

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat di ambil kesimpulan dari rumusan masalah yang telah ada. Berikut kesimpulan dari hasil rancangan dan implementasi Aplikasi Pembelajaran Aksara Sasak Berbasis Mobile.

1. Aplikasi pembelajaran Aksara Sasak berbasis *mobile* dirancang dengan metode UML (*Unified Modelling Language*) dengan perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.
2. Pengembangan aplikasi pembelajaran Aksara Sasak ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan tahap-tahap :
 - a. Rencana (*planning*).
 - b. Analisis (*analysis*).
 - c. Desain (*design*).
 - d. Implementasi (*implementation*).
 - e. Uji coba (*testing*).
 - f. Pengelolaan (*maintenance*).

5.2 Saran

Pada pembuatan aplikasi ini tentu masih banyak terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi oleh pengembangan sistem berikutnya. Agar aplikasi ini dapat menjadi lebih baik maka ada beberapa saran yang dianjurkan, diantaranya yaitu:

1. Menambahkan fitur seperti konversi aksara. Agar pengguna dapat mempelajari aksara sasak dengan mudah.
2. Menambahkan fitur pencarian agar pengguna dapat mencari materi dengan cepat dan mudah.
3. Menyempurnakan resolusi screen pada aplikasi agar bisa sesuai dengan semua device android.
4. Desain dibuat lebih modern dan menarik, agar pengguna tidak bosan dengan tampilan pada aplikasi.

Penyusun berharap agar aplikasi yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pengguna dalam mempelajari aksara sasak dengan mudah.