

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembuatan aplikasi Play Math maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dalam perancangan dan pembuatan Aplikasi Play Math untuk SMA Berbasis Andorid langkah-langkah yang dilakukan yaitu mengumpulkan data mengenai materi-materi yang terdapat pada kelas X sampai kelas XII, menganalisis sistem, merancang sistem, implementasi dan uji coba aplikasi. Pembuatan desain menggunakan *software* Adobe Photoshop seperti pembuatan background dan desain tombol. Menggunakan SQLite untuk membuat database, dan menggunakan Eclipse untuk menggabungkan semua bahan sehingga menjadi Aplikasi Play Math untuk SMA Berbasis Andorid. Pada proses pasca produksi file yang di buat dari eclipse di publish dengan format *.apk agar dapat di jalankan pada pengguna *smartphone* berbasis android mana saja tanpa harus menginstal program eclipse.

Dalam upaya mendapatkan data mengenai materi yang akurat penulis melakukan wawancara dengan Ibu Heni Kristiana, S.Pd serta untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, dari permasalahan yang ada maka penulis membuat aplikasi Play Math berbasis android sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut, pada saat uji coba aplikasi mendapat tanggapan yang baik hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru yang

bersangkutan. Dalam pembuatan aplikasi ini memerlukan waktu 1,5 bulan dalam proses pembuatan aplikasi. Aplikasi Play Math untuk SMA ini berbasis android dapat berjalan dengan versi minimal Jelly-Bean. Dalam penyampaian materi pelajaran dibuat ringkas dan disertai dengan rumus-rumus dari materi tersebut agar menarik minat pelajar SMA untuk menjalankan dan menyimak aplikasi pembelajaran matematika.

5.2 Saran

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi Play Math berbasis android ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain dan animasi. Untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi yang lebih baik. Beberapa saran untuk mengembangkan aplikasi Play Math ini agar dimasa mendatang menjadi lebih sempurna saran yang diberikan adalah:

1. Pengembang dapat menambah fitur game logika agar *user* lebih tertantang.
2. Pengembang bisa lebih memperkaya materi-materi yang lebih komplit dalam aplikasi ini.
3. Pengembang dapat mendesain gambar, tulisan, suara, serta menambah animasi agar aplikasi lebih menarik dari segi *interface*.
4. Pengembang dapat menambahkan fitur *review* atau *feedback*, ketika *user* selesai mengerjakan soal ujian dan hasilnya belum lulus, *user* dapat melihat *review* dari soal yang telah dikerjakan beserta jawaban yang salah agar *user* dapat melihat dimana letak kesalahannya.