

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari skripsi ini adalah :

1. Perancangan Aplikasi Mengenal Dunia Binatang Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash ini telah berjalan baik pada perangkat *Android*.
2. Aplikasi Mengenal Dunia Binatang ini cukup mudah digunakan oleh anak usia 5 tahun ke atas sebagai pengetahuan.
3. Macam-macam binatang yang disajikan beserta menu bermain menggunakan tampilan aplikasi yang menarik.

#### **5.2 Saran**

Untuk pengembangan aplikasi ini maka ada beberapa hal yang penulis sarankan :

1. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada smartphone android, diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi agar dapat dijalankan di semua jenis smartphone.
2. Kualitas grafik yang digunakan dapat ditingkatkan kembali dan konsep edukasi lebih dikembangkan.