

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai simpulan dan rekomendasi selama pelaksanaan penelitian.

5.1 Simpulan

Penelitian ini dilakukan menggunakan model *waterfall*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan aplikasi sumber belajar terbuka berbasis *website* untuk siswa SMK, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi sumber belajar terbuka berbasis *website* menggunakan model *waterfall* dalam pengembangan aplikasinya. Ada lima tahapan pada model *waterfall* ini diantaranya *Communication*, *Planning*, *Modelling*, *Construction*, dan *Deployment*. Pada tahap *communication* terdiri dari hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi. Selanjutnya pada tahap *planning* dibuatkannya *timeline* dalam pengembangan aplikasi ini. Selanjutnya pada tahap *modelling* dibuatkannya desain pemodelan dan rancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat. Setelah itu pada tahap *construction* dilakukannya pengkodean terhadap desain pemodelan dan rancangan yang telah dibuat, dan melakukan pengujian *black box* untuk mengetahui masukan (*input*) dan (*output*) sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Dan pada tahap *deployment* dilakukannya implementasi aplikasi kepada para ahli dan siswa untuk mengetahui perbaikan, kelayakan, dan evaluasi terhadap aplikasi.
2. Tingkat kelayakan aplikasi yang telah dibuat ini dilakukannya implementasi terhadap para ahli dan siswa. Implementasi yang dilakukan kepada ahli menggunakan instrumen kuesioner *Learning Object Review Instrument (LORI) version 2.0*. dan memperoleh hasil presentase sebesar 80% berada pada kategori baik. Sedangkan implementasi yang dilakukan kepada siswa menggunakan instrumen kuesioner *The Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* dan memperoleh hasil presentase sebesar 82% berada pada kategori sangat setuju.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan penulis. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pada saat menggunakan aplikasi, terdapat beberapa siswa yang kurang antusias terhadap aplikasi. Dimana dalam aplikasi tidak adanya hiburan seperti sebuah permainan yang dapat menghibur siswa dalam aplikasi tersebut. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan pada aplikasi yang akan dibuat ditambahkan sebuah hiburan seperti animasi ataupun sebuah permainan agar siswa lebih tertarik kepada aplikasi.
2. Pada saat penggunaan aplikasi, terdapat latihan soal untuk siswa. Pada latihan soal ini hanya terdapat beberapa soal saja dan hanya untuk dasar pemahaman siswa dari sebuah materi. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan terdapat soal yang lebih bervariasi agar siswa dapat lebih memahami materi yang sedang mereka pelajari.
3. Apabila aplikasi ini akan dikembangkan kembali buatlah aplikasi yang berbasis *android* agar lebih mudah dalam pemakaiannya dan tidak mesti untuk memasukkan *address website* pada *browser smartphone*.