

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan aplikasi "Anatomi Kadal" maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggambarkan pemodelan aplikasi menggunakan beberapa diagram UML, yaitu *Use-case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam game engine Scirra Construct 2 dan di build menjadi APK menggunakan Intel XDK.

5.2 Saran

Aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan dan harus di kembangkan lagi, adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu:

1. Fitur aplikasi lebih dikembangkan dengan menyesuaikan fitur-fitur *smartphone* saat ini dan kedepannya.
2. Perbaiki tampilan antarmuka yang lebih atraktif dan interaktif