

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembuatan aplikasi pembelajaran menggunakan *Kodular* pada materi komponen PC dengan metode SDLC waterfall telah dikerjakan dengan pengujian analisis menggunakan metode *Usability testing* siswa SMK. Hasil dari pengujian analisis tersebut menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik. Hasil tersebut dilihat dari pengujian *usability testing* pada aplikasi berada di atas nilai 4.3 yang mana berarti berada pada kategori *GOOD*.

5.2 Saran

Demikian pokok pembahasan penelitian yang dapat penulis uraikan, besar harapan penulis terhadap penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak kalangan. Maka dari itu saran dan kritik yang membangun sangat bermanfaat bagi penulis agar dapat terus berkembang lebih baik kedepannya.

Untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan tool selain *Kodular* dan dapat mengembangkan materi berupa media yang lebih interaktif berupa kuis di akhir sesi agar dapat memudahkan pengguna dalam menguji pengetahuan setelah menggunakan aplikasi.