

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari seluruh uraian, penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan untuk mengakhiri pembahasan “Perancangan Aplikasi Hari-hari Bersejarah di Dunia sebagai Media Pendidikan Berbasis Android”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis android diperlukan tahapan yang dimulai dari perancangan sistem dan perancangan basis data. Untuk perancangan sistem aplikasi ini menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Telah dibuat dan dirancang “Perancangan Aplikasi Hari-hari Bersejarah di Dunia sebagai Media Pendidikan Berbasis Android” yang berisi tentang informasi hari-hari bersejarah di dunia baik benua Afrika, Amerika, Asia, Eropa, Osesiana dan dilengkapi dengan menu kuis.
3. Berdasarkan hasil ujicoba dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, desain yang dibuat *simple*, dan tidak terdapat error jika dijalankan.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih ada kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan pada pengembang selanjutnya, terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Tidak adanya gambar, baiknya diberikan gambar kemudian.
2. Informasi dalam aplikasi ini masih sedikit, mungkin pengembang berikutnya bisa menambahkan informasi yang lebih banyak dan lengkap.
3. Tampilan dalam aplikasi ini masih sederhana, diharapkan pengembang berikutnya bisa menambahkan beberapa animasi.

