

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari keseluruhan bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif “RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN GUNUNG BERAPI DI PULAU JAWA DENGAN KONSEP INTERAKTIF PADA TK AMAL MULIA” sebagai berikut:

1. Tahapan pada proses pembuatan aplikasi media pembelajaran pengenalan gunung berapi di pulau jawa ini adalah pengumpulan data, menganalisis permasalahan, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik.
2. Media pembelajaran pengenalan gunung berapi di pulau jawa ini di buat dalam bentuk multimedia interaktif yaitu gambar, animasi, suara dan music sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna.
3. Aplikasi pengenalan gunung beraapi di pulau jawa ini dapat digunakan di komputer tanpa perlu di install.
4. Aplikasi dapat berjalan dengan baik setelah di lakukan tes uji menggunakan Black Box testing yang terdapat pada tabel 4.2.

## 5.2 Saran

Agar aplikasi ini dapat menjadi aplikasi yang lebih baik dan sempurna, maka sangat diharapkan adanya pengembangan yang positif untuk menciptakan aplikasi yang lebih baik lagi. Berikut adalah saran yang dapat di pertimbangkan:

1. Dalam pembuatan aplikasi ini masih banyak sekali kekurangannya yang untuk selanjutnya bisa menjadi pertimbangan dalam pembuatan aplikasi selanjutnya.
2. Aplikasi pengenalan gunung berapi di pulau jawa ini hanya dapat digunakan pada komputer dan notebook saja, oleh karena itu perlu adanya pengembangan supaya aplikasi ini dapat di jalankan secara luas seperti jaringan internet dan android.
3. Semoga aplikasi pengenalan gunung berapi di pulau jawa ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siswa dan guru.