

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penerapan algoritma *fisher-yates shuffle* untuk melakukan pengacakan soal pada aplikasi *m-learning* multimedia berbasis Android dan melakukan implementasi di SMKN 1 Kelapa, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan algoritma *fisher-yates shuffle* didapat varian soal yang berbeda hanya pengacakan pada posisi indeksnya yang di *array*, sehingga tidak ada soal yang sama.
2. Aplikasi yang dibuat dapat meningkatkan minat baca siswa untuk belajar mengenai multimedia.
3. Aplikasi yang dibuat dapat menjadi pendukung bahan ajar yang digunakan oleh guru pada siswa yang diajarkan.

### 5.2 Saran

Demi pengembangan yang lebih baik, kelemahan yang terdapat pada aplikasi *m-learning* multimedia berbasis Android ini perlu diatasi ke depannya, saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. *Web Server* dari aplikasi sebaiknya di-*hosting*, sehingga aplikasi dapat digunakan tanpa harus menghubungkan klien (*smartphone*) dan *server* dalam satu jaringan yang sama, pada implementasi sesungguhnya.
2. Algoritma pengacakan sebaiknya tidak hanya digunakan untuk mengacak soal, namun juga posisi jawaban dari soal tersebut sehingga kemungkinan siswa yang menghafal kunci jawaban dapat diminimalisir.
3. Penyimpanan skor akhir latihan ke dalam *database* sehingga memungkinkan terlaksananya ujian secara *online* dan klasemen skor.
4. Penambahan fitur ruangan diskusi di dalam aplikasi sehingga terjalin komunikasi antara guru dan siswa di luar jam sekolah.
5. Materi yang disediakan bukan berupa PDF, namun berasal dari *database*.