

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang aplikasi kuis perangkat komputer adalah sebagai berikut:

1. Analisis SWOT

Hasil analisis SWOT yang dilakukan pada penelitian adalah dari segi kekuatan, aplikasi mudah digunakan dan tidak memerlukan koneksi internet karena aplikasi berjalan secara offline. Sedangkan kelemahan aplikasi ini yaitu layar aplikasi tidak dapat diputar atau mengikuti mengikuti gravitasi. Untuk segi peluang, aplikasi ini akan banyak digunakan oleh pengguna karena jumlah pengguna Android yang terus meningkat. Sedangkan ancamannya adalah banyaknya persaingan dengan aplikasi lain yang sejenis.

2. Pemodelan proses

Dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai alur kerja sistem. Pada penelitian ini UML yang digunakan meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

3. Pemodelan data yang dilakukan menghasilkan tiga tabel, yaitu tabel tb_nilai, tb_soal25, tb_soal50, dan tb_soal100. Semua tabel memiliki struktur yang hampir sama kecuali tb_nilai dikarenakan memiliki tugas berbeda. Masing-masing tabel berisi data soal dan data daftar nilai yang tidak tetap.

4. Pemodelan antarmuka yang dibuat meliputi tampilan menu utama, tampilan soal, dan tampilan penilaian jawaban.
5. Implementasi dari perancangan yang dibuat telah diuji coba dan menunjukkan bahwa semua kinerja berfungsi sebagai mana mestinya dan aplikasi dapat berjalan dengan baik, dengan tampilan sesuai rancangan.
6. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi telah mampu memberikan tambahan pengetahuan mengenai perangkat komputer.

5.2 Saran

Pada perancangan aplikasi kuis perangkat komputer yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa kekurangan dalam aplikasi. Diharapkan aplikasi ini dapat disempurnakan pada penelitian-penelitian berikutnya. Karena hal tersebut maka peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut:

1. Jumlah soal yang diberikan dalam aplikasi ini masih tergolong sedikit dan tingkatan soal yang tidak begitu sulit, diharapkan pengembang berikutnya menambahkan lebih banyak soal lagi dan memberikan tingkatan soal yang lebih sulit.
2. Pengembang selanjutnya diharapkan mampu menambahkan soal isian, sehingga jawaban tidak dapat dipastikan atau tanpa acuan.
3. Dalam menjawab soal pengguna tidak dapat istirahat karena waktu yang diberikan terus berjalan oleh karena itu pengembang selanjutnya diharapkan mampu menambahkan perhentian soal.