

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian pembahasan dan penjelasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan untuk menjawab rumusan masalah mengenai aplikasi Media Pembelajaran Rangkuman Pengetahuan Alam Berbasis Android ini maka dapat diambil kesimpulan:

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis *mobile* diperlukan beberapa tahapan dimulai dari perancangan sistem, basis data dan interface. Perancangan sistem menggunakan diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Sistem berhasil menampilkan *Splash Screen*, Menu Utama yang terdiri dari Rupa-rupa Kawruh, Paramasastra, Kawruh Basa, Kasusastraan, Pewayangan, Aksara Jawa, Pencarian, Tentang dan Bantuan.

## 5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada pengembangan selanjutnya. Untuk lebih menyempurnakan program ini penyusun memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Aplikasi ini belum mempunyai fitur yang dapat mengeluarkan suara. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi ini mempunyai fitur yang dapat mengeluarkan suara pada setiap hasil akhirnya, agar user semakin mudah untuk mempelajari materi-materi tentang bahasa Jawa.
2. Penambahan konten materi pada aplikasi ini masih dilakukan dengan cara manual sehingga memakan waktu cukup lama untuk mengganti atau menambahkan data yang baru. Untuk kedepannya dapat dikembangkan agar aplikasi ini dapat dioperasikan secara *online* dalam upaya pembaharuan data.

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna sebagai sarana pembelajaran mengenai Pepak Basa Jawa.