

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan, dan membangun Aplikasi Mobile Learning berbasis Cloud Messaging dengan tujuan meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran di STIKI Malang. Aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar.

Pendekatan metodologi mencakup pengumpulan data melalui studi literatur dan interaksi dengan pihak-pihak terkait melalui wawancara. serta analisis data menggunakan metode sebab-akibat. Dalam pengembangan aplikasi, berbagai perangkat keras dan lunak digunakan, termasuk laptop dengan sistem operasi Windows 11, smartphone dengan level API minimal versi Oreo, serta perangkat lunak seperti Visual Studio Code, SCRCPY, Android Studio, Firebase, Figma, dan Balsamiq.

Hasil utama dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi Learning Management System yang lebih fleksibel, akurat, dan mudah diakses di mana saja. Aplikasi ini memiliki keunggulan utama seperti kompatibilitas dengan berbagai platform, aksesibilitas tinggi, tampilan yang sederhana dan tidak rumit, serta antarmuka yang ramah pengguna dan modern.

Namun, penelitian ini juga menghadapi beberapa kendala dan tantangan, termasuk kebutuhan untuk memperluas pengetahuan dalam pembuatan fitur di

platform Flutter dan penanganan widget yang telah kedaluwarsa, yang memerlukan pembacaan dokumentasi secara intensif.

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam mempermudah mahasiswa dan dosen STIKI Malang dalam proses belajar mengajar selama hari aktif perkuliahan. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan interaksi dan efisiensi dalam pembelajaran.

Sebagai rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan untuk memperbaiki beberapa bug yang masih ada, memperbarui tampilan antarmuka yang mungkin sudah ketinggalan zaman, serta terus mengembangkan fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan kualitas aplikasi ini di masa mendatang.

## **5.2 Saran**

Seiring dengan hasil penelitian ini, disarankan agar penelitian berikutnya fokus pada bidang yang berbeda untuk meningkatkan kualitas dan keberagaman penelitian. seperti bidang selain non informatika, contohnya di bidang komunitas sebuah event atau beberapa hal yang mencakup orang banyak dan banyak yang lainnya.