

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan dan analisa dari hasil program yang telah selesai dirancang dan dibahas pada bab-bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran dasar bahasa Jepang berbasis android dengan implementasi algoritma Fisher-Yates *Shuffle*.
2. Pengacakan soal pada aplikasi pembelajaran bahasa Jepang tidak berulang dengan penerapan algoritma Fisher-Yates *Shuffle*.
3. Aplikasi ini bersifat *user-friendly* dengan tampilan interface yang menarik dalam menyampaikan materi bahasa Jepang.

6.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan penelitian yang dilakukan, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan pada aplikasi yang dikembangkan. Adapun saran yang dapat disampaikan yang dapat menjadi pertimbangan lebih lanjut dalam upaya sistem dimasa yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan penelitian selanjutnya aplikasi ini dapat digunakan pada semua *platform*, seperti IOS, Windows dan sebagainya agar aplikasi ini dapat digunakan lebih luas lagi

2. Diharapkan pengembangan aplikasi selanjutnya dapat mengembangkan materi yang lebih kompleks, tidak hanya dasar bahasa Jepang saja saja.
3. Menambahkan video pembelajaran dan audio yang dapat digunakan untuk *listening*.