

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk merancang aplikasi mengenal huruf dan angka untuk balita, dimulai dari proses pengumpulan informasi, kemudian perancangan UML, perancangan *user interface*, dan pengujian program. Berdasarkan hasil dari perancangan UML dapat disimpulkan bahwa untuk *image button* (png), dan suara (ogg). Pada rancangan dari *user interface* dapat disimpulkan bahwa aplikasi Mengenal Huruf dan Angka Untuk Balita memiliki 3 halaman yaitu, halaman menu utama, halaman belajar huruf, dan halaman belajar angka.
2. Hasil pengujian aplikasi pada beberapa *device*, aplikasi Mengenal Huruf dan Angka Untuk Balita dapat berjalan dengan baik pada resolusi layar 320x480 dan 480x854.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan aplikasi ini yaitu:

1. Menambahkan angka lebih banyak lagi di dalam menu belajar angka.
2. Penambahan lebih banyak contoh-contoh tentang hewan dan buah-buahan.
3. Menambahkan menu belajar menulis huruf dan angka.

