

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan data-data instrumen penelitian pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan :

- 1) Aplikasi TTSE dikembangkan dengan metode USDP (*Unified Software Development Process*) dengan empat fase, yaitu fase *inception*, fase *elaboration*, fase *construction*, dan fase *transition*. Dari keempat fase yang telah dilakukan, dihasilkan diagram use case, definisi aktor, definisi use case, *interaction overview diagram*, diagram kelas, dan aplikasi TTSE itu sendiri.
- 2) Hasil skor uji coba aplikasi yang dilakukan kepada subjek penelitian menghasilkan :
  - a. Angket validasi ahli yang diberikan kepada dua orang ahli menunjukkan aplikasi berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 82,30%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi TTSE layak digunakan.
  - b. Angket penilaian siswa sebagai pengguna yang diberikan kepada siswa kelas XI RPL SMK Puragabaya tahun ajaran 2015/2016 memberikan persentase skor sebesar 78,08%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berada pada kategori baik menurut siswa.
  - c. Angket penilaian guru sebagai pengguna yang diberikan kepada empat orang guru memberikan persentase skor sebesar 77,22%. Ini menunjukkan bahwa aplikasi TTSE berada pada kategori baik menurut guru.

#### 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis dapat merekomendasikan aplikasi TTSE ini untuk digunakan pihak sekolah untuk melakukan tes terhadap siswa. Selain itu penulis juga berharap agar aplikasi TTSE dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat menampung jawaban dalam bentuk angka sehingga membuat aplikasi TTSE dapat digunakan dalam lingkup yang lebih luas lagi.

Riyan Hadiyanto , 2015

**RANCANG BANGUN APLIKASI TES TEKA-TEKI SILANG (TTS) BERBASIS WEB**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu