

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya pada “Perancangan Aplikasi Pembelajaran dan Perhitungan Rumus Matematika Berbasis Mobile”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi menggunakan metode prototyping melalui yaitu tahap identifikasi kebutuhan, tahap ini mengidentifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan sesuai dengan latar belakang masalah yaitu sistem pembelajaran konvensional yang membuat pelajar kurang mampu menyerap materi secara penuh. Tahap membangun prototype menggunakan UML (Unified Modeling Language) dan desain sistem menggunakan WireframePro. Pada tahap pengkodean sistem menggunakan bahasa pemrograman *java* dengan menggunakan aplikasi Android Studio. Tahapan terakhir yaitu pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode *black box* dan *white box*.
2. Aplikasi matematika sudah diuji menggunakan beberapa smartphone android dengan spesifikasi minimum yang dibutuhkan, aplikasi dapat berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Pada penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan yang bisa dikembangkan dan disempurnakan, seperti menambahkan video

pembelajaran di dalam materi yang dapat dilihat tanpa terhubung koneksi internet dan memberikan animasi bergerak pada materi.

