

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan aplikasi pengenalan dan cara membaca huruf Ibrani berbasis android adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil uji coba, aplikasi pengenalan dan cara membaca huruf ibrani yang dibuat mampu berjalan pada sistem operasi android versi 7.0
2. Pembuatan media pembelajaran menggunakan Game Maker studio cukup mudah karena hanya perlu memasukkan *assets* yang sudah dibuat sebelumnya.
3. Berdasarkan hasil uji coba, di dapatkan bahwa Aplikasi pengenalan dan cara membaca huruf ibrani berbasis android yang di buat bersifat statis, yang artinya materi yang tersedia didalam aplikasi tidak dapat dirubah oleh pengguna.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut maka penulis memberikan saran agar aplikasi serupa terdapat voice recognition sehingga dapat di cocokkan dengan bank suara di aplikasi ini dan juga dapat ditambahkan fitur-fitur seperti membaca kalimat dasar, kalimat kerja, dan tanda vokal.