

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Dari hasil membangun sistem pemanfaatan asynchronous learning sebagai inovasi pembelajaran mandiri antarmuka pada pemrograman game, dapat diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Pemanfaatan *asynchronous learning* dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran *user interface* pada pemrograman game yang dibuktikan dengan hasil pengujian SUS mendapatkan skor 79.7 yang termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Unit testing NUnit dapat diterapkan sebagai penilaian otomatis terhadap hasil pembelajaran *user interface* pada pemrograman game. Hal ini dapat diamati dari keberhasilan semua pengujian blackbox testing dan mencapai skor 79 dalam pengujian SUS, yang menunjukkan kualifikasi yang sangat baik.

1.2.Saran

Berdasarkan penelitian yang dijalani tentunya masih banyak yang perlu diperbaiki guna memaksimalkan sistem yang telah dibuat. Adapun saran dari penulis yakni :

1. Melakukan pengembangan modul pembelajaran pada pemrograman game selain materi terkait *user interface*.
2. Dapat menambahkan variabel yang mendukung pemahaman siswa dan mendeteksi tindakan plagiarisme