

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari seluruh uraian, penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya tentang “Perancangan Aplikasi Pengenalan Objek Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis android diperlukan tahapan yang dimulai dari perancangan sistem, perancangan alur program, dan perancangan tampilan aplikasi yang akan dibuat. Untuk perancangan sistem aplikasi ini menggunakan diagram UML (Unified Modelling Language) yang meliputi Activity Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.
2. Untuk membangun aplikasi beserta rancangan tampilannya, diperlukan program Eclipse sebagai media pembuatan aplikasi Android dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan Graphical layout untuk membantu perancangan tampilan aplikasi android yang dibuat.
3. Setelah aplikasi dibuat, aplikasi dapat menggantikan buku atau kertas bergambar yang digunakan untuk memperkenalkan objek pada anak-anak dan mempermudah anak usia dini mengenal atau mengetahui nama objek yang ada disekeliling mereka.

4. Dari hasil aplikasi yang telah dibuat, aplikasi memudahkan orang tua yang akan mengenalkan objek pada anak-anak mereka yang masih dalam usia dini dengan menggunakan gadget.

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 *game* untuk lebih menarik perhatian anak-anak, baiknya diberikan permainan agar lebih menyenangkan untuk anak-anak.
2. Baiknya ada menu untuk menambahkan objek pada aplikasi ini menggunakan kamera perangkat Android.
3. Aplikasi ini belum support auto rotate, sebaiknya aplikasi ini support auto rotate agar nyaman digunakan aoleh user.