

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah tahapan-tahapan penelitian di lakukan kesimpulan yang dapat di ambil dalam penelitian kali ini adalah:

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi Berhitung berbasis android menggunakan pemrograman bahasa java dan pemodelan system menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).
2. Proses pembuatan pada aplikasi Berhitung diawali dengan merangkai tombol-tombol, selanjutnya bila menyentuh tombol-tombol maka akan menuju menu selanjutnya ataupun menuju permainan berikutnya.
3. Aplikasi ini menggunakan sistem berbasis android versi 5.1

5.2 Saran

Pada penulisan Skripsi ini masih banyak kekurangan, dan mungkin dapat disempurnakan oleh penelitian-penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan program ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Aplikasi ini masih ada kekurangan yaitu background musik belum dapat dibunyikan dan dimatikan
2. Aplikasi ini terbatas dalam permainan berhitungnya, untuk ke depan disarankan dalam pembuatan soal-soal dalam permainan berhitung.