

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada uraian pembahasan dan penjelasan keseluruhan pada bab-bab sebelumnya serta untuk menjawab rumusan masalah perihal aplikasi Media Pembelajaran Routing Switching berbasis Android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis android harus dilakukan dalam beberapa tahapan, mulai dari perancangan system, basis data, dan interface.
2. Perangan sistem menggunakan metode diagram UML, yaitu : *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.
3. Aplikasi Media Pembelajaran Jaringan berisi fitur materi, quiz, pencarian materi serta tentang aplikasi. Materi dalam aplikasi Media Pembelajaran ini dapat dilihat dalam bentuk list dan sudah dibagi sesuai dengan kontennya masing-masing, serta adanya fitur pencarian akan sangat efektif dalam membantu pengguna mencari materi.
4. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan agar menjadi media pembelajaran yang praktis dan efisien, dapat digunakan belajar kapan saja dan dimana saja.
5. Aplikasi ini masih perlu memerlukan pengembangan agar lebih baik.

5.2 Saran

Untuk pengembangan sistem selanjutnya, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Menambah lebih banyak referensi dan variasi materi jaringan.
2. Membuat tampilan yang lebih menarik dan interaktif.

