BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan dan saran yang berguna bagi pembaca dalam pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik lagi.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pembuatan dan pengujian *black box testing* terhadap aplikasi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis berharap bahwa aplikasi pembelajaran matematika kreatif ini dapat menjadi alat bantu para pengajar dalam proses belajar mengajar.
2. Penulis berharap bahwa aplikasi matematika kreatif ini dapat membantu proses pembelajaran siswa dalam memahami pelajaran matematika khusunya dengan mudah dan cepat.
3. Setelah dilakukan pengujian maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi ini tidak terdapat kesalahan fungsionalitas dan sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
4. Penulis mengimplementasi hasil rancangan aplikasi pembelajaran kedalam perintah *action script* dengan menggunakan perangkat lunak *adobe flash* sehingga menjadi media pembelajaran di PT Apiq Karya Kreatif.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan bagi pembaca yang ingin mengembangkan aplikasi ini menjadi lebih baik lagi adalah :

1. Membuat aplikasi versi *online* agar aplikasi ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
2. Menambah fitur *update* yang terintegrasi dengan *database*, agar pembelajaran ini dapat ditambah, dirubah, dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.
3. Membuat suatu pengujian pembelajaran berbasis *game* agar terlihat lebih menarik lagi untuk dipelajari.