

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan uraian dari bab-bab sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti pada perancangan sistem Aplikasi Mobile Try Out Matematika SMK Kelas Tiga Berbasis Flash sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat menyajikan soal-soal mata diklat try out matematika dimana soal yang tampil pada system berupa kumpulan soal pada tahun-tahun sebelumnya.
2. Aplikasi dapat menampilkan materi-materi mata diklat matematika yang telah diinputkan pada sistem oleh peneliti.
3. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum, namun sasaran utama pembuatan aplikasi ditujukan pada siswa SMK yang kelas tiga.
4. Update soal dapat dilakukan dengan cara mengupdate script soal yang terdapat pada system.

5.2 Saran

Penulisan menyadari laporan ini masih banyak terdapat kekurangan yang sudah selayaknya dapat bahan pertimbangan oleh pengembang. Apabila saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan aplikasi pada penelitian selanjutnya.

1. Penambahan animasi sehingga aplikasi akan tampak lebih menarik.
2. Penginputan soal berupa gambar namun dengan soal dan jawaban yang tampil diacak.
3. Penggunaan navigasi scroll pada frame materi dan frame pembahasan sehingga tidak terlalu banyak dalam penggunaan frame.

5.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

1. Kelebihan

- a. Aplikasi ini dapat dan mudah dipahami oleh *user*.
- b. Dapat menampilkan banyak jumlah soal dalam satu frame.
- c. Aplikasi dapat menampilkan dengan system acak.
- d. Aplikasi dilengkapi dengan pembahasan soal yang ada pada system.

2. Kekurangan

- a. Aplikasi ini tidak dapat menampilkan soal bergambar.
- b. Animasi pada aplikasi ini kurang terlalu menarik.
- c. Aplikasi ini terdapat timer namun *user* harus menunggu hingga waktu selesai apabila ingin melihat hasil pembahasan.