

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi program serta berdasarkan dari rumusan masalah yang ada maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

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. Pop Up Book animasi ini mengangkat tema cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari daerah Sumatera Barat.
3. Cerita rakyat Malin Kundang sangatlah tepat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak karena mengandung pembelajaran dan pesan moral yang sangat baik. Cerita rakyat Malin Kundang juga mengandung tiga aspek yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sangat berguna bagi dunia psikologi dan perkembangan kepribadian anak.

5.2. Saran

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

1. Penambahan cerita yang ada dalam pop up book animasi.
2. Resolusi pada saat pembuatan pop up book animasi harus bisa sesuai dengan segala *device* agar saat membuka halaman selanjutnya tidak terpotong.
3. Penambahan cerita membutuhkan banyak aset/ gambar sehingga pengembang selanjutnya diharapkan memiliki lebih banyak aset untuk memperbanyak isi cerita.
4. Penyusun berharap agar lebih banyak aplikasi seperti ini yang dibuat sehingga dapat membantu masyarakat dalam mengetahui bahwa Indonesia memiliki beragam cerita daerah yang sangat menarik dan memiliki pesan moral yang baik selain itu juga dapat ikut membantu melestarikan sastra Indonesia.