

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir aplikasi Pengenalan *Species* Dinosaurus 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 *Species* Dinosaurus, Menu Pencarian, Menu Kuis, Menu tentang dan Menu Keluar.

5.2 Saran

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

1. Penambahan konten *species* dinosaurus yang lebih banyak agar konten semakin lengkap.
2. Mengoptimalkan tampilan gambar *species* dinosaurus pada menu *species* dinosaurus agar lebih jelas.

3. Penambahan konten lain yang belum ada, agar aplikasi semakin menarik.
4. Penambahan isi database berupa soal-soal yang terdapat pada menu kuis untuk menambah wawasan pengguna menjadi lebih luas.
5. Menambahkan narasi pada konten agar memudahkan pengguna.
6. Menambahkan warna pada *text* konten agar memudahkan melihat konten penting.
7. Membuat tampilan agar lebih tertata agar mudah dalam membaca konten

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna sebagai sarana pengenalan *Species* Dinosaurus.

