

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan, dari hasil kuisisioner Aplikasi pembelajaran dan pengenalan peralatan *sport climbing* ini tergolong baik, tujuannya untuk membantu dan memudahkan anggota muda Girigahana dalam kegiatan pendidikan lanjut pecinta alam panjat tebing.

- a. Dengan adanya aplikasi ini anggota muda girigahana dapat mengikuti pembelajaran melalui *Mobile Device* berbasis Android tanpa harus meninggalkan perkuliahan sehingga dapat mengikuti materi kegiatan panjat tebing dengan baik.
- b. Penelitian ini menggunakan algoritma multiplikative CRNG yang di terapkan pada quis dan dapat diimplementasikan dengan hasil soal quis yang secara acak agar anggota muda Girigahana dapat menguji kepahaman mengenai kegiatan dalam panjat tebing.

V.2 Saran

Dalam penulisan tugas akhir ini terdapat banyak sekali kekurangan dan tidak sempurna oleh karena itu perlu dilakukan perkembangan lebih lanjut dan menyempurnakan aplikasi ini untuk lebih menarik lagi, seperti tampilan interface yang lebih menarik dan menambahkan fitur suara dan gambar yang bergerak agar lebih interaktif dan menambahkan lagi informasi penting tentang *sport climbing* serta menggunakan algoritma yang baru, atau yang lainnya. Dalam pengacakan soal dan jawaban agar menambah tingkat kesulit pertanyaan yang diberikan.