

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilalui, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *text editor* HJCode ini menggunakan model pengembangan dari Munir (2010) yang memiliki tahapan diantaranya.
 - a. Analisis Umum
 - b. Analisis Pengguna
 - c. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, dan
 - d. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Tahap desain meliputi diagram alir atau *flow chart*, *storyboard*, dan rancangan antarmuka. Tahap pengembangan meliputi pembuatan antarmuka, *coding* atau pengkodean, *alpha testing*, pemaketan atau *packaging*, validasi ahli dan revisi aplikasi. Tahap implementasi meliputi pemasangan aplikasi, uji produk kepada para *developers* dan siswa, dan angket penilaian siswa. Penilaian meliputi penilaian aplikasi HJCode oleh para ahli, penilaian para *developers*, penilaian siswa dan kekurangan, kelebihan, kendala dan rekomendasi aplikasi HJCode.

2. Ditinjau dari aspek-aspek yang digunakan *Learning Object Review Instrument* (LORI) oleh ahli, maka aplikasi HJCode dapat dikategorikan sangat baik, baik oleh ahli materi maupun oleh ahli media.
3. Penilaian fitur antara Adobe Dreamweaver dan HJCode yang dilakukan kepada para pengembang website yang telah dilakukan ternyata mendapat respon yang sangat baik dari hasil yang telah didapat yaitu Adobe Dreamweaver sebesar **50.52%** dan HJCode mendapat **59.15%**.

4. Hampir dari seluruh siswa memberikan respon yang positif terhadap aplikasi HJCode, diantaranya aspek perangkat lunak (usabilitas, reliabel dan kompatibilitas) **81.91%**, aspek pembelajaran (interaktivitas dan motivasi) **82.40%**, aspek komunikasi visual **79.61%** dan *layout* **78.29%**.

5.2 Saran

Dari penelitian dan pengembangan aplikasi HJCode yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi atau saran yang ingin peneliti sampaikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan hasil yang ideal dan optimal memerlukan peran serta dan keterlibatan pengguna yang cukup aktif dalam menyampaikan tanggapan (*feedback*) yang dapat memberikan energi positif sehingga terjadinya perbaikan sistem kearah yang lebih baik. Namun hal ini memerlukan waktu yang cukup lama karena diperlukan iterasi yang terus menerus pada tahapan perancangan.
2. Pada dasarnya seorang pengembang memiliki ego yang kadang tidak sesuai dengan permintaan pengguna sehingga pemilihan pengguna sekaligus responden perlu dikaji atau dilakukan pengamatan lebih dalam
3. Penulis menyadari bahwa konten pembelajaran didalam aplikasi yang penulis buat masih kurang sehingga perlu ditambahkan konten kreatif yang dapat mendorong minat para pengguna untuk belajar.