

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan tentang analisis, perancangan dan implementasi pada bab-bab sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan tentang pembuatan aplikasi sensory play sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini telah di hasilkan aplikasi sensory play yang dapat di operasikan pada perangkat yang berbasis Android.
2. *Splash screen* berhasil di buat dengan sprite gambar kecepatan gambar 0.5 sesuai yang di bahas pada bab 4.1.1 *splash screen*.
3. Aplikasi dapat di instal secara manual, di bahas pada bab 4.4 manual program.
4. Aplikasi dapat di instal di android dengan versi yang berbeda.
5. Aplikasi dapat memainkan dan mematikan suara yang di atur pada menu developed.
6. Aplikasi dapat menampilkan gambar materi pembuatan permainan sensori.
7. Aplikasi dapat menjalankan seluruh tombol pada menu aplikasi.
8. Aplikasi dapat berjalan di android dengan ukuran layar berbeda.
9. Aplikasi ini berjalan dengan baik pada perangkat android yang memiliki resolusi layar berbeda, mulai dari qHD, HD dan Full HD.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam aplikasi ini masih banyak keterbatasan dan dapat di kembangkan lebih lanjut. Agar aplikasi ini bisa menjadi lebih sempurna ada beberapa saran yang dapat di gunakan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan aplikasi sebaiknya membentuk sebuah tim karena dalam pembuatan aplikasi terdapat bagian-bagian yang harus dikerjakan dengan keahlian tertentu.
2. Menambah kan fitur yang di miliki smartphone, seperti swap, cubit dan lainnya.
3. Gambar pada aplikasi dapat di tambahkan video yang lebih menarik.
4. Memberikan lebih banyak fitur, seperti game interaktif di dalamnya.
5. Menghidupkan fungsi tombol pada smartphone sehingga tombol tidak hanya pada aplikasi.
6. Aplikasi di upload pada google play developer.