Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

1. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* berhasil dirancang dan dibangun dengan nama aplikasi *Learn Hangul*.
2. Berdasarkan kuisioner yang telah dibagikan dan dievaluasi, pada aspek kegunaan aplikasi, *user* sangat setuju aplikasi *Learn Hangul* membantu mengenalkan sejarah bahasa Korea , alfabet, angka, perkenalan dan sapaan, kabar, waktu, ekspresi, makanan, warna, binatang dan keluarga dalam bahasa Korea. *User* juga sangat setuju bahwa aplikasi *Learn Hangul* cocok untuk mengenalkan dan belajar dasar bahasa Korea yang didapat dari persentase kuisioner yang sudah disebar sebanyak 89.2%. Serta *user* sangat setuju bahwa aplikasi *Learn Hangul* dapat mempermudah menambah pengetahuan dalam bahasa Korea. Sedangkan dalam aspek kepuasan, *user* sangat puas dalam menggunakan aplikasi *Learn Hangul* hal tersebut bisa dilihat dari persentase kuisioner yang sudah dievaluasi yaitu sebanyak 82%. Dan yang terakhir dalam aspek kemudahan penggunaan aplikasi, *user* sangat setuju bahwa aplikasi mudah dipahami penggunaannya dalam persentase 83.6%.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Rancang bangun aplikasi..., Nadyati, FTI UMN, 2019

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat digunakan agar aplikasi *Learn Hangul* yang telah dibuat agar menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan beberapa kategori pembelajaran serta kuis pada aplikasi *Learn Hangul*.
2. Menambahkan fitur suara pada pembelajaran agar lebih mudah dipahami.
3. Menambahkan fitur pindah halaman setelah meng-klik salah satu pembelajaran dari *listview* dan menampilkan penjelasan lebih detail.
4. Menambahkan fitur gamifikasi agar lebih menarik.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA