

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dalam menyelesaikan Aplikasi Kamus Indonesia – Tetun Berbasis Android dapat diambil kesimpulan, yaitu :

1. Telah berhasil dibangun sebuah aplikasi mobile Kamus Indonesia – Tetun sebagai sarana informasi dan edukasi berbasis android.
2. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan sistem menggunakan beberapa diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram* serta perancangan antarmuka untuk menghubungkan *user* dan aplikasi.
3. Rancangan antarmuka meliputi Splash Screen, Halaman Utama, Halaman Pencarian Indonesia – Tetun dan Tetun – Indonesia, dan Halaman Tentang. Fitur yang ada dalam aplikasi ini yaitu fitur menterjemahkan kata dalam bahasa Indonesia ke bahasa Tetun atau sebaliknya dengan menampilkan list kata ketika proses penginputan kata.
4. Aplikasi bersifat *offline* agar dapat membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi ini dimana saja.

## 5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih ada kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada pengembangan berikutnya. Agar aplikasi Kamus Indonesia – Tetun ini dapat menjadi lebih baik, berikut beberapa saran yang dianjurkan :

1. Untuk ke depannya aplikasi ini bisa disempurnakan dengan memperbanyak *vocabulary* baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Tetun.
2. Kata yang diartikan belum bisa dalam bentuk kalimat, diharapkan dalam pengembangan aplikasi dapat mengartikan bukan hanya dalam bentuk kata saja tapi juga dalam bentuk kalimat.
3. Dalam penambahan atau perubahan data masih manual. Mungkin dalam pengembangan nantinya bisa menggunakan server agar data bisa berubah otomatis.