

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan pada aplikasi ini adalah,

1. Dibutuhkan suatu aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan perangkat keras komputer pada bidang teknologi informasi bagi pemula, yang berguna untuk mengenalkan perangkat-perangkat keras komputer pada seorang user pemula / orang awam dalam dunia teknologi informasi.
2. Dalam merancang aplikasi ini dibutuhkan referensi-referensi yang digunakan untuk membuat materi supaya sesuai dengan yang diperlukan, serta pembuatan soal yang terdapat pada quiz.
3. Dibutuhkan acces point agar fitur *client server* pada aplikasi ini bisa berjalan, dengan memanggil *ip address server* dan dipanggil pada web browser yang terdapat pada komputer *client*.

## 1.2. Saran

Setelah mengevaluasi laporan skripsi ini, maka penelitian skripsi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan saran-saran pengembangan sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan materi-materi yang lain yang lebih menjelaskan detail dari bagian-bagian komputer yang lain.
2. Aplikasi pembelajaran ini bisa dibuat lebih menarik lagi dengan merubah tampilan antarmuka nya.
3. Aplikasi pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan secara lebih luas dan tidak hanya terbatas Local Area Network (LAN) tetapi secara Wide Area network (WAN) dan diakses dengan hotspot area.
4. Aplikasi pembelajaran ini bisa dibangun dengan platform *smartphone* dengan system operasi Android.