

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi aplikasi pengenalan pakaian adat berbasis Android ini, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi ini berhasil dibuat sebagai sarana untuk bermain sambil belajar mengenal 34 pakaian adat beserta aksesoris yang digunakan beserta dengan penjelasan dari komponen yang digunakan pada setiap pakaian adat dan aksesorisnya.
2. Dengan adanya aplikasi ini di harapkan dapat membantu pengguna dalam mengenal pakaian adat Indonesia dengan cara yang lebih santai yaitu sambil bermain namun juga dapat memperoleh pengetahuan yang baru.

5.1 Saran

Dalam pembuatan aplikasi pengenalan pakaian adat di Indonesia ini masih mengalami banyak kekurangan. Adapun saran yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian atau pengembangan berikutnya adalah:

1. Aplikasi dapat dikembangkan dengan menggunakan konsep *Android Material Design*.

2. Text dalam aplikasi bisa dikurangi digantikan dengan suara atau audio yang lebih memudahkan untuk player yang belum bisa membaca.
3. Aplikasi dapat dibuat untuk sistem operasi *mobile* selain Android, misalnya untuk sistem operasi Windows Phone atau iOS.