

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembuatan desain Rancang Bangun Aplikasi Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket Berbasis Android menggunakan tools UML dan perancangan *mockup* sehingga alur dapat dimengerti oleh pengguna (*user*).
2. Pembangunan Aplikasi Edukasi dan Promosi Olahraga Cricket Berbasis Android menggunakan bahasa pemograman JAVA dan diimplementasikan menggunakan android studio sehingga menarik minat semua orang untuk dengan mudah mempelajari olahraga cricket dengan mudah dan praktis.
3. Perancangan Aplikasi yang di dalam nya berisi informasi mengenai criket secara lengkap dan menampilkan gambar dari informasi tersebut.

1.2. Saran

Beberapa saran yang dapat di sampaikan pada akhir dari penelitian laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan game edukasi seperti *fuzzel*
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan pemilihan *background*

