

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembuatan penelitian terhadap perancangan aplikasi media pembelajaran tentang edukasi bank umum berbasis android ini. Dapat disimpulkan beberapa poin, yaitu :

1. Penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis telah menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android yang berfungsi sebagai bentuk atau media pembelajaran yang efisien dan efektif bagi pengajar dan pelajar.
2. Aplikasi media pembelajaran berbasis android ini, bisa diinstall, dibuka dan dijalankan dengan baik pada *platform* berbasis android dengan berbagai macam tipe atau merk *smartphone*. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari perancangan serta pembuatan aplikasi ini telah sesuai dengan *storyboard* yang dibuat oleh penulis.
3. Hasil luaran atau aplikasi dari perancangan dan penelitian yang sudah dibuat oleh penulis berhasil dirancang dengan memakai metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode *MDLC* terdiri dari konsep (*concept*), berfungsi untuk menganalisa dan menentukan tujuan dari perancangan yang akan dibuat oleh penulis, desain (*design*) atau tahap perancangan dimana penulis membuat suatu *storyboard* untuk membuat gambaran dari pembuatan aplikasi tersebut, pengumpulan material (*material collecting*) yaitu, langkah dimana penulis melakukan pengumpulan materi atau bahan berupa obyek, yang sesuai berdasarkan kebutuhan *storyboard* yang telah dibuat oleh penulis sebelumnya,

pembuatan (*assembly*) ialah, tahap dimana penulis mulai membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android ini dengan menggunakan *software Unity Engine*, selanjutnya Pengujian (*testing*) yaitu tahap dimana aplikasi ini sudah melewati tahap *assembly* yang diuji coba yang hasilnya telah teruji berjalan dengan lancar, dan yang terakhir ialah tahap distribusi (*distribution*), dimana aplikasi yang telah lulus uji coba akan dipasang atau diinstall pada *smartphone* android sebagai mana tujuan awal dari pembuatan aplikasi ini.

## 5.2 Saran

Bedasarkan dari pada hasil serta kesimpulan yang dilakukan oleh penulis, maka dari itu berikut ini terdapat beberapa saran yang akan disampaikan untuk kepentingan dalam hal pengembangan aplikasi tersebut kedepannya :

1. Aplikasi media pembelajaran yang dibuat hanya berisi materi tentang bank umum yang meliputi pemahaman dan pengertian bank umum, produk bank, edukasi perbankan dan masih dapat dikembangkan dengan penambahan materi yang lain, contohnya seperti struktur bank umum.
2. Untuk pengembangan aplikasi yang terkait, selanjutnya diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih menarik lagi, seperti memberi efek *AR 3D*, atau menu pertanyaan sehingga lebih menarik lagi. Dan juga dapat digunakan pada *platform smartphone* lainnya.