

BAB VI. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, implementasi, hingga pengujian aplikasi BeBe yang telah dibuat, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi BeBe sebagai aplikasi pembelajaran yang memiliki fitur kuis berbentuk *puzzle* yang dapat membantu anak-anak dalam belajar sekaligus bermain berhasil dibangun.
2. Aplikasi BeBe yang digunakan untuk membantu anak TK dalam mempelajari berbagai macam materi berhasil dibangun.

6.2. Saran

Saran dari penulis untuk Aplikasi BeBe berbasis *mobile* adalah:

1. Aplikasi diharapkan memiliki lebih dari satu bentuk kuis, tidak hanya dalam bentuk *puzzle* sehingga anak-anak memiliki opsi lebih dalam belajar.
2. Aplikasi diharapkan memiliki lebih banyak pilihan materi sehingga anak-anak dapat memperoleh pengetahuan lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Juansyah, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, hal. 1–8, 2015, [Daring]. Tersedia pada: elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375.
- [2] APJI, "Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia," *Apjii*, no. 31 August 2018, hal. Hasil Survey, 2017.
- [3] D. L. Fithri dan D. A. Setiawan, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, hal. 225–230, 2019, doi: 10.24176/simet.v8i1.959.
- [4] P. A. Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak," *Media Komun. Sos. keagamaan*, hal. 14–15, 1382.
- [5] M. N. Mahfud dan A. Wulansari, "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif," *Semin. Nas. Pendidik.*, hal. 58–63, 2018.
- [6] S. Hilman, E. W. Hidayat, dan A. Rahmatulloh, "Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android," *Matrix J. Manaj. Teknol. dan Inform.*, vol. 8, no. 2, hal. 42, 2018, doi: 10.31940/matrix.v8i2.825.
- [7] Y. H. S. Sunaryo, I. P. A. Bayupati, dan N. K. D. Rusjyanthi, "Aplikasi Media Pembelajaran Tematik untuk Anak TK Berbasis Android," *Merpati*, vol. 3, no. 3, hal. 120–130, 2015.
- [8] S. D. H. Permana, "Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya," *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 7, no. 2, hal. 113, 2016, doi: 10.20895/infotel.v7i2.38.
- [9] Marjito dan G. Tesaria, "APLIKASI PENJUALAN ONLINE BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: DI TOKO HOAX MERCH)," *J. Comput. Bisnis*, vol. 10, no. 1, hal. 40–49, 2016, doi: 10.1261/rna.7090104.

- [10] Y. Suherman, "Sistem Aplikasi Bank Darah Pada Palang Merah Indonesia Payakumbuh," *J. Sains dan Inform.*, vol. 3, no. 1, hal. 22, 2017, doi: 10.22216/jsi.v3i1.2329.
- [11] S. Holla dan M. M. Katti, "Android Based Mobile Application," *Int. J. Comput. Trends Technol.*, vol. 3, no. 3, hal. 486–490, 2012, doi: 10.1080/10304312.2012.706462.
- [12] S. Mukherjee, P. J. Prakash, dan D. Kumar, "Android Application Development & Its Security," *Int. J. Comput. Sci. Mob. Comput.*, vol. 4, no. 3, hal. 714–719, 2015, [Daring]. Tersedia pada: www.ijcsmc.com.
- [13] M. Tilca, "Mobile computing using android with an emphasizes on economic application," *Netw. Intell. Stud.*, vol. IV, no. 8 (2/2016), hal. 125–135, 2016.
- [14] Raehang, "Pembelajaran Aktif Sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif," *J. Al-Ta'dib*, vol. 6, no. 1, hal. 149–167, 2014, [Daring]. Tersedia pada: ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/249/239.
- [15] A. Pane dan M. D. Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH Jurnal Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 3, no. 2, hal. 333, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [16] R. B. D. Putra, E. S. Budi, dan A. R. Kadafi, "Perbandingan Antara SQLite, Room, dan RBDLiTe Dalam Pembuatan Basis Data pada Aplikasi Android," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 7, no. 3, hal. 376, 2020, doi: 10.30865/jurikom.v7i3.2161.
- [17] A. Setiyadi dan T. Harihayati, "Penerapan SQLite Pada Aplikasi Pengaturan Waktu Ujian dan Presentasi," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 13, no. 2, hal. 221–226, 2015.
- [18] S. T. Bhosale, T. Patil, dan P. Patil, "SQLite: Light Database System," *Int. J. Comput. Sci. Mob. Comput.*, vol. 44, no. 4, hal. 882–885, 2015.