Akvitas Belajar Siswa Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Kebumen. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 8(1), 22–25.
- Septilia Arfida, Amnah, dan Hariyanto Wibowo. 2018. *Mobile Computing*. Bandar Lampung: Pustaka Media Design.
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. M. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile Gis Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(2), 18–25. <https://doi.org/10.35793/jtek.4.2.2015.6817>
- Roger S . Pressman. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu). Yogyakarta : Andi Offset. 2012.
- Neni Purwati, Halimah , Agus Rahardi. 2018. Perancangan Website Program Studi Sistem Informasi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung. *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)*. Vol. 1, No.1, Maret.
- Muhammad Fauzan Azima, Sri Karnila, Hendra Kurniawan. 2018. Merancang Executive Information System untuk Memantau Pengeluaran Belanja Pemeliharaan Kendaraan Dinas pada Biro Umum Pemda Provinsi Lampung. *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen Basis Data (SIMADA)* Vol. 1 No. 2. Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem (Studi Kasus : UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
- Suyitno, A. D. M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D untuk Meningkatkan Akvitas Belajar Siswa Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Kebumen. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 8(1), 22–25.

- Faisal, A., Gunawan, A., Supiandi, A., Suherman, A., & Kusnadi, I. T. (2018). Aplikasi Pengenalan Batik Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 8(1), 98–105.
<https://doi.org/10.34010/jati.v8i1.905>
- Wahyuni S., Mulyana, I., & Suriansyah, M. I. (1984). *Aplikasi Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android*.
- Tirayoh, A., Meddelu, S., & Sahulata, R. A. (2016). Aplikasi Alat Musik Tradisional Totobuang Berbasis Android. *CogITO Smart Journal*, 1(1), 68.
<https://doi.org/10.31154/cogito.v1i1.7.68-77>
- Lengkong, H. N., Sinsuw, A. A. E., & Lumenta, A. S. M. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile Gis Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(2), 18–25.
<https://doi.org/10.35793/jtek.4.2.2015.6817>