BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan sejumlah tahapan yang dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengenalan rambu lalu lintas yang disertai latihan agar anak-anak dapat lebih memahami rambu lalu lintas.
2. Aplikasi yang dibuat sudah mampu menampilkan simulasi pengenalan rambu lalu lintas segingga anak-anak dapat lagsung melihat simulasi rambu yang benar.
3. Aplikasi yang dibuat dapat digunakan dalam smartphone android.

6.2 SARAN

Penulis menyadari bahwa Aplikasi yang dirancangnya masih belum sempurna seperti yang diharapkan. Penulis ingin menyampaikan saran sekiranya agar pada penelitian selanjutnya dapat lebih baik, berikut merupakan beberapa saran lebih hasil penelitian skripsi ini :

1. Diharapkan menggunakan animasi yang lebih interaktif lagi.
2. Pengembangan aplikasi pengenalan rambu lalu lintas agar peneliti selanjutnya dapat menggunakan bahasa pemrograman selain *ActionScript 3.0* yang bersal dari *Adode Flash Professional CS6* .

3. Diharapkan peneliti selanjutya dapat menggunakan database sebagai tempat pengolah data pada rambu lalu lintas agar aplikasi lebih efisien dan efektif.