

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *game* edukasi tentang pengenalan *hardware-hardware* yang ada pada komputer dapat memberikan manfaat kepada siswa-siswa agar dapat mengenal perangkat-perangkat yang digunakan di komputer. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun karena dapat dipasang pada *smartphone*. Simpulan yang dapat diambil penulis adalah:

- a. Algoritme *linear congruent method* bisa diimplementasikan ke dalam *game* edukasi ini untuk mengacak soal-soal yang ada.
- b. Materi pembelajaran tentang *hardware-hardware* yang ada pada komputer bisa diaplikasikan ke dalam *game* edukasi ini.
- c. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi dan diberikan kuesioner, pengguna lebih paham tentang *hardware-hardware* yang ada pada komputer dan tertarik dalam menggunakan *game* edukasi ini.

5.2 Saran

Saran-saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam membangun aplikasi yang lebih baik dari sebelumnya adalah:

- a. Menambahkan dan memperdalam materi karena materi dalam aplikasi ini hanya sebatas pengenalan awal tentang *hardware* di komputer.
- b. Dengan ditambahkannya materi, maka soal juga dapat dibuat lebih banyak dari sebelumnya.
- c. Membuat antarmuka yang lebih menarik agar pengguna merasa lebih nyaman dan lebih tertarik lagi.