

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembangunan dan pengujian *Unity Disleksia Platform* dengan menggunakan *agile methodology* dengan menggunakan metode *scrum* dapat ditarik simpulan bahwa:

1. Pembangunan *mobile platform* sebagai media pembelajaran anak berkebutuhan khusus dengan kategori disleksia dilakukan melalui beberapa tahapan, tahapan awal yang dilakukan adalah mencari tahu apa yang permasalahan yang dialami oleh anak berkebutuhan khusus kategori disleksia, dari permasalahan yang dialami kemudian didapatkan solusi, fitur yang ditawarkan seperti video pembelajaran, modul pembelajaran, informasi *webinar*, informasi kiat membimbing, dan *drawing canvas* untuk latihan menulis. Tahapan berikutnya adalah proses pengembangan dengan menggunakan *agile methodology* dengan menggunakan metode *scrum*, pada pembangunan ini menggunakan 3 *sprint* dengan waktu pengerjaan setiap satu *sprint* adalah 2 minggu, pada *sprint* 1 lebih berfokus untuk mengerjakan *product backlog website admin Unity Disleksia Platform*, pada *sprint* 2 berfokus untuk mengerjakan *product backlog mobile platform Unity Disleksia Platform* sesuai dengan prioritas pengerjaan yang tinggi, pada *sprint* 3 berfokus untuk mengerjakan *product backlog mobile platform Unity Disleksia Platform* sesuai dengan prioritas pengerjaan yang tinggi ke sedang.
2. Validasi yang digunakan dalam membangun *mobile platform* sebagai media pembelajaran anak berkebutuhan khusus dengan kategori disleksia adalah dengan menggunakan fungsionalitas *suitability*. Pengujian fungsionalitas *suitability* ini dilakukan oleh *software QA Wisma BCA Foresta*. Pengujian dilakukan pada *website admin Unity Disleksia Platform* dan *mobile platform Unity Disleksia Platform*. Hasil dari pengujian fungsionalitas *suitability website admin* didapatkan nilai 100%, yang mana nilai tersebut dalam interpretasi kelayakan mendapatkan interpretasi sangat layak, untuk hasil dari pengujian fungsional *suitability mobile platform* didapatkan nilai 100%, yang

mana nilai tersebut dalam interpretasi kelayakan mendapatkan interpretasi sangat layak.

3. Analisis yang digunakan dalam membangun *mobile platform* sebagai media pembelajaran anak berkebutuhan khusus dengan kategori disleksia adalah dengan menggunakan *usability*. Dari pengujian *usability* mendapatkan hasil dengan nilai 82.5 yang mana nilai tersebut dalam kriteria “*adjective rating*” berada pada tingkat “*Excellent*”, untuk kriteria “*grade scale*” berada pada *grade* “A” dan untuk kriteria “*acceptability ranges*” berada pada “*acceptable*”.

## 5.2 Implikasi

### 5.2.1 Implikasi Teoretis

Pembangunan *Unity Disleksia Platform* dengan menggunakan *agile methodology* dengan menggunakan metode *scrum* dapat menjadi pilihan yang tepat apabila ingin membangun perangkat lunak dengan masalah yang kompleks adaptif, karena dengan menggunakan *agile methodology* ini dapat beradaptasi dengan cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apa pun.

### 5.2.2 Implikasi Praktis

Pembangunan *mobile platform Unity Disleksia Platform* ini dibangun dengan menggunakan *framework flutter*, dengan menggunakan *framework flutter* dapat dengan mudah apabila ingin mengembangkan perangkat lunak karena *framework flutter* ini merupakan *framework multiplatform*, sehingga apabila ingin mengembangkan aplikasi dalam versi iOS tidak perlu mengubah banyak kode cukup dengan satu basis kode.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan tahapan-tahapan pembangunan *Unity Disleksia Platform* dengan menggunakan *agile methodology* dengan menggunakan metode *scrum*, didapatkan beberapa rekomendasi untuk pengembangan dalam penelitian berikutnya. Rekomendasi yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagi pihak orang tua anak disleksia diharapkan dapat mempertimbangkan *Unity Disleksia Platform* ini sebagai salah satu pendukung proses pembelajaran anak ketika di rumah.

2. Bagi pihak guru atau praktisi disleksia diharapkan dapat mengisi konten video pembelajaran dan modul pembelajaran pada *Unity Disleksia Platform* ini.
3. Bagi peneliti selanjutnya Bagi peneliti selanjutnya mengembangkan *mobile platform Unity Disleksia Platform* ini dalam versi *iOS*, karena hasil pembangunan *mobile platform Unity Disleksia Platform* ini masih berupa aplikasi *mobile* yang hanya dapat dijalankan pada sistem operasi *android*.