

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan :

1. Aplikasi pengisian pulsa elektronik cocok diterapkan karena cukup kuat untuk menjaga keamanan data pengisian pulsa elektronik.
2. Perancangan dan desain sistem sangat efektif dan efisien dengan menggunakan pemodelan *UML (Unified Modelling Language)*.
3. Aplikasi pengisian pulsa menggunakan bahasa pemrograman *Basic4Android* dan metode *Simple One Time Pad* sangat tepat karena bahasa pemrograman *Basic4Android* lebih mudah untuk dipahami.
4. Aplikasi memiliki *user interface* yang menarik sehingga mudah dalam melakukan pengaturan aplikasi pengisian pulsa elektronik.

#### V.2. Saran

Untuk menyempurnakan sistem yang telah dibuat ini diberikan saran :

1. Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk penerapan metode *Simple One Time Pad* dalam perancangan aplikasi pengisian pulsa elektronik yang berbasis Android supaya lebih mudah digunakan oleh pengguna.

2. Aplikasi ini sebaiknya diberikan *maintenance* secara teratur agar jika terdapat *bugs* di dalam sistem dapat segera diatasi dari berbagai ancaman virus.
3. Memberikan ukuran *server* yang besar supaya dapat menjaga performa sistem saat digunakan *user*.
4. Bagi kesempurnaan sistem diperlukan pengembangan lebih lanjut yaitu memperbaiki tampilan desain *interface* untuk menarik perhatian oleh pengguna.