

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi ini bisa dijadikan media pembelajaran alternatif untuk mata kuliah Algoritma dan Pemrograman dengan bahasa pemrograman Java.
2. Aplikasi ini bisa menampilkan materi Algoritma dan Pemrograman dengan lebih menarik sehingga mahasiswa Teknik Informatika bisa belajar dengan lebih menyenangkan.
3. Aplikasi ini bisa membantu mahasiswa mengulangi materi kapan saja.

6.2 Saran

Penelitian yang dilakukan masih ada beberapa kekurangan, sehingga saran-saran yang dapat diberikan bagi peneliti yang ingin mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan materi-materi lain yang terkait dengan Pemrograman.
2. Bisa dibuat sistem pembelajaran berbasis Android / online.

Daftar Pustaka

- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ginanjari, A., 2010, “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik”. Skripsi. Unpublished, FKIP – USM Surakarta.
- Jones, T., Kelly, B., Rosson, A. & Wolfe, D., 2007, *Foundations Flash Cartoon Animation*, New York: Friends of ED.
- Mardika, I., 2008, Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. Tesis. Unpublished, Program Studi Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prawiradilaga, D., 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Predana Media Group.
- Ramadhani, C., 2015. *Dasar Algoritma dan Struktur Data dengan Bahasa JAVA*, Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sadiman, A. S., Raharjo., Anung H., dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safaat, H. N., 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, Bandung: Penerbit Informatika.

Sarwiko, D., 2012, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi). Skripsi. Unpublished. Jurusan Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Gunadarma.

Suheri, A., 2006, Animasi Multimedia Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1. Cianjur: Universitas Suryakencana.