

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang perancangan Aplikasi *Kuis Jawa*, maka dapat disimpulkan mengenai beberapa hal antara lain :

- a. Penerapan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* yang diimplementasikan dalam aplikasi *Kuis Jawa* dapat digunakan untuk mengacak urutan pertanyaan sehingga keluarnya soal tidak berulang.
- b. Penggunaan *algoritma Fisher-Yates Shuffle* dapat diterapkan untuk menentukan solusi pengacakan yang tidak berganda dan variatif.
- c. Dengan adanya aplikasi *Kuis Jawa* ini dapat membantu para siswa atau non-siswa yang tertarik untuk mempelajari bahasa jawa dari *smartphone android* masing-masing.

5.2 Saran

Dalam penelitian yang dilakukan penulis masih terdapat beberapa kekurangan sehingga untuk menambah keoptimalan aplikasi *Kuis Jawa*, penulis memiliki beberapa saran untuk pengembangan aplikasi terkait antara lain :

- a. Pertanyaan perlu diperbanyak lagi dengan berbagai kombinasi materi yang bisa digunakan dalam bahasa jawa.
- b. Pemberian desain yang lebih interaktif agar lebih menarik *user* dalam menjawab setiap pertanyaan