BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil analisa yang telah dilakukan selama pengerjaan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Bahasa Java ini, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penulis merancang prosedur aplikasi ini menggunakan alat bantu yang berupa beberapa diagram pemodelan yang ada dalam *Unified Modeling Language* (UML), diataranya:
   a) Use Case Diagram beserta skenarionya.
   b) Activity Diagram.
   c) Sequence Diagram.
2. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *software* Adobe Flash CS3 Professional dengan bahasa pemrograman ActionScript versi 2.0.
3. Setelah dilakukan pengujian *alpha* dengan metode *black box*, dapat diketahui bahwa pada aplikasi ini secara fungsional tidak ditemukan *error* sama sekali. Oleh karena itu penulis menyimpulkan bahwa secara fungsional, program ini sudah berjalan seperti yang diharapakan.

5.2 Saran

Agar aplikasi yang dibuat dapat digunakan lebih optimal, maka ada beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pihak-pihak yang ingin mengembangkan aplikasi ini, diantaranya :

1. Menambahkan fitur update soal yang terintegrasi dengan database, agar soal latihan, soal quiz, maupun soal tes kemampuan logika dapat ditambah, dirubah, dan dihapus sesuai dengan kebutuhan.
2. Membuat versi online dari aplikasi ini, sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh pengguna.