

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian pembahasan dan penjelasan keseluruhan materi pada bab – bab sebelumnya dan untuk menjawab rumusan masalah mengenai aplikasi Kumpulan Peribahasa dan Ungkapan Bahasa Indonesia Berbasis Android ini maka diambil kesimpulan :

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi *mobile* diperlukan beberapa tahapan dimulai dari perancangan sistem, basis data dan interface. Perancangan sistem menggunakan beberapa diagram UML yaitu *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence diagram, dan Class diagram*.
2. Aplikasi ini menyertakan peribahasa dan ungkapan dalam bentuk list yang mudah dicari dan dipahami karena telah menyertakan kotak pencarian di dalam aplikasi. Adapun aplikasi ini telah mencakup sekitar 1250 peribahasa dan 230 ungkapan dalam Bahasa Indonesia.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih ada kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada pengembangan selanjutnya, terdapat beberapa saran yang dapat dipergunakan diantaranya:

1. Penambahan isi *database* pada aplikasi ini masih dilakukan dengan cara manual oleh pembuat sehingga memakan waktu lama untuk menghapus

data lama dan mengganti dengan yang baru. Mungkin ini dapat dikembangkan agar penambahan *database* tidak memakan banyak waktu.

2. Penambahan peribahasa dan ungkapan lainnya yang belum ada pada *database* aplikasi.

Penyusun berharap aplikasi yang telah dibuat ini dapat membantu masyarakat dalam belajar peribahasa dan ungkapan dalam Bahasa Indonesia sehingga pengguna dapat memahami peribahasa dan ungkapan dengan mudah.

