

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi F&B dibuat dengan menggunakan software *Unity* dan untuk proses editing tampilan dan gambar *Adobe Photoshop CS6* dipilih sebagai perangkat pendukung karena terdapat fitur dan perangat yang tidak terdapat pada *Unity*. Terdapat enam langkah dalam pembuatan aplikasi F&B yaitu tahap pertama membuat rancangan media, tahap kedua membuat desain media, tahap ketiga memasukan desain media yang telah dibuat kedalam *library Unity*, tahap keempat membuat *button* dari gambar yang terdapat pada *library Unity*, tahap kelima membuat animasi dari gambar yang terdapat pada *library Unity*, tahap keenam memberikan perintah terhadap objek menggunakan *Action Script 3.0*. Dalam pengoperasian aplikasi F&B pengguna dapat menggunakannya dengan mengikuti tombol navigasi yang telah disediakan pada menu utama untuk memasuki *sub-menu* lainnya. Selain itu, dalam aplikasi ini telah disediakan menu *back*, *next* dan *home* sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan navigasi pada konten aplikasi F&B ini.
2. Hasil tanggapan dari responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan aplikasi F&B sangat menarik. Oleh karena itu, aplikasi F&B dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memahami bahasa Jepang dalam

bidang *service&bar* dengan tampilan aplikasi yang menarik, pembahasan yang mudah dipahami dan juga mudah dioperasikan.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya mahasiswa yang sedang maupun yang telah mempelajari mata kuliah *Japanese For Tourism*, ada baiknya untuk menggunakan aplikasi F&B sebagai pendukung dalam memahami pariwisata bahasa Jepang dalam bidang *service&bar*. Hal ini dikarenakan aplikasi F&B dilengkapi dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami yang tentunya akan lebih memudahkan pengguna guna menghafal kosakata yang tersedia pada aplikasi untuk mempelajari pariwisata bahasa Jepang di bidang *service&bar*.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan berbagai kekurangan yang ditemukan pada aplikasi F&B agar lebih sempurna, baik dari segi tampilan, materi serta konsep yang akan diusung yang bertujuan untuk lebih menarik minat para pembelajar dan menambah wawasan seputar pariwisata bahasa Jepang khususnya dalam bidang *service&bar*. Selain itu, dalam penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengambil sampel yang lebih banyak dan menggunakan kuisisioner secara langsung, hal ini bertujuan untuk keakuratan data yang lebih baik dalam penelitiannya. Selain itu penulis berharap pada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan aplikasi selanjutnya untuk mengembangkan aplikasi selain android seperti pada ios dan sebagainya, sehingga dapat melengkapi penelitian penulis.