

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir aplikasi "Learning Korean" berbasis android maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi game "Learning Korean" berbasis android dibuat melalui tahap analisis yaitu dengan menggunakan analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, setelah itu tahap perancangan mulai dari rancangan konsep, rancangan suara, rancangan huruf hangul dan rancangan interface. Kemudian tahap produksi sistem dengan Eclipse untuk membuat animasi, text, mengimpor file yang telah jadi.
2. Aplikasi ini mampu memberikan metode baru yang menyenangkan dan menarik pengguna android dalam mempelajari dan mengenali huruf hangul dan beberapa kosakata dalam bahasa korea.

#### **5.2 Saran**

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Untuk saat ini game "Learning Korean" ini hanya dapat dimainkan secara single player. Untuk ke depannya harapan game ini dapat dimainkan multiplayer dalam satu handphone maupun secara online.
2. Perkembangan teknologi multimedia akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.

3. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia.
4. Harapannya semoga sistem ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya
5. Disarankan dalam menjalankan game ini menggunakan layar android yang lebar seperti Tab.
6. Disarankan untuk kedepannya dalam pengembangan game learning korean ini dilengkapi dengan audio pembacaan huruf hangul korea.

