

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir aplikasi Pengenalan Nabi beserta Sejarahnya maka dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis android ini di bangun melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari rancangan database dan rancangan antar muka.
2. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis *mobile* ini diperlukan beberapa tahapan rancangan, sistem perancangan menggunakan diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.
3. Pemodelan antarmuka yang di buat meliputi tampilan Splash Screen, Menu Utama, Menu Nama Nabi, Menu Pencarian, Menu Kata Mutiara, Menu tentang dan Menu Keluar.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

1. Penambahan konten berupa gambar untuk memperjelas dan menggambarkan kisah perjuangan para nabi pada masa lampau seperti gambar berupa peninggalan dan tempat kejadian peristiwa.

2. Penambahan isi database berupa soal-soal yang terdapat pada menu kuis untuk menambah wawasan pengguna menjadi lebih luas, dan penambahan konten kata mutiara karena terbilang sangat sedikit.

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna sebagai sarana pembelajaran mengenai Pengenalan Nabi beserta Sejarahnya.

