

## 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](http://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](http://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](http://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.