

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, perancangan dan pengembangan aplikasi perangkat ajar cerdas untuk mempelajari bahasa pemrograman C dengan nama “Black Code”, penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perangkat ajar cerdas “Black Code” dibuat dalam bentuk game interaktif yang serupa dengan model permainan RPG yang umum dimainkan, sehingga pengguna tertarik untuk menggunakan aplikasi ini.
- b. Adanya analisis sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi membuat pengguna mengetahui apakah pengetahuannya telah bertambah setelah menggunakan aplikasi.
- c. Pengguna merasa tertantang untuk kembali memainkan “Black Code”.
- d. Fitur-fitur yang ada pada aplikasi “Black Code” telah cukup memadai untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna dan telah lebih baik dibandingkan dengan perangkat ajar yang lain.
- e. Kemampuan pengguna mengenai materi bahasa pemrograman C terbukti bertambah setelah menggunakan aplikasi “Black Code”.

5.2 Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan untuk penelitian lebih lanjut adalah :

- a. Pengguna akan lebih mudah mengakses jika aplikasi dibuat *online* atau *web-based*, sehingga dapat diakses menggunakan internet dimana saja. Hal ini juga memungkinkan untuk membuat aplikasi yang dapat mengakomodasi kebutuhan *multi-player* sehingga antar pengguna dapat berinteraksi.

- b. Penambahan database yang mudah diakses akan memudahkan untuk mengganti atau menambahkan soal yang baru.
- c. Aplikasi dapat dibuat lebih user friendly dan tingkat kesulitannya lebih disesuaikan dengan sasaran pengguna.
- d. Aplikasi sejenis dapat dikembangkan untuk pembelajaran bahasa pemrograman lain.