

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

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

- a. Penerapan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* yang diimplementasikan dalam aplikasi *Coding Trivia* 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 *Coding Trivia* ini dapat membantu para siswa atau non-siswa yang tertarik untuk mempelajari algoritma dan pemrograman dasar dari *smartphone* masing-masing.

#### **5.2 Saran**

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

- a. Topik pertanyaan perlu diperbanyak lagi dengan topik yang sedang populer seiring dengan perkembangan dalam bidang pemrograman.
- b. Pemberian desain yang lebih interaktif agar lebih menarik *user* dalam menjawab setiap pertanyaan