

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian dan perancangan yang matang, kami berhasil mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk membantu pengguna dalam mengenal dan memahami obat tradisional. Aplikasi ini diberi nama Sobat Tradisional. Aplikasi ini memiliki beberapa halaman yang berbeda yang dikhususkan untuk memberikan informasi yang berbeda pula.

Aplikasi Sobat Tradisional ini sangat penting dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna tentang obat tradisional, serta membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat dalam hal kesehatan. Aplikasi digunakan untuk memudahkan pengguna mencari informasi tentang obat tradisional. Dengan menggunakan aplikasi ini secara tidak langsung pengguna juga mendapatkan informasi tentang khasiat dan pentingnya obat tradisional untuk tubuh manusia.

1. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yaitu: Pencarian Obat, Video Pengolahan Tanaman Tradisional dll. Fitur-fitur tersebut yang akan menjadi pemikat penggunaannya.
2. Penelitian ini dirancang agar menjadi media informasi bagi pengguna yang membutuhkan informasi tentang obat tradisional baik secara tulisan maupun video. Salah satu fitur dalam aplikasi ini yaitu menampilkan video pengolahan tanaman obat tradisional

3. Dengan adanya aplikasi Sobat Tradisional pengguna dapat mengakses tanaman obat tradisional yang cocok berdasarkan penyakitnya. Sehingga khasiat obat tradisional lebih tepat sasaran.

## **6.2 Saran**

Bagi pembaca perlu diperhatikan juga aspek-aspek seperti user experience, aksesibilitas, dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi. Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, akan membuat aplikasi lebih mudah digunakan dan meningkatkan pengalaman pengguna. Selain itu, perlu diperhatikan juga kompatibilitas dengan berbagai perangkat dan sistem operasi agar dapat diakses oleh sebanyak mungkin pengguna. Dalam penelitian selanjutnya, dapat mengeksplorasi topik lain seperti pembelajaran bahasa asing, matematika, atau sains dengan mengaplikasikan konsep yang sama dalam perancangan media pembelajaran.