

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di bab sebelumnya, tentang Aplikasi Tes Buta Warna Berbasis Web dengan metode Ishihara, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu Aplikasi tes buta warna berbasis web menggunakan metode Ishihara, sehingga mampu dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan tes buta warna secara mandiri (Self-Testing)?
  - a. Analisis : Mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem dan mencari masalah yang muncul serta solusi yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah.
  - b. Perancangan : Melakukan perancangan sistem dengan membuat rancangan tabel dengan DFD serta rancangan tatap muka yang akan diimplementasikan.
  - c. Implementasi : Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman php versi 5, untuk tatap muka menggunakan bootstrap, aplikasi xampp sebagai virtual server dan melakukan pengkodean menggunakan SublimeText.
  - d. Testing : Melakukan pengujian dengan blackbox testing dan whitebox testing, mencoba fungsi soal tes. Fungsi yang dibuat telah berjalan dengan baik dan sesuai.

2. Aplikasi tes buta warna berbasis web yang dibuat memiliki fitur pada menu data statistik pengguna, sehingga dapat diketahui berapa jumlah persentase dari orang yang melakukan tes.

## 5.2 Saran

Saran-saran dalam penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

1. Aplikasi Tes Buta Warna dapat dibangun menjadi Aplikasi Tes yang berbasis jaringan. Sehingga tes buta warna bisa dilakukan lebih dari satu orang.
2. Tes aplikasi buta warna dalam penelitian ini berbasis *web* dengan menggunakan metode *Ishihara*. Disarankan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dengan metode-metode lain, yang nantinya hasil penelitian dapat lebih bervariasi.
3. Tes buta warna termasuk bagian dari tes kesehatan. Oleh sebab itu bagi pekerjaan di bidang kesehatan dapat dibuatkan aplikasi tes kesehatan yang mencakup beberapa tes. Salah satunya tes buta warna dengan memanfaatkan jaringan komputer.
4. Aplikasi tes buta warna dapat dibuat menggunakan *keypad* atau *touchscreen*.