

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Sebagai halaman penutup dari laporan skripsi ini yang berjudul “Aplikasi Kuis Pembelajaran Pakaian Adat Dan Senjata Tradisional Indonesia Dengan Menggunakan Algoritme Fisher-Yates Shuffle”. Dalam hal ini, penulis dapat menyampaikan beberapa kesimpulan dan memberikan beberapa saran guna membangun serta mengembangkan lebih lanjut aplikasi serupa menjadi lebih sempurna. Kesimpulan dan saran yang dituang pada bab ini merupakan bagian dari pembangunan aplikasi kuis pembelajaran pakaian adat dan senjata tradisional Indonesia.

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

- a. Menggunakan algoritme *Fisher-Yates Shuffle* dapat melakukan permutasi acak terhadap pertanyaan-pertanyaan serta gambar-gambar yang disematkan dalam menu Kuis pada aplikasi ini.
- b. Menggunakan bahasa pemodelan sistem UML seperti *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* dapat melakukan perancangan aplikasi *Budayaku*, memvisualisasikan proses terjadinya interaksi antara pengguna dengan sistem, dan dapat mendokumentasikan hasil sistem atau aplikasi yang dibangun.
- c. Bahasa HTML5 dan Javascript dapat digunakan untuk membangun aplikasi berbasis Andoid, dalam penelitian ini yaitu aplikasi kuis pembelajaran pakaian adat dan senjata tradisional Indonesia (*Budayaku*).
- d. Teknologi *web* HTML5 dapat memberikan tampilan aplikasi yang dinamis, modern, dan dapat berjalan dengan baik pada aplikasi *Budayaku*.

## V.2 Saran

Mungkin aplikasi ini jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Tetapi penulis berharap agar membangun aplikasi yang serupa dapat dibangun lebih baik lagi. Dari hasil pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Untuk pengembangan lebih lanjut dapat memberikan keterangan yang lebih *detail* terhadap materi-materi yang diberikan dan dimasukkan ke dalam aplikasi serupa serta dapat dibuat bentuk permainan edukasi lain selain bermain dan belajar dengan bentuk kuis.
- b. Sebaiknya dapat menambahkan materi pembelajaran atau objek pengenalan budaya tradisional Indonesia lainnya beserta keterangannya.
- c. Membuat *database* agar dapat melakukan *update* informasi beserta materi-materi yang ingin diberikan atau ditambahkan, dan dimasukkan ke dalam aplikasi mengingat *database* memudahkan pengontrolan data-data yang banyak.
- d. Aplikasi serupa dapat dikembangkan lebih lanjut di berbagai macam *platform* selain Android.
- e. Sebaiknya aplikasi lebih bervariasi untuk kuisnya.