

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1. Kesimpulan

Kesimpulan hasil perencanaan, perancangan dan implementasi program aplikasi *Try Out* yang diperoleh penulis adalah sebagai berikut :

1. *Linear Congruent Method* (LCM) dapat digunakan sebagai dasar acuan pada berbagai aplikasi untuk menyelesaikan masalah yang mempunyai nilai acak dan *Linear Congruent Method* (LCM) juga dapat diimplementasikan pada Aplikasi *Try Out* ini.
2. Pada aplikasi ini pengacakan soal menggunakan metode *Linear Congruent Method* (LCM), dimana keacakan kemunculan soal akan terjadi pengulangan pada periode waktu tertentu atau setelah sekian kali pembangkitan, yaitu saat banyaknya pembangkitan melebihi batas maksimumnya atau dipengaruhi oleh nilai konstanta LCM yang dimasukkan, sehingga penentuan nilai konstanta LCM (a dan c) serta batas maksimum pembangkitan/banyak soal (m) sangat menentukan baik atau tidaknya keacakan kemunculan soal yang diperoleh atau dalam arti keacakan kemunculan soal seakan – akan tidak terjadi pengulangan.
3. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai simulasi kegiatan belajar siswa dalam menghadapi ujian akhir nasional.
4. Aplikasi ini menggunakan metode LCM agar *Try Out* berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

5. Aplikasi ini menggunakan software Eclipse Galileo.

## V.2. Saran

Berdasarkan pembahasan kesimpulan, pengimplementasian dan pengujian aplikasi ini, maka penulis memberikan beberapa saran bagi pengguna atau pengembang aplikasi agar aplikasi ini dapat menjadi lebih baik, yaitu :

1. Aplikasi *Try Out* ini masih dapat disempurnakan lagi khususnya penambahan efek suara. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan aplikasi yang lebih baik dari segi desain maupun kualitas untuk meningkatkan manfaat aplikasi ini di masa depan.
2. Diharapkan penanganan *database* yang lebih baik lagi agar tidak terdapat *error* ataupun dapat diperoleh proses yang lebih cepat dalam menampilkan soal – soalnya.
3. Pengembangan aplikasi ini juga diharapkan tidak hanya pada *platform android* saja, tetapi juga *mobile* atau *platform* lainnya.