

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada keseluruhan bab-bab sebelumnya dari pendahuluan hingga implementasi maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran mata kuliah Algoritma dan Pemrograman ini dibutuhkan beberapa tahap dimulai dari tahap perancangan sistem hingga tahap perancangan interface. Perancangan sistem menggunakan UML yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.
2. Perancangan antarmuka yang dibuat meliputi beberapa tampilan diantaranya tampilan splash screen, tampilan menu biografi, tampilan menu kuis, tampilan menu koding, tampilan menu daftar bab, tampilan menu tutorial video dan tampilan menu tentang aplikasi.
3. Aplikasi media pembelajaran Algoritma dan Pemrograman ini dibuat dalam bentuk list view yang mudah dipahami dan mudah digunakan.
4. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah mampu menampilkan materi pembelajaran berupa teks, gambar, audio, serta video streaming yang dirangkum ke dalam bab-bab materi yang terdapat di menu daftar bab.

#### **5.2 Saran**

Pada penulisan dan pembuatan aplikasi ini tentu masih terdapat kekurangan

baik dari laporan maupun aplikasinya. Berikut ini beberapa saran yang dapat dipergunakan agar skripsi ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

1. Penambahan pada menu pencarian yaitu *text to speech*, sehingga *user* tidak perlu mengetik ketika ingin mencari kata kunci tertentu.
2. Penambahan menu untuk admin sehingga materi bisa di-*update*.
3. Penambahan menu quiz sehingga *user* bisa mengerjakan latihan soal-soal.
4. Perbaikan *design* tampilan agar lebih menarik.
5. Penambahan menu *sharing* sehingga *user* bisa saling bertukar informasi seputar materi.

