

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan dan implementasi program yang penulis kerjakan dan berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan bahasa Jepang "Hiragana dan Katakana" berbasis Android OS di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta ini dapat menjadi media alternatif dalam mempelajari dan memahami materi-materi dasar bahasa Jepang Hiragana dan Katakana.
2. Aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan bahasa Jepang "Hiragana dan Katakana" berbasis Android OS di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta ini dibuat untuk pengguna yang ingin mempelajari dan memahami materi dasar bahasa Jepang Hiragana dan Katakana yang dapat dilakukan dengan menggunakan *handphone* serta perangkat *mobile* lainnya yang berbasis Android OS dengan versi 2.3.3 (*Gingerbread*) dan ke atas dengan minimal SDK versi 10 atau API 10, sehingga pengguna dapat mengakses dan mempelajari materi dasar bahasa Jepang Hiragana dan Katakana kapan dan dimana saja.
3. Aplikasi ini mampu memberikan informasi yang umum mengenai materi dasar bahasa Jepang Hiragana dan Katakana serta permasalahan-permasalahan dasar tentang bahasa Jepang yang sering muncul dalam

kehidupan sehari-hari yang didukung dengan adanya cara pengucapan dan penulisannya.

4. Penggunaan bahasa pemrograman Java pada pembuatan aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan bahasa Jepang “Hiragana dan Katakana” di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta ini sangat memungkinkan untuk membangun aplikasi pembelajaran berbasis Android OS.
5. Aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan bahasa Jepang “Hiragana dan Katakana” berbasis Android OS di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta ini hanya dapat dijalankan pada *handphone* yang berbasis Android OS dengan versi 2.3.3 (*Gingerbread*) dan ke atas dengan minimal SDK versi 10 atau API 10, dengan spesifikasi *hardware handphone* yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:
 - a. Memori 180 MB *Storage* dan 290 MB RAM.
 - b. CPU 830 MHz ARMv6.
 - c. DATA 3G HSDPA, 7.2 Mbps, dan
 - d. GPS, with A-GPS *support*.
6. Aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan bahasa Jepang “Hiragana dan Katakana” berbasis Android OS di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta ini sangat mudah dan cepat dalam pengaksesan dan penggunaannya karena terdiri dari teks, suara dan gambar, tetapi hal ini membuat aplikasi ini memiliki kapasitas yang cukup besar untuk aplikasi yang akan dijalankan di *handphone* karena membutuhkan spesifikasi *hardware* yang tidak sedikit.

5.2 Saran

Seluruh sistem yang dibuat oleh manusia pastilah mempunyai kekurangan seperti halnya pada aplikasi *mobile* sebagai media pengenalan bahasa Jepang “Hiragana dan Katakana” berbasis Android OS di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta ini, maka agar aplikasi ini dapat lebih sempurna lagi, ada beberapa saran penulis, diantaranya yaitu:

1. Pengguna disarankan memperhatikan kekurangan dan kelemahan yang ada, sehingga dapat dicarikan penyelesaiannya.
2. Pengguna disarankan untuk menyiapkan ruang memori yang cukup besar apabila ingin menjalankan aplikasi ini.
3. Pengembangan aplikasi ini disarankan agar menciptakan aplikasi yang lebih kompleks dan ringan dari segi besaran kapasitas aplikasi, sehingga suatu hari aplikasi ini dapat dijadikan referensi dan pedoman bagi pengguna dalam mempelajari dan memahami materi dasar bahasa Jepang Hiragana dan Katakana di belahan dunia manapun.
4. Pengembang dapat menambahkan soal latihan pada aplikasi ini lebih kompleks dan lebih banyak lagi, sehingga pengguna dapat menguji kemampuan dan pemahamannya melalui soal yang diberikan.
5. Pengembang dapat menambah *fitur insert, update* materi, sehingga materi bahasa Jepang Hiragana dan Katakana yang ada dan permasalahan-permasalahan dasar tentang bahasa Jepang yang sering muncul dapat dipelajari dan dipahami oleh pengguna.

6. Pengembang dapat menambahkan menu pencarian berdasarkan materi yang ingin dipelajari.

