

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan analisa, pengamatan serta implementasi secara langsung terhadap aplikasi, maka penulis dapat menarik kesimpulan tentang Aplikasi *Mobile Learning (M-Learning)* Berbasis Android di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini, dan apabila aplikasi ini benar – benar di implementasikan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, maka akan sangat membantu dalam proses perkuliahan, karena aplikasi ini dapat dijadikan komplemen atau sebagai media pelengkap dalam rangka meningkatkan mutu pelayanan pendidikan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Dikarenakan berperan sebagai media tambahan dalam penyampaian materi perkuliahan, dosen dan mahasiswa/i tidak perlu terlalu mengkhawatirkan keterbatasan waktu perkuliahan yang selama ini kerap menjadi masalah dalam sistem pembelajaran konvensional.
3. Mahasiswa/i akan selalu mendapatkan informasi yang *up-to-date* tentang materi perkuliahan dan/atau terutama informasi tugas dan kuis yang diberikan oleh dosen pengajar karena dengan menggunakan aplikasi ini semua informasi tersebut sekarang berada dalam genggaman.

#### **5.2 Saran**

Saran yang bisa penulis berikan dari pembangunan aplikasi ini lebih fokus pada saran untuk pengembangan selanjutnya ke arah yang lebih baik, karena penulis sadar masih banyak hal – hal yang bisa di *explore* lagi dari aplikasi ini.

1. Aplikasi hanya berjalan di *Operating System* atau *Platform Android*. Hal ini menyebabkan mahasiswa/i yang menggunakan perangkat *mobile non Android OS* tidak bisa menggunakan dan memanfaatkan aplikasi ini. Semoga di

pengembangan selanjutnya bisa dibuat aplikasi serupa untuk *mobile platform* lainnya.

2. Aplikasi hanya fokus pada penyampaian informasi perkuliahan saja, sehingga intensitas penggunaan aplikasi akan sangat minim sekali karena tidak ada fitur – fitur yang bisa membuat mahasiswa/ibetah berlama – lama menggunakan aplikasi. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi dikembangkan lebih ke arah *social media*, seperti penambahan fitur *messenger (chat)* antar sesama mahasiswa/i sehingga selain bisa menambah intensitas penggunaan aplikasi juga bisa membuat aplikasi menjadi lebih interaktif.