

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan serta uraian pada bab-bab sebelumnya dan sampai akhir dari analisis serta perancangan media interaktif Kamus Bahasa Kei – Indonesia – Inggris, maka akan ditarik kesimpulan antara lain :

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi berbasis *mobile* ini diperlukan beberapa tahapan rancangan, sistem perancangan menggunakan diagram UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.
2. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi tampilan *Splash Screen*, Menu Utama, Menu List Kategori, Kamus, Menu Tentang, Menu Bantuan.
3. Aplikasi dapat berjalan sempurna dengan menggunakan handphone yang mempunyai resolusi minimal 480 X 854 pixel.
4. Jika ingin meng-update database masih menggunakan cara manual yaitu men-download keseluruhan aplikasi.
5. Penggunaan media *mobile* sebagai penyimpan data berupa kamus dapat mempermudah dalam mencari informasi terjemahan kata.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan aplikasi pada penelitian selanjutnya :

1. Penambahan jumlah kosa kata.
2. Perbaikan pada menu utama agar pilihan menu dapat di-*swipe*.
3. Pada setiap arti yang tampil bisa diikuti dengan ejaan suara sesuai dengan arti tersebut.

