

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Aplikasi ini dibangun sebagai sarana media pembelajaran pengenalan rambu-rambu lalulintas.
2. Aplikasi yang dibangun dapat mengukur kemampuan pengguna dalam mengenal arti dan fungsi-fungsi berdasarkan uji coba nilai yang diperoleh.

5.2 Saran

Adapun saran yang nantinya dapat dikembangkan pada aplikasi ini antara lain:

1. Sistem yang dibangun dapat mengenal arti dan fungsi dari masing-masing gambar.
2. Terdapat menu untuk digunakan sebagai pengetahuan pengenalan gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arti Rambu Lalulintas,
<http://www.anehdidunia.com/2012/05/arti-rambu-lalu-lintas-terlengkap.html/>, 05 Maret 2013 10:15:00.
- Abdul Kadir. 2005, *Dasar Pemrograman Java*, Andi, Yogyakarta.
- Dasar Hukum Rambu Lalulintas Di Indonesia
<http://www.scribd.com/doc/7554094/rambu-lalu-lintas-di-Indonesia/>, 07 Maret 2013 22:20:00.
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Santoso, Heru, 2010, *Aplikasi Games Daya Ingat Menggunakan Visual Basic*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Susanto, 2012, *Game Edukasi Mencocokkan Gambar dan Huruf Menggunakan Java SE*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Widodo, Pudjo, Prabowo, 2011, *Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*, Informatika, Bandung.