

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap yang telah dikerjakan selama proses pembuatan Aplikasi Dolphin Sonar, dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi "Dolphin Sonar Ultrasonic For Childern Autism Berbasis Android" dibuat dengan melakukan penelitian apa itu monoural beat dan binaural beat. Dimana binaural beat adalah 2 gelombang yang dapat diterima otak dimasing-masing telinga, telinga kanan dan kiri menangkap frekuensi yang berbeda, untuk anak autis tidak bisa menerima 2 gelombang suara yang berbeda di kedua telinga mereka, maka digunakanlah monoural beat untuk terapi anak autis.
2. Lumba-lumba adalah mamalia laut yang mampu mendengar frekuensi ultrasonic yaitu antara 10 Hz -20 Hz, yang tidak bisa didengar oleh telinga manusia. Difrekuensi tersebut otak dapat memproses gelombang namun telinga tidak dapat mendengarkan, dan hanya lumba-lumba yang mampu menangkap frekuensi tersebut untuk memantulkan sonar yang bisa digunakan untuk merangsang perkembangan saraf motorik pada anak
3. Perancangan aplikasi menghasilkan sebuah apliaksi yang digunakan untuk mempermudah proses terapi. Di bagian desain menghasilkan

tombol play dengan gambar lumba-lumba, tombol stop, tombol tambah durasi dan tombol info.

4. Dalam pengujian aplikasi di beberapa smartphone berjalan dengan lancar, namun di smartphone dengan RAM dibawah 1 GB, aplikasi kurang berjalan dengan lancar.
5. Aplikasi Dolphin Sonar ini tidak untuk menyembuhkan anak penderita down syndrome, namun memberikan rangsangan kepada otak untuk perkembangan saraf motorik anak.
6. Aplikasi telah digunakan oleh orang yang tepat.

5.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ataupun pembuatan game ini masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan oleh penulis antara lain :

1. Sebaiknya file suara yang digunakan mempunyai ukuran yang lebih kecil, agar aplikasi tidak terlalu besar ukurannya.
2. Menambah fitur yang bisa membantu memantau hasil dari proses terapi