BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan telah dilakukan survei dengan menggunakan angket (kuesioner) kepada para pemuda dan pemudi maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Bermain Gamelan Berbasis Android ini 17% kurang membantu, 50% cukup membantu, dan 33% sangat membantu dalam mengenal berbagai instrumen alat-alat gamelan seperti gong, kendhang, demung, saron, slenthem, gambang, dan kenong.
2. Aplikasi Bermain Gamelan Berbasis Android ini 37% kurang membantu, 60% cukup membantu, dan 3% sangat membantu dalam megenali suara berbagai instrumen alat-alat gamelan seperti gong, kendhang, demung, saron, slenthem, gambang, dan kenong.

5.2 SARAN

Telah dilakukan survei dengan menggunakan angket (kuesioner) kepada para pemuda dan pemudi bahwa Aplikasi Bermain Gamelan Berbasis Android ini perlu dilakukan beberapa pengembangan sebagai berikut :

1. Pengembangan aplikasi sejenis dalam bentuk *platform mobile* lainnya, seperti *Windows Phone.* dan *IOS.*
2. Perlu dilakukan pengembangan berupa penambahan fasilitas dari aplikasi seperti menambahkan nada-nada komponen yang lain, memainkan musik dari mp3, dan fitur-fitur yang lainnya.