

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya dan hasil pembahasan serta analisa berulang-ulang, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Aplikasi belajar bahasa Inggris ini memiliki lima kategori *tenses* yaitu *Simple Present, Simple Past, Present Future, Present Perfect, dan Present Continuous*. Dan masing-masing memiliki lima pertanyaan.
2. Aplikasi belajar bahasa Inggris ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang pemain.
3. Aplikasi belajar bahasa Inggris ini dapat mempermudah siswa SMP untuk mengetahui dan memahami penulisan kalimat bahasa Inggris sesuai dengan *tenses* bahasa yang benar.
4. Aplikasi belajar bahasa Inggris ini dibuat dengan menggunakan Java Netbeans 6.9.1 dan Microsoft Access 2007.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Daftar kalimat yang tersedia masih sedikit diharapkan ada penambahan kalimat untuk pengembangan lebih lanjut.
2. *Tenses* yang digunakan dalam aplikasi ini masih sangat sedikit, diharapkan ada penambahan *tenses-tenses* sehingga nantinya program ini dapat digunakan untuk pembelajaran ke tingkat selanjutnya.
3. Sistem ini hanya bisa digunakan oleh satu *user* dalam setiap komputer. Diharapkan adanya pengembangan program sehingga mendukung *multiplayer* dengan menggunakan jaringan komputer.
4. *Interface* yang digunakan dalam program ini masih sederhana sehingga diharapkan selanjutnya dibuat dengan interface yang lebih menarik oleh pengguna program ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Sunyoto, S. Kom, 2003. Modul Pemrograman Visual Basic 6.0 dengan Microsoft Access, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.

Harianto Kristanto, 1994. Ir, *Konsep dan Perancangan Database*, Andi: Yogyakarta.

Jumawan, 2011, *Membangun Game Tebak Kata Bahasa Inggris menggunakan Visual Basic 6.0*, Akakom, Yogyakarta

MADCOMS, 2003. Microsoft Access XP, PT. ANDI, Yogyakarta.

Suharian Ramadani, 2008, *4 Game asah otak dengan Visual Basic 6*, Maxikom, Palembang