

## APLIKASI PENGENALAN PLANET-PLANET TATA SURYA BERBASIS ANDROID Studi Kasus SDN CILEBUT 01

Adhiemas Rory<sup>1</sup>, Purwanti<sup>2</sup>, Erlando Doni Sirait<sup>3</sup>

Program Teknik Informatika<sup>1</sup>, Program Teknik Informatika<sup>2</sup>, Program Teknik Informatika<sup>3</sup>  
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer<sup>1</sup>, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer<sup>2</sup>, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer<sup>3</sup>  
Universitas Indraprasta PGRI<sup>1</sup>, Universitas Indraprasta PGRI<sup>2</sup>, Universitas Indraprasta PGRI<sup>3</sup>  
[roryadhiemas@gmail.com](mailto:roryadhiemas@gmail.com)<sup>1</sup>, [pwanty17@gmail.com](mailto:pwanty17@gmail.com)<sup>2</sup>, [erlandodoni19@gmail.com](mailto:erlandodoni19@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi edukasi berbasis *Android* agar memudahkan pengguna atau siswa untuk belajar, membuat tampilan aplikasi semenarik mungkin agar pengguna atau siswa tidak mudah bosan, dan membuat fitur berupa latihan soal atau kuis mengenai planet-planet tata surya yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan analisis keadaan saat ini, identifikasi masalah, keadaan yang diinginkan, dan kebutuhan sistem. Setelah itu dapat dilakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan dari sistem. Kebutuhan sistem yang dibuat diharapkan dapat menyelesaikan atau setidaknya dapat meminimalkan masalah yang ada. Adapun kebutuhan sistem berdasarkan masalah yang telah ada dan berdasarkan keadaan yang diinginkan adalah pengguna membutuhkan media pembelajaran baru sebagai pendamping media pembelajaran yang lama, dimana media tersebut dapat membuat pengguna tidak mudah jenuh dan pengguna dapat berinteraksi dengan media. Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa aplikasi pengenalan planet-planet tata surya ini, dapat dijadikan tolak ukur sebagai kemajuan daya tangkap dan daya ingat siswa. Hasilnya siswa dapat lebih menyukai pembelajaran ini dan cepat memahami pembelajaran ini.

**Kata kunci:** Aplikasi, *Android*, Planet, Tata Surya

### Abstract

*The purpose of this research is to make an Android-based educational application to make it easier for users or students to learn, make the application display as attractive as possible so that users or students do not get bored easily, and make features in the form of practice questions or quizzes about the planets of the solar system that can help students in understand the material provided. The research method used is to analyze the current state, identify problems, desired conditions, and system requirements. After that analysis can be carried out to determine the requirements of the system. The system requirements are expected to solve or at least minimize the existing problems. The system needs are based on existing problems and based on the desired circumstances, users need new learning media as a companion to the old learning media, where the media can make users not easily bored and users can interact with the media. The author can draw the conclusion that the application of the introduction of the planets of the solar system can be used as a benchmark for the progress of students' perceptual and memory abilities. The result is that students can like this learning more and quickly understand this learning.*

**Keywords:** Applications, *Android*, Planet, Solar System

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan pada umumnya anak-anak pelajar hanya mengandalkan sekolah sebagai sarana pendidikan atau informasi, namun sekarang telah diperkenalkannya teknologi komputer mulai dari

pendidikan Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi dengan harapan agar mempermudah proses belajar mengajar. Dalam hal ini penulis ingin mempermudah pelajar khusus-nya Sekolah Dasar untuk lebih dalam mempelajari pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam tentang pengenalan planet-planet tata surya.

Hingga saat ini banyak sekali pengembangan yang dilakukan terhadap metode-metode pembelajaran. Tak bisa dipungkiri teknologi banyak berperan dalam pengembangan metode-metode pembelajaran. Berbagai aplikasi yang memungkinkan digunakan untuk media pembelajaran dikemas dalam bentuk multimedia yang dinamis dan sangat menarik, sehingga mampu mempermudah berlangsungnya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan pengembangan yang tepat untuk mendukung pembelajaran, sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar dari berbagai jenis sumberdaya yang mampu mengkondisikan seseorang untuk belajar, penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat untuk mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa dalam mengamati lingkungan yang tak dapat dijangkau atau terlalu besar untuk dihadirkan dalam ruangan kelas [1].

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini, belajar tidak hanya melalui buku saja melainkan dapat belajar dengan media lain yang lebih menarik dan tidak menjenuhkan, seperti halnya mempelajari materi Pembelajaran Mengenal Planet-Planet Tata Surya yang dibuat dan dikemas dalam bentuk mobile agar dapat mudah dipelajari, dipahami, menarik, dan tidak cepat membosankan untuk pengguna. Di samping itu dalam aplikasi ini, menuntut keterlibatan pengguna secara aktif untuk memilih materi yang di inginkan. Dengan demikian media pembelajaran bagi materi pengenalan planet-planet tata surya yang tak mungkin menghadirkan tata surya ke dalam lingkungan kelas dapat diatasi dengan media aplikasi mobile. Oleh karena itu, dalam pengerjaan tugas akhir ini penulis akan membuat media pembelajaran mengenai pengenalan planet-planet tata surya berbasis android.

Dengan permasalahan yang ada, maka penulis mengangkat suatu topic tugas akhir dengan judul “**APLIKASI PENGENALAN PLANET-PLANET TATA SURYA BERBASIS ANDROID Studi Kasus SDN CILEBUT 01**”. Aplikasi ini dilengkapi dengan soal-soal latihan. Dan diharapkan dengan adanya aplikasi ini, dapat meningkatkan pemahaman tentang planet-planet tata surya.

## II. LITERATUR DAN METODE

### A. Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju [2].

### B. Tata Surya

Tata surya adalah sekumpulan langit, yaitu Matahari dan planet-planetnya yaitu Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus beserta 165 buah satelit planet yang sudah diketahui sampai sekarang, serta objek-objek tata surya lainnya seperti asteroid, meteorid, planetoid, komet, debu antar-planet, dan sebuah daerah yang dinamakan sabuk kuiper [3].

### C. Sejarah OS Android

Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk perangkat mobile (smartphone) atau perangkat tablet (PDA). Sifat platform android yang terbuka bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi buatan sendiri membuat android menjadi sistem operasi mobile yang populer hingga saat ini. Android didirikan pada tahun 2003 oleh Andy Rubin, Nick Sears, Rich Miner dan Chris White sebelum di pinang oleh Google pada bulan juli 2005, dengan harga estimasi USD 50 juta. Google sebagai perusahaan raksasa membeli Android inc beserta teknologinya. Google melanjutkan untuk mengembangkan android untuk bersaing pada pasar smartphone. Dalam usaha pengembangan android, dibentuk Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia [4].

## III. METODE

### A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis keadaan saat ini, identifikasi masalah, keadaan yang diinginkan, dan kebutuhan sistem [5]. Pada analisis keadaan saat ini, diperoleh dengan cara melakukan wawancara singkat kepada beberapa responden yaitu kepada siswa SDN Cilebut 01 dan guru pengajar. Setelah melakukan wawancara singkat, maka diperoleh hasil bahwa selama ini proses pembelajaran tata surya lebih sering

menggunakan buku paket, slide power point, dan terkadang melakukan praktek sederhana saja. Hal ini tentunya mendatangkan kebosanan dan kejenuhan kepada siswa.

Setelah melakukan analisis keadaan saat ini, maka baru bisa didapat identifikasi masalah yang terjadi. Identifikasi masalah yang dilakukan adalah yang sesuai dengan metode yang telah dilakukan dalam pembelajaran tata surya dari hasil wawancara. Masalah yang sudah terurai, baik seperti pembelajaran yang menggunakan buku paket, lembar fotokopi, dan slide power point, semuanya menuju pada satu kesimpulan, yaitu mendatangkan kebosanan kepada siswa saat proses belajar.

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diketahui, maka langkah selanjutnya dapat dilakukan pengamatan untuk keadaan yang diinginkan, dimana tentunya keadaan yang lebih baik dari pada dengan yang sebelumnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa keadaan yang diinginkan adalah dimana siswa dapat menerima informasi dengan jelas, namun proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat mengandung unsur interaktif.

Setelah itu dapat dilakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan dari sistem. Kebutuhan sistem yang dibuat diharapkan dapat menyelesaikan atau setidaknya dapat meminimalkan masalah yang ada. Adapun kebutuhan sistem berdasarkan masalah yang telah ada dan berdasarkan keadaan yang diinginkan adalah pengguna membutuhkan media pembelajaran baru sebagai pendamping media pembelajaran yang lama, dimana media tersebut dapat membuat pengguna tidak mudah jenuh dan pengguna dapat berinteraksi dengan media.

### **B. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi untuk perancangan aplikasi pengenalan planet-planet tata surya antara lain:

#### **1. Studi Kepustakaan**

Pengumpulan data dan informasi dari kutipan buku-buku, serta hasil laporan dan bahan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Studi kepustakaan bertujuan untuk mempelajari dan mencari informasi untuk memahami dasar teori yang berhubungan dengan tujuan penulis. Selain itu juga melakukan studi dari beberapa jurnal yang ada di internet.

#### **2. Studi Lapangan**

Penulis melakukan studi lapangan untuk melihat langsung aplikasi yang sejenis yang sudah ada. Aplikasi diperoleh dari google play store dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana aplikasi tersebut berjalan serta mencari tahu kelebihan dan kelemahan aplikasi tersebut.

#### **3. Metode Angket (Kuesioner)**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian.

Dilakukannya tahap verifikasi dan tahap validasi terhadap aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat sudah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak [5].

Proses validasi dilakukan dengan cara membagi kuisisioner kepada responden. Kuesioner yang dibagikan berisi 7 buah pertanyaan dengan pilihan jawaban Ya, Cukup, dan Tidak.

Penggunaan bahasa dalam kuesioner adalah bahasa sehari-hari yang sederhana agar dapat dimengerti oleh pengguna pada umumnya, sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Sebelum pengisian kuesioner dilakukan, terlebih dahulu pengguna diberi kesempatan untuk mencoba aplikasi. Setelah pengguna puas dan semua fitur dalam aplikasi sudah dicoba, maka dilakukan pengisian kuesioner. Pengisian kuisisioner dilakukan oleh 10 responden, yaitu pada kelas 6 Siswa SDN Cilebut 01 dan 1 guru pengajar SDN Cilebut 01 kelas 6.

Proses validasi sistem dilakukan dengan cara penilaian pengguna terhadap sistem. Penilaian yang dimaksud disini adalah apakah sistem sesuai dengan tujuan dan apakah sistem berguna bagi pengguna dalam pembelajaran mengenal planet-planet tata surya. Untuk daftar pertanyaan dan penilaian pengguna terhadap aplikasi sebagai berikut:

**Tabel I.** Penilaian Siswa Terhadap Aplikasi

No.	Pertanyaan	Ya	Cukup	Tidak
1	Apakah program ini menarik untuk digunakan?	10		
2	Apakah program ini mudah untuk dijalankan oleh pengguna?	9	1	
3	Apakah program ini dapat mengurangi kejenuhan pengguna dalam belajar mengenal planet-planet tata surya?	6	4	
4	Apakah kamu berminat untuk menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran tambahan dalam belajar mengenal planet-planet tata surya?	9	1	
5	Jika guru pengajar menggunakan aplikasi ini dalam mengajar,	9	1	

	apakah akan membantu proses pembelajaran?		
6	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna?	6	4
7	Apakah materi dapat dipahami melalui visualisasi yang diberikan?	7	3

Pada tabel I. didapatkan kesimpulan bahwa Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya Berbasis Android Studio, siswa dapat lebih mudah memahami materi pengenalan nama planet-planet dan memahami ciri-ciri anggota tata surya. Dalam hal ini, siswa juga tidak mendapatkan kesulitan baik dalam segi penggunaan maupun materi yang diberikan.

Selain kuesioner untuk siswa, dilakukannya juga penilaian/tanggapan dari guru, jadi adanya juga kuesioner guru yang dilakukan untuk melihat tingkat efektifitas aplikasi pembelajaran yang dibangun pada "Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya Berbasis Android". Untuk daftar pertanyaan dan penilaian dari guru terhadap aplikasi sebagai berikut:

**Tabel II.** Penilaian Guru Terhadap Aplikasi

Pertanyaan	Tanggapan		
	Menarik	Cukup Menarik	Tidak Menarik
Apakah tampilan Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya yang dibuat ini menarik?	✓		
Pertanyaan	Tanggapan		
	Mudah Diguna	Cukup Mudah	Tidak Mudah

	kan	Digunakan	Digunakan
Apakah Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya yang dibuat ini mudah digunakan?		✓	
Pertanyaan	Tanggapan		
	Mudah Dimengerti	Cukup Mudah Dimengerti	Tidak Mudah Dimengerti
Apakah Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya yang dibuat ini mudah dimengerti?	✓		
Pertanyaan	Tanggapan		
	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai
Apakah Informasi yang diberikan pada Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya yang dibuat ini sudah sesuai?	✓		
Pertanyaan	Tanggapan		
	Lengkap	Cukup Lengkap	Tidak Lengkap
Apakah data pada Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya yang dibuat sudah lengkap?		✓	

Pada tabel II. didapatkan kesimpulan bahwa Aplikasi Pengenalan Planet-planet Tata Surya untuk Kelas 6 Sekolah Dasar tampilannya menarik, cukup mudah digunakan, mudah dimengerti, informasi yang diberikan sudah cukup lengkap, dan sesuai.

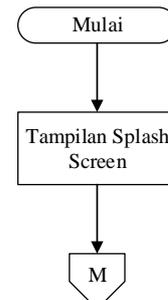
#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Flowchart dan Psuedocode

Berikut adalah perancangan flowchart dan psuedocode untuk Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya Berbasis Android Studio Studi Kasus SDN Cilebut 01:

##### 1. Tampilan Splash Screen

a. Flowchart

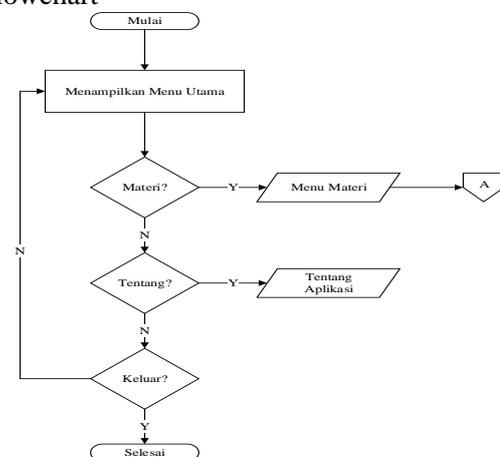


Gambar 1. Flowchart Splash Screen

b. Penjelasan Psuedocode Splash Screen  
Aplikasi dijalankan dan kemudian akan menampilkan splash screen yang akan berlanjut ke menu utama.

##### 2. Menu Utama

a. Flowchart

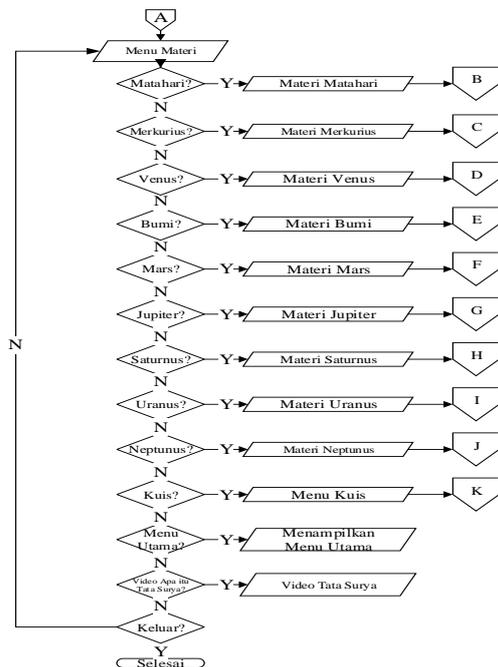


Gambar 2. Flowchart Menu Utama

b. Penjelasan Psuedocode Menu Utama  
Aplikasi akan menampilkan menu awal untuk memilih menu apa yang akan dipilih. Jika pengguna memilih tombol materi maka akan tampil menu materi, jika memilih tombol tentang maka akan tampil tampilan profil penulis, dan jika pengguna memilih keluar maka aplikasi akan tertutup.

##### 3. Menu Materi

a. Flowchart



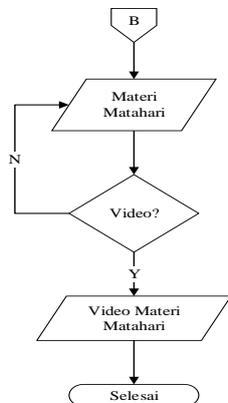
**Gambar 3.** Flowchart Menu Materi

b. Penjelasan Psuedocode Menu Materi

Tombol Materi pada menu utama apabila di tekan maka akan menampilkan menu materi, jika memilih tombol dari salah satu planet maka akan tampil penjelasan planet yang dipilih, jika memilih tombol kuis maka akan tampil tampilan kuis, jika memilih tombol menu utama maka akan kembali ke menu awal aplikasi yaitu menu utama, jika memilih tombol apa itu tata surya maka akan muncul tampilan video penjelasan mengenai tata surya, dan jika memilih tombol keluar maka aplikasi akan tertutup.

**4. Materi Matahari**

a. Flowchart



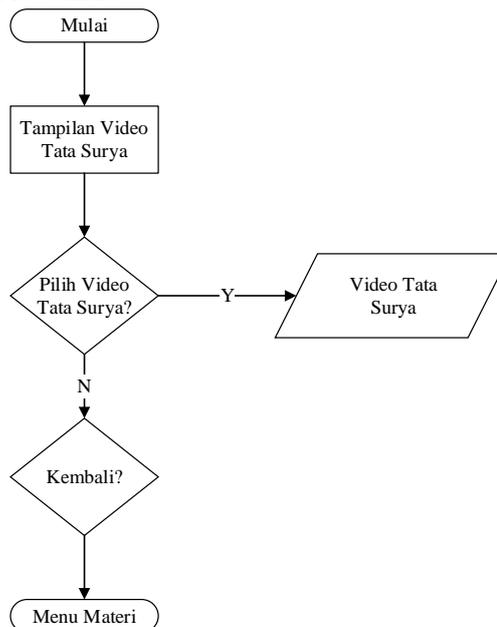
**Gambar 4.** Flowchart Materi Matahari

b. Penjelasan Psuedocode Materi Matahari

Tombol Materi Matahari pada menu materi apabila di tekan maka akan menampilkan tampilan materi Matahari, jika memilih tombol video maka akan tampil penjelasan Matahari berupa video.

**5. Materi Video Apa Itu Tata Surya**

a. Flowchart



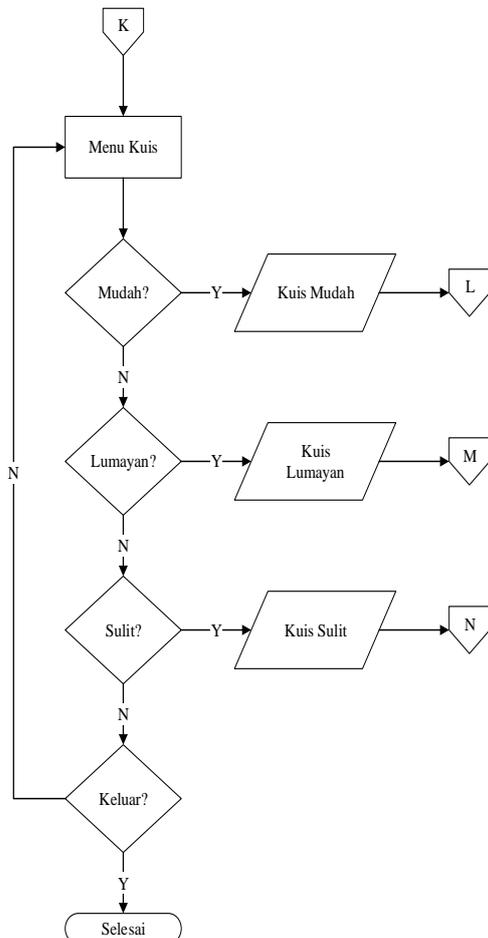
**Gambar 5.** Flowchart Materi Video Apa Itu Tata Surya

b. Penjelasan Psuedocode Materi Video Apa Itu Tata Surya

Tombol video apa itu tata surya pada menu materi apabila di tekan maka akan menampilkan tampilan video penjelasan tata surya berupa video, jika memilih tombol kembali maka akan kembali ke menu materi.

**6. Menu Kuis**

a. Flowchart



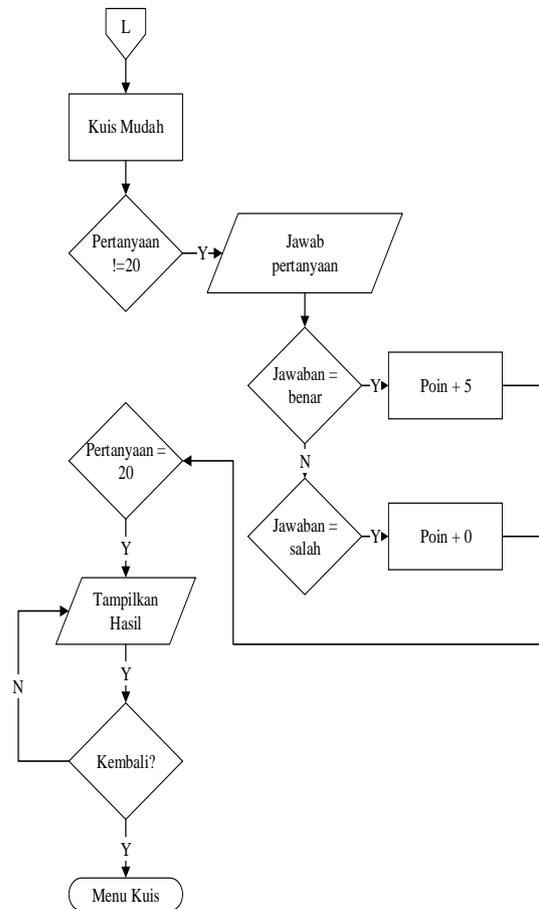
**Gambar 6.** Flowchart Menu Kuis

**b. Penjelasan Psuedocode Menu Kuis**

Tombol Kuis pada menu materi apabila di tekan maka akan menampilkan menu kuis, jika memilih tombol dari salah satu tingkat kesulitan kuis maka akan tampil soal pertanyaan kuis sesuai tingkat kesulitan yang dipilih sebelumnya, dan jika memilih tombol keluar maka aplikasi akan tertutup.

**7. Kuis Mudah**

**a. Flowchart**



**mbar 7.** Flowchart Kuis Mudah

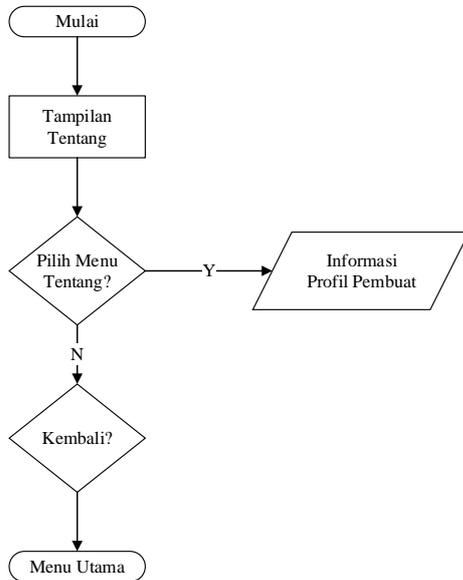
**b. Penjelasan Psuedocode Kuis Mudah**

Tombol kuis mudah pada menu kuis apabila di tekan akan menampilkan pertanyaan dengan total berjumlah 20 soal beserta pilihan jawabannya dan setiap jawaban bernilai 5 poin, jika menekan tombol jawaban pilihan ganda maka akan dialihkan ke pertanyaan soal berikutnya, jika selesai menjawab semua pertanyaan akan tampil hasil penjumlahan poin yang diperoleh setiap menjawab setiap pertanyaan dan akan dialihkan ke tampilan hasil penilaian kuis/skor, jika memilih tombol kembali setelah mendapat hasil nilai maka akan kembali ke menu kuis.

**8. Menu Tentang**

**a. Flowchart**

**Ga**



**Gambar 8.** Flowchart Menu Tentang

b. Penjelasan Psuedocode Menu Tentang  
Tombol Menu Tentang apabila dijalankan maka akan keluar tampilan Tentang. Di dalam menu Tentang terdapat tombol kembali, jika dijalankan maka akan kembali ke menu utama.

## B. Tampilan Layar

### 1. Tampilan Splash Screen



**Gambar 9.** Tampilan Splash Screen

Tampilan Menu Splash Screen adalah tampilan awal saat aplikasi pertama kali dijalankan.

### 2. Tampilan Menu Utama



**Gambar 10.** Tampilan Menu Utama

Pada menu utama terdapat 3 tombol untuk mengakses ke menu-menu yang lain seperti Menu Materi, Menu Tentang dan Keluar.

### 3. Tampilan Menu Materi



**Gambar 13.** Tampilan Menu Materi

Pada tampilan Menu Materi terdapat 13 tombol untuk mengakses ke menu-menu yang lain seperti Materi Matahari, Materi Merkurius, Materi Venus, Materi Bumi, Materi Mars, Materi Jupiter, Materi Saturnus, Materi Uranus, Materi Neptunus, Menu Kuis, Menu Utama, Video Apa Itu Tata Surya dan Keluar.

### 4. Tampilan Materi Matahari



**Gambar 11.** Tampilan Materi Matahari

Pada tampilan Materi Matahari adalah isi daripada pembelajaran pada aplikasi ini, terdapat isi penjelasan dan animasi 3D. Untuk tampilan pada materi-materi planet lainnya dari segi desain tampilannya adalah sama.

### 5. Tampilan Materi Video Apa Itu Tata Surya



**Gambar 12.** Tampilan Materi Video Apa Itu Tata Surya

Pada tampilan diatas merupakan tampilan berupa penjelasan mengenai tata surya dalam bentuk video. Untuk penjelasan pada materi-materi planet lainnya dari segi desain tampilannya adalah sama.

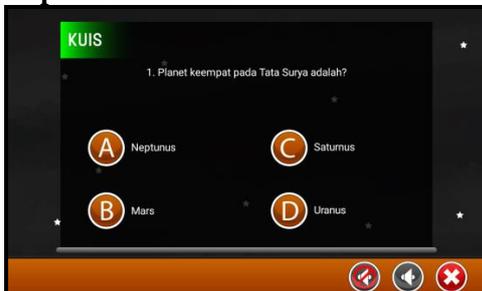
## 6. Tampilan Menu Kuis



**Gambar 13.** Tampilan Menu Kuis

Pada tampilan diatas adalah menu kuis, dimana terdapat pilihan tingkat kesulitan, antara lain mudah, lumayan, dan sulit.

## 7. Tampilan Soal Kuis



**Gambar 14.** Tampilan Soal Kuis

Pada tampilan diatas adalah tampilan soal kuis, yaitu berupa pilihan ganda. Untuk kuis mudah terdapat 20 soal, kuis lumayan 20 soal, dan kuis sulit terdapat 10 soal. Soal bersifat random.

## 8. Tampilan Hasil Kuis



**Gambar 15.** Tampilan Hasil Kuis

Pada tampilan diatas adalah tampilan hasil kuis ketika saat selesai menjawab semua soal kuis.

## 9. Tampilan Tentang



**Gambar 16.** Tampilan Tentang

Pada tampilan diatas adalah tampilan tentang yg berisi informasi profil penulis.

## V. KESIMPULAN

### A. Simpulan

Dengan dibuatnya aplikasi pengenalan planet-planet tata surya berbasis android ini diharapkan siswa-siswi sekolah dasar menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Serta menumbuhkan minat siswa-siswi terhadap pengetahuan akan planet-planet pada tata surya.

Berdasarkan uraian diatas dan analisa, maka pada laporan tugas akhir ini yang berjudul “**APLIKASI PENGENALAN PLANET-PLANET TATA SURYA BERBASIS ANDROID Studi Kasus SDN CILEBUT 01**” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan proses pembelajaran bagi siswa-siswa sekolah dasar untuk mengenal planet-planet tata surya lebih mendalam. Para pengajar baik guru atau orang tua dapat dengan mudah memperkenalkan planet-planet tata surya dengan cara menginstal aplikasi ini di perangkat seluler.
2. Cara penggunaan aplikasi pengenalan planet-planet tata surya ini sangat mudah atau user friendly, pastikan perangkat terinstal aplikasinya.
3. Dengan memanfaatkan media smartphone dapat meningkatkan minat siswa-siswi sekolah dasar untuk belajar ilmu pengetahuan tentang planet-planet tata surya. Mengingat pada masa kini siswa-siswi sekolah dasar jauh lebih tertarik pada gadget di dibandingkan dengan membaca buku ilmu pengetahuan.

### B. Saran

Berdasarkan beberapa simpulan yang telah diambil maka dapat dikemukakan saran-saran yang akan sangat membantu untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

1. Aplikasi pengenalan planet-planet tata surya berbasis android dapat dikembangkan lagi dikemudian hari agar menjadi lebih baik dan menarik serta dapat dikembangkan dengan teknologi dimasa depan.

2. Pengembangan bentuk sistem sejenis pada platform lain seperti IOS(Iphone OS) dan Windows Phone.
3. Aplikasi ini akan menjadi lebih menarik jika disertakan mini games meminimalisir kejenuhan pada saat proses pembelajaran dan lebih meningkatkan minat belajar pada siswa-siswi sekolah dasar.

#### REFERENSI

- [1] Riyana, Cepi. (2017). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran. Bandung: Research Gate.
- [2] Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- [3] Admiranto, Agustinus Gunawan. (2017). EKSPLOKASI TATA SURYA. Bandung: Mizan Pustaka.
- [4] Sadeli, Muhammad. (2014). Toko Buku Online dengan ANDROID. Palembang : Maxikom.
- [5] Tantria, Yonathan. (2013). "PEMBUATAN ENSKLOPEDIA INTERAKTIF TATA SURYA UNTUK ANAK SMP". Calpra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.2 No.1 (2013).  
<https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/download/409/274/>