

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Simpulan (*Conclusion*)**

Dari keseluruhan hasil penelitian oleh peneliti di peroleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat menampilkan 20 soal quis pilihan ganda secara acak menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle dan menampilkan 5 objek 3D Tumbuhan berdasarkan habitatnya, yaitu 1 Objek 3D pada setiap habitatnya.
2. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Test (UAT)*, dapat di simpulkan bahwa aplikasi *Pengacakan soal* pengenalan tumbuhan berdasarakan habitatnya dapat di terima oleh pengguna atau user karena dapat nilai persentase 97,5% dari jumlah 5 pertanyaan dan di bagi oleh nilai maksimal yang di harapkan.

#### **1.2 Saran (*Suggestion*)**

Berikut ini adalah saran-saran yang sekiranya perlu di pertimbangkan untuk penelitian selanjutnya dikarenakan pada aplikasi ini masih jauh dari kata sempurna.

Saran untuk peneliti tentang aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat untuk pengacakan soal hanya dalam 20 soal dan menampilkan objek dalam animasi 3D hanya dalam 5 tumbuhan saja, diharapkan kedepannya aplikasi ini dapat menampilkan soal quis dan objek 3D dari materi yang lainnya.
2. Di harapkan kedepannya aplikasi ini dapat di tambahkan fitur-fitur yang lebih menarik lagi.
3. Dan juga kedepannya aplikasi ini dapat di kembangkan juga pada platform yang lain.